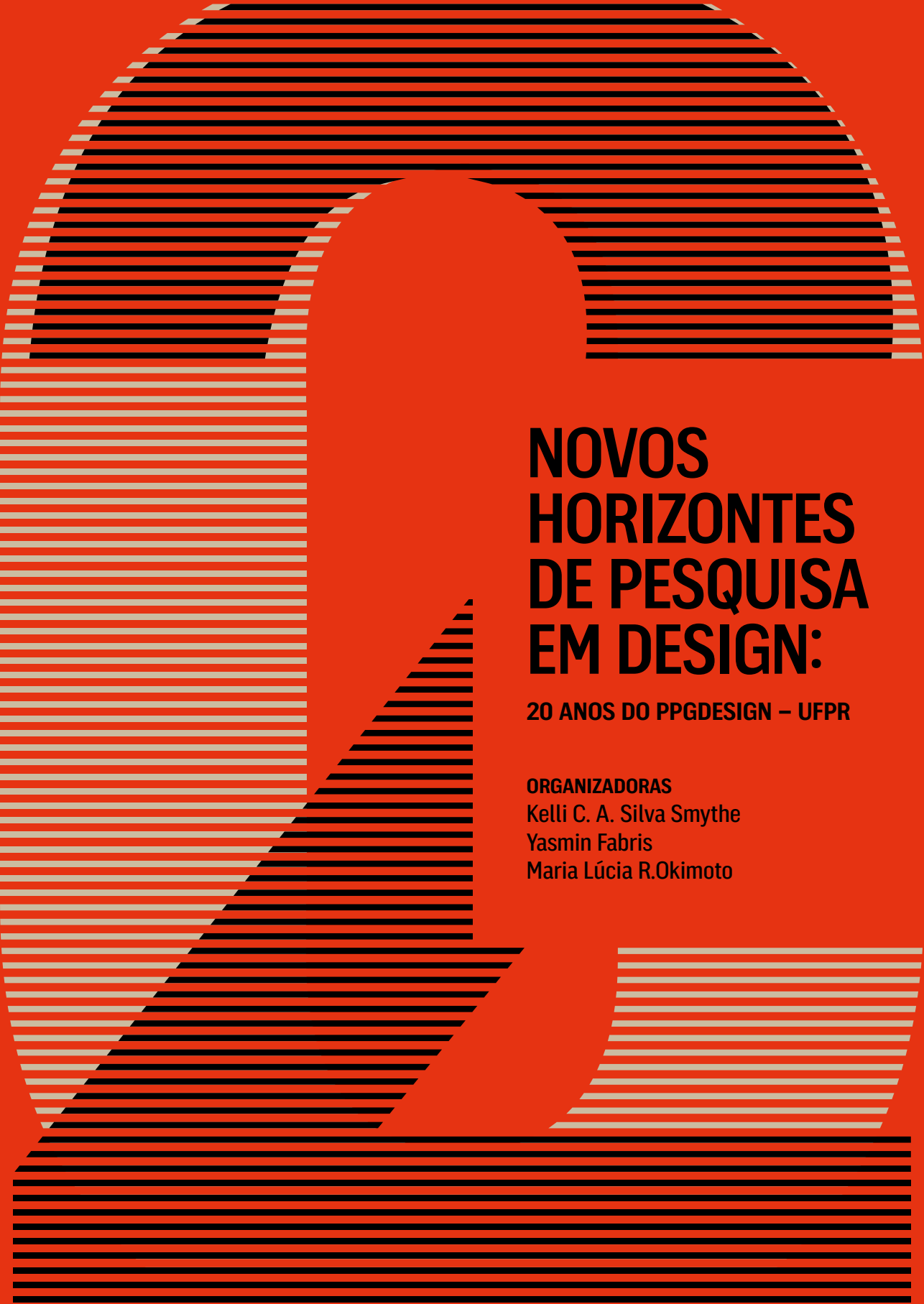




NOVOS HORIZONTES DE PESQUISA EM DESIGN:

20 ANOS DO PPGDESIGN – UFPR

ORGANIZADORAS

Kelli C. A. Silva Smythe

Yasmin Fabris

Maria Lúcia R.Okimoto

Este livro se propõe a registrar e, ao mesmo tempo, projetar a trajetória de construção de um programa de pós-graduação em Design. Revisitar seus processos de formação e consolidação possibilita reconhecer aprendizados, conquistas, desafios e ambições. Reunimos aqui trabalhos que permitem acessar parte das experiências acumuladas nesses 20 anos de existência do PPGDesign: a constituição de linhas de pesquisa, laboratórios, parcerias e práticas de formação - tanto de quem se formou nesse espaço quanto de quem formou pesquisadoras e pesquisadores.

A publicação organiza-se em dois momentos: o primeiro dedica-se à memória institucional, percorrendo a constituição das linhas de pesquisa, o segundo apresenta pesquisas desenvolvidas no programa, evidenciando a diversidade de abordagens, temáticas, referenciais teóricos e metodológicos que caracterizam o Design como campo interdisciplinar. Em alguma medida, esta obra comemorativa constitui um exercício de construção da memória institucional e um gesto político que reