



Mônica Moura

Cassia Leticia Carrara Domiciano

Cláudio Roberto y Goya

Cristina Portugal

Fernanda Henriques

Milton Koji Nakata

Paula Landim

Tomás Queiroz Ferreira Barata

DINÂMICAS E RELAÇÕES NA PESQUISA EM DESIGN CONTEMPORÂNEO

Grupo de Pesquisa em Design
Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura

Sabemos que um dos pilares de uma universidade e da atuação docente em nível superior é a pesquisa. É a pesquisa que amplia e nutre as relações com o desenvolvimento do ensino, da formação e da extensão. Por sua vez, são as atividades de ensino e de extensão que nos desafiam no dia-a-dia da universidade e nos impelem à busca e ao aprofundamento na pesquisa, tendo em vista o acompanhamento, atualizações, ampliação e desenvolvimento na área do Design, especialmente, mas também por meio dos diálogos estabelecidos com as áreas correlatas ao design.



Imagem de abertura:
Renata Meirelles, artista e designer
Xale CIRC da Série Acqua
Trabalho em tecido de Renata Meirelles
Foto de Lígia Negreiros

Buscamos, desta forma, as inter-relações, a multidisciplinaridade, a interdisciplinaridade e as possibilidades transdisciplinares tão necessárias na busca da melhor qualidade acadêmica científica, de ensino e formação e da prática extensionista, além de visar à qualificação docente e profissional por meio da pesquisa e dos cursos de pós-graduação. Portanto, pesquisa, ensino, extensão e qualificação são indissociáveis e interagem em um processo circular, se retroalimentando continuamente.

Uma das vertentes da pesquisa é o trabalho individual relacionado aos estudos e reflexões, ao estabelecimento das análises e da crítica e à produção acadêmica científica. Neste caso, o trabalho é solitário e o diálogo que se estabelece é aquele que se dá com o seu referencial teórico e bibliográfico, com seu objeto de estudo e, conforme o caso, com seus objetos e atividades de campo. A outra vertente se dá através do estabelecimento do coletivo que é muito importante e necessário.

É o trabalho coletivo propiciado por um grupo de pesquisa que nos permite ampliar as relações científicas por meio da troca de conhecimentos e saberes, da soma de competências e expertises e, também, estabelecer diálogos, gerar discussões, enfrentar dúvidas e questionamentos, expandindo as questões do estudo, do referencial bibliográfico, dos exemplos, dos estudos de caso e análises. Os resultados geram a melhoria e ampliam a qualidade de ensino no exercício da docência, aprofundam a qualidade das pesquisas individuais, a construção de estudos e pesquisas coletivas, bem como aumentam as possibilidades da produção e disseminação da produção científica coletiva por meio de ricos processos colaborativos.

Estes processos também são responsáveis por permitirem observar novas possibilidades e necessidades gerando atividades de extensão (eventos, projetos e laboratórios) e atuam na capacitação e qualificação discente em atividades de monitoria, de iniciação científica, de iniciação em desenvolvimento tecnológico e inovação, de pós-graduação lato e stricto sensu e na qualificação docente nas atividades de ensino e de pós-doutoramento e no desenvolvimento de publicações.

Portanto, um grupo de pesquisa se dá por meio de uma dinâmica integradora e colaborativa, essencial ao pensamento e ação na academia, disseminando e construindo relações com a comunidade, com a sociedade e o mercado de trabalho.

Estes são os principais motivos que nos levaram a elaborar este texto e relatar uma experiência vivida e em constante atualização e ebulição de ideias e propostas que ocorreu a partir da formação do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo no âmbito do Departamento e do Programa de Pós-graduação em Design da FAAC – UNESP, no Campus de Bauru.

SOBRE O GRUPO DE PESQUISA EM DESIGN CONTEMPORÂNEO: SISTEMAS, OBJETOS E CULTURA

Este grupo pertence a Grande Área de Ciências Sociais Aplicadas e a área de Desenho Industrial, sendo constituído também pelas seguintes subáreas: design gráfico; design de produto; design de moda; design sustentável; design de hipermídia, educação em design, teoria e crítica do design, além das relações dialógicas estabelecidas entre design e arte; design e artesanato; design e ambiente, design e sociedade.

O grupo em questão está vinculado à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, à Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação – FAAC, ao Departamento de Design e ao Programa de Pós-graduação em Design do Campus de Bauru. É certificado pela Pró-Reitoria de Pesquisa da UNESP, validado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq e integra o Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil – DGP.

O Grupo conta com a liderança da Professora Mônica Moura desde 2010 e, desde 2012, com a vice liderança do Professor Milton Koji Nakata.



Figura 1 Marca do grupo de pesquisa desenvolvida por Milton Nakata

Histórico

Este grupo de pesquisa surgiu pelas conversas e proximidades entre as pesquisas e atividades dos professores Milton Koji Nakata, Cassia Leticia Carrara Domiciano e Mônica Moura no ano de 2010. Geralmente é assim que se dá a formação de um grupo de pesquisa, sua construção e constituição são realizadas pelo envolvimento de estudiosos que atuam em temas e linhas de pesquisa em comum e têm ação permanente com a pesquisa, compartilhando dúvidas, questões, estudos, projetos, eventos, instalações, equipamentos e espaços em laboratórios didáticos, de extensão e de pesquisa.

No ano de 2010, após muitos diálogos construtivos e da afirmação da proximidade e da colaboração evidente que existiam em nossas pesquisas somados aos resultados de nossas atividades como professores doutores, formamos o grupo de pesquisa incluindo os nossos alunos orientandos de Iniciação Científica e Mestrado. O grupo, inicialmente, foi denominado de Design Gráfico Contemporâneo. Enviamos a proposta a Pró-Reitoria de Pesquisa (PROPE/UNESP) que o certificou após avaliar a nossa produção acadêmica e científica. Em seguida, o grupo foi validado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq e passou a integrar o Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil – DGP na área predominante Ciências Sociais Aplicadas e na subárea Desenho Industrial/Design Gráfico e de Produto.

No ano de 2011 passou a integrar o grupo de pesquisa a professora Paula Landim e a professora Fernanda Henriques. Em 2012, o professor Tomas Queiroz Ferreira Barata e em 2013 o professor Cláudio Roberto y Goya e a professora Cristina Portugal. Todos estes pesquisadores vieram a integrar o grupo devido à proximidade e as conexões entre as pesquisas desenvolvidas por estes professores que estavam em sintonia com a proposta do grupo. Em 2012 também percebemos que o nome Design Gráfico Contemporâneo já não dava mais conta de abarcar o conteúdo de todas as nossas pesquisas e o grupo teve seu nome ampliado para **Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura.**

Desta forma compreende os segmentos e/ou especialidades do design de maneira mais abrangente (sistemas e objetos) e as inter-relações do campo do design com outros campos do conhecimento a partir da ênfase cultural.

“Design é uma atividade que configura objetos de uso e sistemas de informação incorporando valores e manifestações culturais como anúncio de novos caminhos e

possibilidades. O Design participa da criação cultural questionando ou reforçando valores culturais de uma sociedade. O Design apresenta as possíveis interpretações das diversas possibilidades oferecidas pelas variáveis da natureza política, econômica, social, tecnológica” (Bomfim: 1999, p.152)

Devido à colaboração e atuação das pesquisadoras, Professora Paula Landim e a Professora Cristina Portugal o Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo estabelece parcerias no âmbito da UNESP com o Núcleo de Pesquisa: Percepção e Cognição Ambientais – NUPECAM onde a Profa Paula Landim é líder e, em âmbito interinstitucional, com o Grupo de Pesquisa Pedagogia do Design onde a Profa. Cristina Portugal é vice-líder, sendo que este grupo é vinculado ao Departamento de Artes & Design no Programa de Pós-graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio. Ainda, a Profa. Cristina Portugal está atualmente desenvolvendo seu estágio de pós-doutoramento vinculado ao grupo de pesquisa em design contemporâneo sob a supervisão da Professora Mônica Moura.

Proposta do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura

Este grupo de pesquisa envolve pesquisadores-docentes (professores doutores) e alunos (orientandos de Iniciação Científica, de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação, de Mestrado e Doutorado) e, professores doutores estagiários de pós-doutoramento, sob a supervisão de um ou mais integrantes do grupo.

A atuação deste grupo se dá por meio do desenvolvimento de pesquisas a partir de estudos e análises relacionados ao design no âmbito de sua linguagem, de seus processos e metodologias, bem como dos aspectos transdisciplinares e experimentais presentes na contemporaneidade nos contextos da práxis, teórico-reflexivo e de ensino-aprendizagem. Sendo seu principal objetivo estabelecer, segundo princípios científicos, o desenvolvimento da pesquisa, a geração e disseminação do conhecimento científico, a formação de novos pesquisadores no campo do design, especialmente no que se refere ao âmbito do design contemporâneo em suas diversas vertentes: design gráfico, tipografia, ilustração, design de produto, moda, sustentabilidade/eco-design, design e artesanato, design e arte, teoria e crítica do design, design de hipermídia, ensino e aprendizagem no design.

Dinâmica das Pesquisas: metodologia e referencial teórico

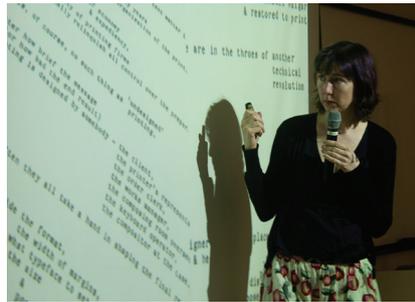
A metodologia de pesquisa adotada envolve o caráter qualitativo a partir de abordagens bibliográficas com revisão de literatura por meio de estudos sistemáticos. Este grupo e seus integrantes também desenvolvem pesquisas documentais, levantamentos e catalogação de material, pesquisas de campo e análises considerando especialmente os aspectos da recepção e da produção no campo do design. Ainda, explora as pesquisas empíricas e experimentais, encaminhadas para a produção de objetos, produtos, sistemas, dispositivos e interfaces tecnológicas desenvolvidas a partir dos projetos de pós-doutoramento, de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação e, também, pelos laboratórios didáticos ou projetos de extensão orientados pelos pesquisadores integrantes do grupo e que geram possibilidades de convergências entre as pesquisas.

As teorias e estudos que se referem ao referencial bibliográfico desenvolvido pelas pesquisas deste grupo contam, entre os autores principais ao campo do design: Gui Bonsiepe, Bruno Munari, Bernhard E. Burdek, Adrian Frutiger, Robert Bringhurst, Bernd Löbach, John Heskett, M. Baxter, Adélia Borges, Gustavo Amarante Bomfim, Rita Couto, Lucy Niemeyer, André Villas Boas. Com relação às questões da linguagem visual e do design da informação: Rudolf Arnheim, Donis A. Dondis, Elle Lupton, Edward Tufte, Richard Saul Wurman, Timothy Samara. O estudo e a discussão a respeito da sustentabilidade ocorrem a partir dos seguintes autores: Ezio Manzini, Carlo Vezzoli, S.C.Barbosa, Bruntland, Corson, Freire, Marian Keller, Bill Burke. As questões históricas, de teoria e crítica são trazidas pelos autores E.H.Gombrich, Phillip Meggs, Rosalía Torrent, Joan Marín, Paola Antonelli, Rick Poynor, Chico Homem de Melo. Os autores relacionados às questões contemporâneas, incluindo-se aí a filosofia e as ciências sociais, ocorrem a partir dos seguintes autores: Barthes, Giorgio Agamben, Gilles Lipovetsky, Abraham Moles, Vilém Flusser, Jorge Albuquerque Vieira, Peter Burke, Nestor Garcia Canclíni, Homi K. Bhabha, Jean Baudrillard, Edgar Morin, Derrick Kerkhove, Amálio Pinheiro.

Atividades

O grupo de pesquisa em design contemporâneo (GPDC) atua também, a partir do resultado dos grupos de estudos desenvolvidos pelos seus integrantes pesquisadores junto aos seus alunos orientandos. Desenvolve pesquisas e a produção correspondente

Figuras 2 a 4 Evento Design Gráfico Contemporânea em Debate, organizado pelo grupo. Público participante, mesa de discussões com a presença dos palestrantes e a preleitora Catherine Dixon




design gráfico
contemporâneo
em debate
encontro internacional

Figura 5 Marca do evento desenvolvida pelo laboratório Inky Design

às mesmas que são disseminadas em publicações e reuniões acadêmicas e científicas. Também realiza projetos de extensão relacionados às temáticas estudadas e concebe e organiza eventos para a divulgação de seus resultados de pesquisa, bem como para a promoção de encontros acadêmicos e científicos visando à troca de saberes e de conhecimentos com outros pesquisadores, grupos de estudos e pesquisas e instituições nacionais e internacionais. No ano de 2011 realizamos o Evento Design Gráfico Contemporâneo em Debate – edição internacional, em 2012 o GPDC apoiou a Semana Tipográfica (evento regional), ambos realizados na UNESP/FAAC, Campus de Bauru.

O GPDC também desenvolve atividades e estabelece vínculos com laboratórios didáticos e de extensão, tais como INKY Design, LABSOL (laboratório de Design Solidário) e o Laboratório Didático de Experimentos em Design Gráfico, bem como com outros grupos e centros de pesquisas nacionais atuantes em áreas correlatas e pretende no futuro estabelecer vínculos com outros grupos internacionais de pesquisa.

LINHAS DE PESQUISA

O grupo de pesquisa em Design Contemporâneo é constituído pelas linhas de pesquisa abaixo relacionadas.

- Design Gráfico;
- Design de Produto;
- Teoria e Crítica do Design;
- Planejamento de Produto;
- Design para a Sustentabilidade;
- Sustentabilidade no Design e na Moda;
- Design e Artesanato;
- Design e Arte;
- Design Ambiental ou Eco-Design;
- Design de Hipermídia;
- Design em Situações de Ensino-aprendizagem.

Na tabela ao lado demonstramos como os pesquisadores que integram este grupo distribuem-se pelas linhas de pesquisa, nas quais desenvolvem seus projetos. Porém esta distribuição é apenas demonstrativa e não impede que outros projetos ou subprojetos de pesquisa colaborativos entre dois ou mais integrantes do grupo sejam desenvolvidos associando as linhas de pesquisa existentes no grupo.

PROJETOS DE PESQUISA

O pensar a respeito do ser humano, sujeito usuário, em sua relação com os objetos, sistemas desenvolvidos no campo do design e tendo a cultura e as questões do contemporâneo como referenciais constitui o foco principal deste grupo de pesquisa.

Os projetos de pesquisa dos integrantes do grupo envolvem as diferentes vertentes constituídas a partir das linhas de pesquisa, da integração e convergência das mesmas.

A seguir apresentamos os projetos de pesquisa em desenvolvimento de cada um dos integrantes do grupo.

Pesquisadores	Linhas de Pesquisa vinculadas ao Departamento de Design	Linhas de Pesquisa vinculadas ao Programa de Pós-graduação em Design da UNESP	Linhas de Pesquisa vinculadas ao Programa de Pós-graduação em Design da UNESP	Linhas de Pesquisa vinculadas aos Grupos de Pesquisa em Design Contemporâneo (UNESP); em Pedagogia do Design (PUC-Rio) e do Núcleo de Pesquisa: Percepção e Cognição Ambientais (UNESP)
Cassia L. C. Domiciano	Design Gráfico	Planejamento de Produto		
Cláudio Roberto y Goya	Teoria e Crítica do Design	Sustentabilidade no Design e na Moda Design e Artesanato Design e Arte		
Cristina Portugal			Planejamento de Produto	Design em Situações de Ensino-aprendizagem Design de Hipermidia
Fernanda Henriques	Design Gráfico			
Milton Koji Nakata	Design Gráfico			
Mônica Moura	Teoria e Crítica do Design	Sustentabilidade no Design e na Moda Design e Artesanato Design e Arte	Planejamento de Produto	Design em Situações de Ensino-aprendizagem Design de Hipermidia
Paula Landim	Teoria e Crítica do Design		Planejamento de Produto	Design Ambiental ou Eco-Design
Tomas Q. F. Barata	Design de Produto			Design para Sustentabilidade

Fonte: Mônica Moura

Design gráfico contemporâneo: Teoria e prática - estudo de caso: produção discente em design da Unesp

Prof^a Dr^a Cassia Leticia Carrara Domiciano

A cena do design gráfico contemporâneo começa a ser delineada por algumas pesquisas atuais: ao legado dos fundamentos modernistas, estabelecidos até meados do século passado e à força da linguagem desconstruída dos designers pós-modernos, adicionam-se novas características, transdisciplinares e híbridas, percebidas no discurso e na prática do design gráfico atual (Bomfim, 1997 e 1999).

O design gráfico é uma área de estudos e atuação vibrante e dinâmica, pois reflete a produção cultural e visual do seu tempo. O corpo teórico do design cresce à medida que se analisa e compreende sua prática projetual, seja focada na experimentação de linguagens, na produção acadêmica ou na produção profissional para o mercado. Assim, pesquisar o design gráfico inclui perceber como a história, os desenvolvimentos técnico e tecnológico, os contextos cultural e artístico, os processos de comunicação, consumo e uso se manifestam em produtos gráficos, sejam eles impressos, audiovisuais ou digitais.

A pesquisa que temos realizado nos últimos dois anos foca o design gráfico contemporâneo brasileiro no suporte impresso. Buscamos algumas de suas características mais marcantes e procuramos verificar tais manifestações na produção discente do curso de Design da Unesp. A partir de um levantamento de pressupostos teóricos recentemente publicados em livros da área, são selecionados, identificados, catalogados e analisados trabalhos no intuito de compreender quais são as influências dessas possíveis configurações do design gráfico contemporâneo brasileiro na práxis projetual acadêmica. Nesse contexto, essa produção projetual ganha importância, pois já apresenta um conjunto de influências, repertórios e caracterizações conceituais e estéticas, manifestando - e ao mesmo tempo construindo - as linguagens do contemporâneo, que se consolidarão na atuação profissional dos designers do futuro.

Design contemporâneo: Relações entre design e artesanato

Prof Dr Cláudio Roberto y Goya

A partir da experiência acumulada pelo Laboratório de Design Solidário e das reflexões acerca do Ecodesign, Sustentabilidade e Economia Solidária, procura-se criar um quadro de referências acerca da produção artesanal, ao passo que se discute o que é,

quais as formas e qual o papel do Artesanato na sociedade contemporânea e sua relação com a produção em Design.

A produção artesanal está na essência da cultura material de um território, assim o estudo da interrelação entre Design e Artesanato na contemporaneidade, pode dotar um e outro de profundo significado cultural, num caminho de mão dupla, estabelecendo o diálogo entre o Design e o Artesanato que inter-relacionam qualidades estéticas, projetuais e culturais, qualificando-os mutuamente.

O Projeto de extensão Laboratório de Design Solidário tem como objetivo otimizar e revitalizar objetos artesanais e vem desenvolvendo projetos e ações cuja proposta central é de promover encontros e ações conjuntas entre o Design, o patrimônio cultural do artesanato e o ecodesign, preocupado com a qualificação do produto artesanal de tradição e sua inserção no mercado, tendo em vista a autosustentabilidade das comunidades produtoras.

Design e tecnologias digitais aplicadas no ensino de design

Profª Drª. Cristina Portugal sob a supervisão da Profª Drª Mônica Moura'

A presente proposta de pesquisa nasce da experiência acumulada junto ao trabalho de pesquisa desenvolvido durante o estágio de Pós-doutorado Junior/PDJ/CNPq (2010-2012) de Cristina Portugal que resultou em um material didático intitulado "Design, Educação e Tecnologia", o qual recebeu o "Auxílio à Editoração" (APQ 3) - 2012.2 - Faperj, e é constituído de duas vertentes que se complementam e propõem o vivenciar das linguagens abordadas a partir do livro em formato impresso, e o livro em formato digital (e-book). (<http://www.design-educacao-tecnologia.com/>). Para Gamba Jr.(2013) a autora, ao se dedicar às relações do Design com a Educação, faz com que este estudo se torne quase uma metalinguagem do conhecimento contemporâneo, onde novos modelos midiáticos, informacionais e cognitivos propõem uma perspectiva de ensino inovadora.

Ao considerar que alguns estudos sobre hipermídia já foram desenvolvidos, contudo, ainda há carência de estudos que determinem diretrizes para uma linha de trabalho conjunta do Design e das diversas áreas que colaborem para a construção de ambientes de hipermídia ciente que as características trazidas pelas tecnologias digitais contemporâneas criam "uma nova forma de conceber e produzir design". Este estudo visa criar soluções e proporcionar conhecimentos teóricos interdisciplinares que suportem discussões sobre as tecnologias digitais aplicados ao ensino de Design

com foco na experiência do usuário visando o desenvolvimento educacional, tecnológico e a inovação com a proposta de auxiliar a propagação e o aprofundamento desta área de conhecimento.

Os resultados da pesquisa deverão ser apresentados sob a forma de ebook permitindo o livre acesso de professores e alunos ao e-book e ao site visando compartilhar com a comunidade acadêmica as reflexões realizadas e os resultados obtidos.

Tipografia híbrida - Caligrafia e letterpress em processos digitais

Profª Drª Fernanda Henriques

É cada vez maior presença dos aparatos tecnológicos que possibilitam a comunicação escrita, é possível imaginar que a escrita caligráfica, feita por meio de pincel, pena ou caneta, seja substituída pelo teclado do computador.

O uso da tecnologia e sua incorporação nos afazeres diários são mudanças pertinentes à própria evolução humana e, como tal, impossíveis de se controlar. Ainda assim, é possível observar dentro do design contemporâneo variados trabalhos com inspiração artesanal ou a partir de tecnologias antigas, gerando projetos híbridos, que mesclam as possibilidades/impossibilidades atuais com as possibilidades/impossibilidades históricas.

Dentro de uma imensa variedade de formas e estéticas presentes no design contemporâneo, esta pesquisa trata justamente daquelas que retomam certos valores originários das formas primitivas de composição ou as que simulam o manual. Assim sendo, tratamos aqui sobre o que vem sendo feito por um grupo de tipógrafos e designers brasileiros que, preocupando-se mais com a forma do que com a perfeita legibilidade dos caracteres, resgata elementos primitivos dos sistemas de impressão para recriá-los digitalmente.

Metodologias de desenho de observação como instrumental para design gráfico - sequência de exercícios

Prof. Dr. Milton Koji Nakata

Esta pesquisa faz parte da seqüência ao trabalho sobre o ensino de desenho de observação na formação do designer gráfico. A primeira etapa consistiu em expor alguns exercícios propostos nas disciplinas de Desenho de Observação I e II que tratava-se,

basicamente de introdução ao desenho e que foi denominado de “alfabetização visual”, segundo Dondis (1991).

Na explanação desta fase demonstrou-se que a imagem é capturada pela observação à partir dos seus menores elementos, primeiramente, desconstruindo-a e posteriormente construindo-a através de suas pequenas partes, até que se configure novamente, o todo da imagem. Com isso, determina-se o percurso do ato de desenhar através da observação.

Nesta seqüência da pesquisa, foi possível apresentar algumas propostas de trabalhos de desenho de observação, que teve como princípio, construir uma imagem através de várias fontes de observações. É uma preocupação que se justifica, pois as possibilidades que os recursos computacionais nos permitem hoje em articular com os fragmentos de figuras para construção de uma imagem, tem acarretado em soluções de composições e montagens amadorísticas e sem critério algum. Dessa forma, há uma banalização da imagem no meio de comunicação impressa decorrente do uso indiscriminado dos recursos tecnológicos sem o domínio da técnica e do desenho.

Não podemos deixar de considerar que, por outro lado, estes avanços tecnológicos proporcionaram à alguns ilustradores e designers a possibilidade de aprimorarem as técnicas e a elaboração de ilustração e design.

Segundo PORTO (2001), o designer que desenha, domina uma ferramenta poderosa e está melhor equipado do que, numa comparação direta, àquele designer que não desenha. Na teoria, o potencial do desenho é ilimitado. Tudo que pode ser concebido intelectualmente, pode ser representado visualmente.

Com relação aos meios materiais e tempo, a vinda do computador como instrumento de trabalho para ilustrar, proporcionou grandes vantagens aos ilustradores e designers já atuantes.

A questão a ser colocada é o meio utilizado para aprimorar o desenho como instrumental para esta atuação.

Vale ressaltar aqui, a inter-relação do papel de desenho – design – comunicação, envolvidos na produção de uma ilustração.

Um desenho só passa a existir como ilustração quando lhe é dada uma função representativa: quando lhe é imbuído um significado, o que muitas vezes pode envolver o contexto em que esta ilustração deve existir. Um bom desenho pode não ser uma boa ilustração por não estar adequada à mensagem a que é associado; a inadequação pode

ser relativa ao conteúdo da mensagem ou a outros fatores, inclusive de mercado. Sim, pois independente de seu valor artístico, ao se tornar ilustração, o desenho, em termos práticos, passa à condição de solucionador de um problema de comunicação. E não seria isso design?

Se design leva em conta a 'famosa dupla' forma e função, essa última se faz presente quando o design serve a um propósito. Uma imagem que não participa - em nenhum dos níveis citados anteriormente: dialogando ou sintetizando - na recepção do significado de sua mensagem, serve tanto ao seu propósito quanto um alfabeto que não pode ser lido.

Neste sentido, se formulam as seguintes questões: De que forma os conceitos de design podem auxiliar na produção de ilustração neste contexto? O que realmente prevalece quando estão envolvidos inúmeros recursos da produção de uma ilustração?

Podemos verificar que a essência fica no domínio do desenho quando se analisa o resultado final. Assim, como deve processar o aprendizado do desenho para a formação do designer? O ilustrador designer há que dominar o desenho e suas técnicas para, efetivamente atuar neste campo? Para tanto, nota-se a importância de estabelecer uma metodologia no ensino de desenho de observação, no curso de graduação em Design. Com isso, formar designer que possa ter um controle sobre as suas criações no que se refere as formas e as articulações de ideias visuais. Aprender a observar e representar as suas ideias através do desenho passa a ser ao designer, uma forma de se instrumentalizar.

Neste trabalho, praticou-se não somente o ato da observação em referências visuais, mas também articular com os elementos compositivos da imagem. Através da observação em uma ou mais fontes de referências, construiu-se uma imagem utilizando o senso perceptível adquirido através dos exercícios expostos na primeira fase desta pesquisa.

Com a pesquisa foi possível constatar que através de trabalhos desenvolvidos nas aulas de Desenho de Observação e pelos seus resultados obtidos, chegou-se algumas considerações que se destacam:

- A introdução ao "alfabetismo visual" se faz através da observação do elemento mínimo, aqui representado pelo ponto no desenho de observação na técnica de pontilhismo;
- Após desenvolver desenhos que consigam capturar os mínimos detalhes, o aluno começa a exercitar o lado direito do cérebro;
- As primeiras conquistas de um bom desempenho no desenho, no que diz respeito a representação da forma, proporção e acabamento, pode desencadear ao aluno a condição de executar um desenho com muito mais autonomia;

- Conhecer diversas técnicas para dar o acabamento ao desenho aumenta ao aluno o seu repertório. Desta forma, ele pode adequar as melhores técnicas e os materiais para dar acabamento ao desenho e através disto, potencializar a mensagem visual desejada;
- Com o domínio do desenho de observação, o aluno do curso de Design Gráfico consegue manipular com as imagens de forma precisa para formular as suas ideias visuais, transferindo-as no papel ou em qualquer outro suporte;
- Desenhar com apoio de conceitos de design, obtêm-se a construção de imagens que têm como resultado uma informação visual objetiva e uma comunicação eficiente.

Design contemporâneo no estado de São Paulo: Discursos, produtos e inovação

Profª Drª Mônica Moura

O design brasileiro atravessa um período muito frutífero, especialmente a partir da década de 1990, quando ocorreu a disseminação da profissão, a ampliação do número de cursos de formação nessa área e uma divulgação mais intensa realizada pela mídia. Consequentemente, foram instituídos ou revigorados, eventos, reuniões científicas, concursos, premiações, revistas, periódicos, associações de segmentos profissionais ou científicas e os programas de pós-graduação em design no país. A união de todos esses fatores somados ao crescimento do setor de serviços e ao crescimento econômico que o país, desde então, vem atravessando, propiciou a formação de um grande contingente de novos profissionais com colocação em diversos setores e fez surgir uma série de escritórios, estúdios e micro empresas na área. Muitos deles adotando metodologias diferenciadas, processos experimentais, desenvolvendo equipes e um pensamento projetual sintonizado com a interdisciplinaridade e as possibilidades transdisciplinares em uma abordagem que atua com as características contemporâneas. Ampliou-se também a gama de estudos e pesquisas teóricas a respeito do design promovendo a relação ciência, tecnologia e inovação resultando no fortalecimento desse campo de conhecimento. Considerando a demanda nessa área e as questões pertinentes à contemporaneidade que incluem o passado próximo e o presente e, diante da possibilidade de instrumentalizar novos estudos sobre o design brasileiro, esta pesquisa se debruça inicialmente na capital de São Paulo e propõe o desenvolvimento de estudos e análises comparativas sobre a produção em design contemporâneo, sob duas vertentes. A primeira a partir do discurso construído pelos principais prêmios, bienais e exposições de design ocorridas no país na última década. A segunda estabelecida a partir do

estudo de uma seleção de escritórios, estúdios e coletivos que apresentam aspectos de inovação e experimentação de linguagem em seus projetos e produtos, caracterizando novos modos de pensar, agir e projetar em sintonia com a contemporaneidade, onde as fronteiras entre design e arte, design e artesanato, design e moda, design gráfico e de produto, design e sustentabilidade, design e tecnologia se diluem e se mesclam gerando novas metodologias, produtos e sistemas.

Design para além do design: Contemporaneidade e transdisciplinaridade

Prof^a Dr^a Mônica Moura

As questões e instabilidades do contemporâneo passam a constituir um importante eixo norteador para o desenvolvimento de estudos, análises e pesquisas no campo do design a fim de observar as influências, interferências e reflexos na produção dos objetos, sistemas, atitudes que permeiam a criação, a produção e a comercialização de produtos e ambientes que constituem a vida do homem contemporâneo. Essa pesquisa se debruça na observação com posterior análise a respeito do modo de vida e das relações do homem com os objetos e sistemas materiais e imateriais, bem como as relações interdisciplinares e transdisciplinares que existem a partir do campo do design com os outros campos de conhecimento constituindo a diluição e hibridização de fronteiras a partir da produção desenvolvida por designers nacionais e internacionais.

O estudo e a pesquisa sobre o contemporâneo levou à observação e análise das relações estabelecidas entre o homem e os objetos, bem como indicou o âmbito dos modos de produção e desenvolvimento de projetos por profissionais em início ou no desenvolvimento de sua de carreira profissional, bem como os já consagrados e estabelecidos no mercado de trabalho. Também indicou novos sistemas de comercialização e divulgação dos produtos, objetos e dos profissionais da área. Incluindo-se aí feiras, salões, premiações, bienais. Apontando o fortalecimento de um circuito cultural que associa as relações comerciais ao *modus operandi* do estabelecimento de bens culturais atuantes no consumismo estabelecido no tempo presente. Neste sentido, as fronteiras design e arte, design e artesanato vão se diluindo e se hibridizando e surgem novas ações e propostas que fundem sistemáticas de outras áreas e as incorporam ao campo do design, bem como a existência de grupos de profissionais que geram produtos inusitados, questionadores, experimentais e que apontam singularidades e rupturas de fronteiras entre vários campos de conhecimento.

O uso da tecnologia em objetos cotidianos com ênfase nas relações pragmática e emocional do usuário com o produto

Profª Drª Paula da Cruz Landim

Investigar o emprego da tecnologia em objetos cotidianos, considerando o expressivo número de aparelhos que fazem uso de tecnologias cuja compreensão eventualmente foge ao universo diário da pessoa comum, com ênfase nas relações pragmática e emocional do usuário com o produto.

O mercado está gerando um número excessivo de produtos semelhantes, com a mesma tecnologia, o mesmo preço, o mesmo desempenho e as mesmas características. Essa avalanche de opções acaba confundindo o consumidor que tem dificuldade em perceber essas diferenças, e em atribuir a elas o seu devido valor. Desse modo, de maneira crescente, muitas indústrias e firmas utilizam o design como forma de se diferenciar das demais.

Os aspectos psicológicos do design são também extensamente mencionados com uma importância sem precedentes. Há um consenso generalizado de que os produtos devem estar para além das considerações de forma e função se pretendem tornar-se “objetos de desejo” num mercado cada vez mais competitivo. Para se conseguir isto, os produtos precisam estabelecer ligações emocionais agradáveis com os seus usuários através do prazer da manipulação e/ou da beleza da sua forma. A emotividade é considerada por muitos dos designers não só uma forma poderosa e essencial de facilitar ligações melhores e mais significativas entre os produtos e os seus usuários, como também um meio eficaz de diferenciar as suas soluções das dos seus competidores. Vivemos num mundo de signos e simbologias, e esta realidade é também um dos pilares de sustentação do design. Numa sociedade globalizada, adquire-se não apenas o objeto, mas o discurso do objeto.

Mas também há uma pressão em relação à exigência de ligar o consumidor de modo mais significativo a produtos cada vez mais complexos tecnologicamente. Para este fim, parece que uma abordagem do design mais considerada e centrada no homem poderia proporcionar os melhores meios para satisfazer as necessidades funcionais e psicológicas.

Como os designers desempenham claramente um papel-chave na determinação da natureza dos produtos manufaturados, há poucas dúvidas de que eles influenciem excepcionalmente as expectativas e hábitos de compra dos consumidores. Há consequentemente um crescente imperativo moral para que eles tracem uma nova e melhor

orientação para o design, nomeadamente uma que se concentre no desenvolvimento de soluções de necessidade real, humanas e sustentáveis. Ao optar pelos materiais e tecnologias avançadas, e empenhando-se ao mesmo tempo em proporcionar soluções de design simplificadas com uma ligação emocional mais fácil com o consumidor, os designers devem conseguir criar os tipos de produtos éticos e relevantes que irão ser necessários no futuro.

A natureza dos produtos industriais é determinada por um processo de design ainda mais complexo que está sujeito a muitas influências e fatores diferentes, de que avultam as restrições impostas pelos contextos sociais, econômicos, políticos, culturais, de organização e comerciais, dentro dos quais os novos produtos são desenvolvidos, e o caráter, pensamento e capacidades criativas dos designers individuais ou equipes de designers, especialistas alinhados e fabricantes envolvidos na sua produção.

Neste contexto, é necessária uma postura que considere os valores culturais fundamentais, mas que também esteja aberta às contribuições do mundo, as quais possam ser absorvidas pelas culturas locais na construção de um caminho próprio. A identidade cultural se fundamenta na diversidade, e, portanto possui um caráter dinâmico e multi-dimensional, não podendo ser entendida como algo imutável.

Da mesma forma que a discussão sobre a diversidade cultural como expressão de identidade é fundamental para o entendimento do papel do design no desenvolvimento de produtos para a sociedade, diante dos imperativos de padronização e diversificação e da questão local e global que se remetem à dialética entre a uniformização cultural e a diversidade de identidades, no contexto da cultura material. Desta forma, cabe ao designer, – no desenvolvimento de produtos para a sociedade mundial – contribuir para a formação de uma comunidade global, eliminando-se as rivalidades entre as nações, e ao mesmo tempo preservando as diferentes identidades culturais.

“Pense globalmente, aja localmente”, a globalização dos produtos, exige que estes se comuniquem com os mercados de maneira a transpor as barreiras culturais. Isto é, a globalização, apesar de inevitável, não ocorre de modo homogêneo, e assim sendo, ao contrário de submeter-se passivamente aos padrões impostos, buscar soluções criativas que reduzam ao máximo os custos sociais.

O conceito de design emocional tem como objetivo primordial demonstrar que é possível estabelecer uma relação com o consumidor ou usuário, bem como analisar e decidir quais os sentidos que deverão ser despertados para que tal aconteça. O design emocional pretende associar a estética à funcionalidade e assim conceber um produto que apele às emoções subjetivas do consumidor, despertando uma ação.

O reconhecimento da relação entre o design e a emoção tem estabelecido um dos mais recentes e promissores campos da atividade: o “Design Afetivo” ou “Design Emocional”. Os adeptos desta nova abordagem entendem que os produtos de design têm dimensão emocional e desencadeiam toda sorte de emoções em seus usuários. Assim sendo, objetos, marcas, ambientes e todos os demais produtos que constituem o entorno construído não apenas podem como devem ser projetados com foco na promoção de sentimentos positivos e condutas socialmente responsáveis.

A relação emocional que consumidores mantêm com produtos é um tópico que de certa forma redesenha o design neste novo milênio. Todos os tipos de produtos parecem estar sendo analisados e criados sob essa nova perspectiva: a interação emocional, afetiva e prazerosa entre usuários e produtos. Desta forma, difunde-se a ideia de que já não é mais suficiente o produto ser eficiente em termos funcionais e de usabilidade, mas também deve ser um canal de comunicação que desperte sentimentos que favoreçam uma interação prazerosa.

Em uma atividade voltada aos desejos e expectativas dos consumidores é importante que o designer esteja ciente das aspirações e respostas emocionais daqueles. Dá a relevância da abordagem emocional no design de produtos, onde usabilidade, funcionalidade, prazer e emoção são igualmente importantes na metodologia de projeto.

O design tem um papel decisivo, assegurando que as formas nas quais a tecnologia busca usuários estão visualmente e simbolicamente adequados e usáveis. Se sem dúvida a tecnologia é quem dá o tom, os designers seguem-na, criando caixas atrativas para os complexos eletrônicos que vão dentro delas. A tecnologia também transformou a natureza das imagens, dos bens de consumo e serviços, e trouxe consigo a reação dos consumidores. Os designers tiveram que responder a estes desafios que apareciam e redefinir seus papéis e práticas a luz destes. Por meio desse tipo de pesquisa pretende-se avaliar o papel do design diante do público contemporâneo, como atrativo para valorizar a imagem do produto, agregando valor. Pretende-se conhecer os impactos subjetivos que o seu planejamento visual pode proporcionar ao público, e quais os principais elementos visuais nela identificados no processo de percepção visual. De acordo com esta abordagem de interação tanto pragmática quanto emocional, pretende-se explorar a perspectiva do design emocional, que tem como principal característica o processo projetual com ênfase na interação em design centrada no usuário. Este trabalho está ancorado na intersecção destas perspectivas. Desta forma, acredita-se que a abordagem dos aspectos que influenciam a satisfação dos consumidores é fundamental também na criação de produtos essencialmente funcionais. Nesse sentido, os

projetos visam aplicar uma metodologia baseada no equilíbrio entre uma abordagem pragmática, onde usabilidade e funcionalidade são importantes, e um enfoque na experiência emocional do usuário. A metodologia adotada é a abordagem perceptiva, a qual pode ser entendida como uma forma de análise da produção cultural humana, independentemente da forma desta produção. A percepção interessa-se pelo modo como as pessoas tomam decisões, e os estudos dos processos cognitivos que são manifestados na ação do design são algumas das áreas-chave na recente pesquisa em design. Este tipo de abordagem tem desafiado a existência de uma realidade.

Design e sustentabilidade: projeto e produção de protótipos de mobiliário público e componentes construtivos elaborados com materiais locais de base florestal

Prof. Dr. Tomás Queiroz Ferreira Barata

Considerando as alterações climáticas, a escassez dos recursos naturais disponíveis no planeta e a elevada emissão de CO₂ decorrentes do desenvolvimento econômico e tecnológico desenfreado da atividade humana, se faz cada vez mais necessário o atendimento das demandas sociais por produtos “mais” sustentáveis e inovadores. A base conceitual da pesquisa intitulada “**Design e sustentabilidade: projeto e produção de protótipos de mobiliário público e componentes construtivos elaborados com materiais locais de base florestal**” está delimitada por três aspectos fundamentais, que são: o primeiro faz referência à problemática atual que envolve o desenvolvimento de produtos sustentáveis, considerando a constatação da limitação de recursos naturais disponíveis para a produção de bens materiais e os efeitos das mudanças climáticas decorrentes das ações humanas sobre o planeta. O segundo aspecto, necessário para o desenvolvimento da pesquisa, trata da importância do emprego de materiais locais de fontes renováveis na produção de produtos “mais” sustentáveis. Neste sentido, aborda as características e as possibilidades do emprego da madeira de reflorestamento e materiais derivados da madeira e bambu de grande porte, com o objetivo de incentivar a produção local sustentável de acordo com a capacidade de adequação à mão de obra disponível. Também são abordados neste item, os seguintes indicadores: a) produção de resíduos; b) consumo de energia e; c) homem/hora no processo de produção de protótipos. Por fim, serão abordados na fundamentação teórica os processos e metodologias de projeto com ênfase na aplicação de conceitos e teorias do design sustentável com foco na experimentação projetiva de produtos inovadores.

Considerando a aplicação de teorias e conceitos de sustentabilidade no design de produtos e em projetos de arquitetura, esta pesquisa visa contribuir para o desenvolvimento de protótipos de mobiliários de uso público e componentes construtivos pré-fabricados elaborados com materiais de fontes renováveis, em particular, madeira de reflorestamento, materiais derivados da madeira e bambu in natura. A metodologia da pesquisa está pautada em quatro aspectos fundamentais, que são: a) caracterização de materiais de base florestal disponíveis na região sudeste do país, em especial, madeira maciça de eucalipto, placas reconstituídas e bambu in natura de grande porte; b) experimentação projetiva utilizando recursos de modelagem virtual paramétrica; c) verificação da construtibilidade por meio de tecnologias e equipamentos de produção em marcenaria e d) incorporação de conceitos e teorias do design de produto e da arquitetura sustentável. Os resultados esperados são peças gráficas com elevado grau de detalhamento, modelos virtuais e protótipos físicos dos produtos. Estão também previstas coletas de dados dos processos produtivos e análise dos indicadores de sustentabilidade na cadeia produtiva local.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme pudemos observar por meio das pesquisas desenvolvidas e em desenvolvimento a questão do design contemporâneo é presente e permeia todos os estudos, práticas, projetos, eventos e publicações desenvolvidas a partir das inter-relações com a cultura, o tempo, a história, os aspectos sociopolíticos, econômicos e de mercado.

Pesquisar, dialogar, trocar, estabelecer relações, observar e analisar, construir pensamentos, críticas e ampliar conhecimentos é o que nos move e nos desafia na busca e no repensar as dinâmicas de ensino e formação (em todos os níveis e variantes) e que, na verdade, constituem um dos principais fatores da existência do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura.

Esperamos que a dinâmica de nosso grupo possa se aprofundar e engrandecer mais e mais no decorrer do tempo e no aprofundamento que é gerado pelo tempo, pelo contato, pelos diálogos na construção do conhecimento tanto individual como coletivo.

Para finalizar e possibilitar as buscas e a leitura global de nossas pesquisas apresentamos a seguir as referências bibliográficas em conjunto, pois esta troca é uma das dinâmicas do nosso grupo, bem como visamos uma forma de facilitar ao leitor deste texto a visão ampla de tudo aquilo que estudamos e pesquisamos no diálogo constante com nossos autores, nossos objetos de estudo e nossas pesquisas.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? E outros ensaios**. Santa Catarina: Argos, 2009.
- ANTONELLI, Paola. **Modernidade Tropical** In: ARC Design, n.8, SP, Quadrifoglio Editora, 1999, pp.30-35.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: EDUSP, 1980.
- BARBOSA, J. C. **Caracterização e avaliação do fluxo produtivo de habitação em madeira de plantios florestais segundo indicadores de sustentabilidade - Consumo de energia e resíduos gerados**. 117p. Tese (Doutorado) – Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2003.
- BARBOSA, J.C.; INO, A. **Madeira, material de baixo impacto ambiental na construção – Análise do ciclo de vida**. In: II ENCONTRO NACIONAL E I ENCONTRO LATINO-AMERICANO SOBRE EDIFICAÇÕES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS, Canela, 2001. Anais... Canela, 2001.
- BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1968.
- BAXTER, M. **Projeto do Produto: Guia prático para o design de novos produtos**. Tradução de Itiro Lida. 2a ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- BHABHA, H. K. **O Local da Cultura**. BH : Editora UFMG, 1998.
- BITARELLO, Breno; NIEMEYER, Lucy; QUEIROZ, João. **New technologies and the design of interactive tattoos** In: Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design P&D Design 2012. São Luís: AEND/BR-P&D Design, 2012.
- BOMENY, Maria Helena Werneck. **O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem**. Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Algumas considerações sobre teoria e pedagogia do design** In: Estudos em Design, v.7 RJ, Aend-BR, 1999.
- **Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais** In: COUTO, Rita Maria e OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. Formas do Design. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.
- **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação** In: Estudos em Design, v.5, RJ, Aend-BR, 1997
- **Sobre a possibilidade de uma teoria do Design**. Estudos em Design Edição Especial, p 51/58 RJ, Aend-BR, 2001
- BONSIEPE, Gui. **DESIGN: do material ao digital**. Trad. Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

- BORGES, Adélia. **Maurício Azaredo: a construção da identidade brasileira no mobiliário**. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardì, 1999.
- _____. **Design Brasileiro Hoje: Fronteiras**. São Paulo: MAM-SP, 2009.
- _____. **Design + Artesanato: o caminho brasileiro**. SP: Editora Terceiro Nome, 2011.
- BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico. História, conceitos e atuação profissional**. Edição. São Paulo: Senac, 2011.
- BRUSATIN, M. **Arte come design**. Torino: Giulio Einaudi Editore, 2007.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BRUNTLAND, G. H. (editor). **Our Common Future: The World Commission on Environment and Development**. Oxford: Oxford University Press. 398 pp. 1987.
- BURDEK, Bernhard E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
- BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.
- BUXTON, Bill. **Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design**. São Francisco: Morgan Kaufman, 2007.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. São Paulo: EDUSP, 2000.
- CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2000.
- CAUDURO, Flávio Vinícius. **Design gráfico & pós-modernidade**. Revista FAMECOS nº 13. Porto Alegre: Dezembro, 2000.
- COOPER, Alan; Reimann, Robert e CRONIN, David. **About Face 3: The Essentials of Interaction Design**. Indianapolis: Wiley Publishing, 2007.
- CORSON, W. H. (ed.). **Manual global de ecologia. O que você pode fazer a respeito da crise do meio ambiente**. São Paulo: Augustus, 1993.
- COUTINHO, Solange G. Design da informação para educação. In: **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação** 3 – 1/2, 2006, p.49-60.
- COUTO, R. **Contribuição para um Design Interdisciplinar**. In: Estudos em Design, n.1, v.7, Rio de Janeiro: Aend-BR, p.79-90, 1999.
- D'AMBROSIO, U. **Transdisciplinaridade**. São Paulo: Palas Athena, 1997.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.
- EFORLIZZI, J., BATTARBEE, K. **Understanding Experience in Interactive Systems**. Proceedings of DIS2004, 1–4 August 2004, Cambridge, USA, 2004.
- FARIAS, Agnaldo. **Design é Arte?** In: Revista da ADG, n. 18, SP, ADG, 1999, pp. 25-29.
- FORTY, Adrian. **Objetos do Desejo**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FLÜSSER, Vilém. **The Shape of Things: A Philosophy of Design**. Londres, Reaktion Books, 1999.
- FREIRE, W. J.; BERALDO, A. L. **Tecnologias e materiais alternativos de construção**. Editora UNI-CAMP:2003.

- FRUTIGER, Adrian. *Signos, símbolos, marcas, señales. Elementos, morfología, representación, significación*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- GAMBA Jr, N. In: PORTUGAL, Cristina. *Design, Educação e Tecnologia*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013. (4º capa).
- GIACOMIN, Joseph. *What is Human Centred Design?* In: Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: EDUFMA, 2012.
- GOMBRICH. E. H. *Arte e Ilusão. Um estudo da psicologia da representação pictórica*. Trad. Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GONÇALVES, M.T.T. *Processamento da madeira*. Bauru: Edusp / SP EDUSP, 2000.
- GRUZINSKI, Serge. *O pensamento mestiço*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- HASSENZAHN, M. & TRACTINSKY, N. *User Experience – a Research Agenda*. Behaviour and Information Technology, Vol. 25, No. 2, March–April 2006, pp. 91-97
- HASSENZAHN, Marc. *User Experience and Experience Design*. 2011. Disponível em: <http://www.interactiondesign.org/encyclopedia/user_experience_and_experience_design.html>. Acesso em: 05 jul. 2012.
- HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
- HOLLIS, Richard. *Design Gráfico uma história concisa*. Tradução de Carlos Daudt. São Paulo, Editora Martins Fontes, 2000.
- HOMEM DE MELO, Chico. *Linha do tempo do Design Gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- JUNTA DEL ACUERDO DE CARTAGENA PADT-REFORT. *Manual de diseño para maderas del grupo andino*. 1 ed. Lima: JUNAC, 1984.
- KEELER, Marian, BURKE, Bill. *Fundamentos de Projeto de Edificações Sustentáveis*. SP: Bookman, 2010.
- KERCKHOVE, Derrick. *Skin of Culture*. London: Kogan Page. 1998.
- KOPP, Rudinei. *Design gráfico cambiante*. 2ª ed. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2004
- KRETZ, Francis. *Le concept pluriel d'interactivités ou l'interactivité vous laisse-telle chaud ou froid*. IN: Bulletin de l'IDATE. Paris: Centro Georges Pompidou, n.º 20, 2002.
- KUNIAVSKY, M. *Observing The User Experience – A Practitioner's Guide to User Research*. Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier Science, USA, 2003.
- LAW, E., ROTO, V., HASSENZAHN, M., VERMEEREN, A., KORT, J.: Understanding, Scoping and Defining User Experience: A Survey Approach. In: *Proceedings of Human Factors in Computing Systems conference*, CHI'09. 4–9 April 2009, Boston, MA, USA, 2009.
- LAWSON, B. *Como Arquitetos e Designers pensam*. Trad. Maria Beatriz Medina. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.
- LEON, Ethel. *Design Brasileiro quem fez, quem faz*. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2005.
- LIPOVETSKY, G. e SEBASTIEN, C. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

- LIPOVETSKY, G. e SERROY, J. *A Cultura-Mundo resposta a uma sociedade desorientada*. Tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- LÖBACH, Bernd. *Design industrial – bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- LUPTON, E; PHILLIPS, J.C. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MAINIERI, C., CHINELO, J.P. *Fichas de Características das Madeiras Brasileiras*. Instituto de Pesquisas Tecnológicas – IPT: São Paulo, 1989.
- MANZINI, E.; VEZZOLI, C. *O desenvolvimento de produtos sustentáveis*. São Paulo: Edusp, 2002.
- MARGOLIN, Victor. *O Design e a Situação Mundial* In: Arcos, número único, vol. 1, RJ, UERJ/Contra Capa, 1998, pp. 40-48.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Trad. Ronald Polito e Sérgio ALCides. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do Design Gráfico*. São Paulo: CosacNaify, 2009.
- MELLO, Patrícia. *Design Contemporaneo mutazioni oggetti ambienti architetture*. Milão: Electa, 2008.
- MOGGRIDGE, Bill. *Designing Interaction*. Cambridge: MIT Press, 2007. Disponível em; <http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm>. Acesso em 2008.
- MOLES, Abraham. *Teoria dos Objetos*. Rio de Janeiro, Edições Tempo Brasileiro, 1981.
- MORAES, Dijon. *Análise Do Design Brasileiro entre mimese e mestiçagem*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.
- MORIN, Edgar. *O método 4 – as ideias. Habitat, vida, costumes, organização*. Trad. Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MOURA, Mônica. *Design de Hipermídia dos princípios aos elementos*. São Paulo: NMD e Rosari, 2007. (ebook).
- *Objetos de Fazer Pensar: 23º Prêmio Design MCB*. Revista Dobras, 8, Março, pp. 25-31, 2010.
- *Design Brasileiro: muito além das fronteiras*. Revista Dobras, 4, Setembro, pp. 106-119, 2010.
- MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual*. Trad. Daniel Santana. Lisboa: Edições 70, 2001.
- NASCIMENTO, M. F. CPH- *Chapas de Partículas Homogêneas - Madeiras do Nordeste do Brasil*; 2003. 135f. Tese (Doutorado em Ciências e Engenharia de Materiais) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2006.
- NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil: Origens e instalação*. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.
- NIELSEN, Jacob. useit.com: *Jakob Nielsen's Website*. Disponível em: <<http://www.useit.com/>>. Acesso 10 dez. 2012.
- NOJIMA, Vera Lúcia et alii. (2006). *A Transversalidade como prática nas linhas e entrelinhas do design* In: Anais do P&D 2006 – 7º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Curitiba, PR: Aend Brasil – UFPR.

- PADOVANI, Stephania; MOURA, Dinara. **Navegação em hipermídia**. Rio de Janeiro: Moderna, 2008.
- PFEIL, W. **Estruturas de Madeira**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978.
- PIGNATARI, Décio. **Por um design brasileiro** [1983] In: Poesia Concreta Brasileira: o projeto verbo-vocovisual, SP, Artemeios, 2008, pp.99-105.
- PINHEIRO, Amálio. **Aquém da identidade e da oposição**. Piracicaba: Unimep, 1994.
- _____. **Comunicação e cultura**. Campo Grande: Uniderp, 2006.
- PIQUEIRA, Gustavo. **Morte aos Papagaios**. São Paulo: Editora Ateliê Editorial, 2004.
- PORTER, Joshua. **Designing for Social Web**. Berleley: New riders, 2008.
- PORTO, B. **Quando a ilustração faz a ponte entre desenho e design: Forma e função aplicadas a ilustração, desenho e design**. Design gráfico, v.54, p.46-47, 2001.
- PORTUGAL, C. **Design, Educação e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.
- PORTUGAL, Cristina e COUTO, Rita. Educational Suport for Hypermedia Design. **International Journal of Modern Education and Computer Science (IJMECS)**, v. 4, nº 6, p. 9-16, 2012.
- PORTUGAL, Cristina. **Design em Situações de Ensino-aprendizagem. Um diálogo Interdisciplinar**. 2009. 206p. Tese (Doutorado em Design), Departamento de Artes & Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2010.
- PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne e SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- ROCHA, Cláudio. **Projeto tipográfico - análise e produção de fontes digitais**. São Paulo: Rosari, 2002.
- RUBERTI, Isabela I.; PONTES, Aldo N. **Mídia, educação e cidadania: considerações sobre a importância da alfabetização tecnológica audiovisual na sociedade da informação**. Educação Temática Digital, Campinas, v. 3, n. 1, p. 21-27, dez. 2001.
- SAMARA, Timothy. **Elementos do design. Guia de estilo gráfico**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2010.
- _____. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. **Los elementos del diseño**. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004, 3a. edição, 2009.
- SANTOS, Boaventura S. **A gramática do tempo – para uma nova cultura política**. 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2006.
- SHEDROFF, Nathan. **Information interaction Design: a unified field theory of Design**. Disponível em: <<http://www.nathan.com/thoughts/unified/>>. Acesso em: 05 fev. 2010.
- TAMBINI, Michael. **O Design do século**. São Paulo: Ática, 1996.
- TORRENT, Rosália; MARÍN, Joan M. **Historia Del Diseño Industrial**. Madrid: Cátedra, 2005.

- TUFTE, Edward. *The visual display of quantitative information*. Cheshire, Connecticut: Graphics Press, 2002.
- ULBRICHT, Vania e PEREIRA, Alice T. Cybis. *Hipermídia: um Desafio da Atualidade*. Florianópolis: Pandion, 2012.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. *Teoria do Conhecimento e da Arte*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2006.
- VILLAFANE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirâmide, 2006.
- VILLAS-BOAS, André. *Identidade e cultura*. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.
- *O que é o que nunca foi design gráfico*. Rio de Janeiro, 2AB, 2007.
- WOLLNER, Alexandre. *Textos recentes e escritos históricos*. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2003
- WURMAN, Richard Saul. *Ansiedade de informação 2*. São Paulo: Cultura, 2005.
- YUBA, A. N. *Cadeia produtiva de madeira serrada de eucalipto para a produção sustentável de habitações*. 2001. 162p., Dissertação (Pós-graduação em Engenharia Civil) - Escola de Engenharia Civil - Universidade Federal do Rio Grande do Sul Brasil - Porto Alegre, 2001.
- ZIBEL, Carlos. Design na contemporaneidade: entre a tradição clássica e as novas demandas socio-culturais in Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: EDUFMA, 2012.
- ZUMTHOR, Paul. *A Letra e a Voz*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1993.
- ICSID - International Council of Societies of Industrial Design (2008). *Definition of Design*. Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>> Acesso em: 24 mai 2008.



MÔNICA MOURA

Realizou estudos de pós-doutoramento sobre Design Contemporâneo no Departamento de Artes & Design e PPG Design da PUC-Rio. Doutorado com tese sobre Design de Hiperfídia e Mestrado com dissertação sobre a Construção da Imagem no PPG de Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Ensino Técnico Profissionalizante em Design de Interiores. Atuação profissional: Professora Assistente Doutora e Coordenadora do Laboratório Didático de Experimentos em Design Gráfico no Departamento de Design. Professora, pesquisadora e orientadora credenciada para mestrado e doutorado no PPG Design da FAAC/UNESP, Campus de Bauru e Professora Colaboradora do IA/UNESP, Campus de São Paulo. Atuou no mercado profissional como designer de interiores, gráfico, produto/mobiliário e moda.

Projetos de Pesquisa em andamento são: Design Contemporâneo no Estado de São Paulo: discursos, produtos e inovação; Design para além do Design: contemporaneidade e transdisciplinaridade. Coordena o Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura.

Prêmios obtidos em 2013 - Menção Honrosa do Prêmio Capes de Tese 2013 da área de Arquitetura e Urbanismo pela tese "A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas", defendida no ano de 2012, sob orientação de Vera Lucia Moreira dos Santos Nojima e coorientação de Mônica Moura, do Programa de Pós-Graduação de Design da PUC-RIO

Co-autores:

MILTON KOJI NAKATA

Possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Educacional de Bauru (1982), mestrado em Projeto Arte e Sociedade (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais (2003), ambos pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Faac - Unesp. Atualmente é professor assistente doutor da Faac-Unesp. É vice coordenador do grupo de pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura. É bolsista de Desenvolvimento Tecnológico Industrial 2.

CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

Doutora em Estudos da Criança - Comunicação Visual e Expressão Plástica - pela Universidade do Minho, Portugal. Possui mestrado pelo Projeto Arte e Sociedade, área de Desenho Industrial (1998) e graduação em Desenho Industrial, habilitação em Programação Visual (1993), ambos pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Faac - Unesp, campus de Bauru. É professora efetiva da Faac - Unesp, ministrando aulas para o curso de Design desde 1995 e coordenando o Laboratório de extensão Inky Design desde 2001.

FERNANDA HENRIQUES

É professora e vice-coordenadora do curso de Design na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac) da Unesp Bauru. É doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2004), pós-graduada em Comunicação pela Unifor-CE (2001). É graduada em Publicidade, Propaganda e Criação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (1998)

PAULA LANDIM

Formada em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU - USP (1987), Mestre em Geografia pelo Instituto de Geociências e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista, Unesp - campus de Rio Claro (1994), Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da FAU - USP (2001), estágio de pós-doutorado na Universidade de Arte e Design de Helsinque na Finlândia (2006-2007), Livre-docente em Design de Produto pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Faac -Unesp (2009), professora do Departamento de Design desde 1988 e do Programa de Pós-Graduação em Design, ambos da Faac-Unesp, desde 2004.

TOMAS QUEIROZ FERREIRA BARATA

Professor assistente doutor junto ao Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Faac -Unesp, campus de Bauru, com graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1993), campus de São Carlos, mestre em Arquitetura e Urbanismo, área de concentração em tecnologia do ambiente construído pela Universidade de São Paulo (2001) e doutor em Engenharia Civil, área de concentração em arquitetura e construção pela Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Campinas (2008).

CRISTINA PORTUGAL

Doutora em Design, Mestre em Design e Bacharel em Design Gráfico pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Realizou o Pós-Doutorado em Design como bolsista PDJ/CNPq, na PUC-Rio. Doutorado com Estágio no Exterior PDEE na Universidade de Sevilha, como bolsista da CAPES. Especialização em Graphic Design pela U. C. Berkeley Extension Califórnia, USA. Atualmente é Estagiária de Pos-Doc UNESP do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Design - FAAC - Unesp. Também, pesquisadora e líder do Grupo de Pesquisa intitulado Pedagogia do Design do Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil do CNPq - do Programa de Pós-graduação em Design vinculado ao Laboratório Interdisciplinar de Design/Educação LIDE do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Presidente da Sociedade Brasileira de Design da Informação gestão 2014/2017. É professora colaboradora de graduação em Design no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

CLÁUDIO ROBERTO Y GOYA

Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1986) e doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1999). Professor assistente da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho no curso de Design. Coordenador do Curso de Design da Faac - Unesp Bauru. Desde março de 2007 coordena o Laboratório de Design Solidário da Faac - Unesp Bauru e em 2010 assumiu a coordenação da Incubadora Tecnológica de Cooperativas Populares da Unesp Campus de Bauru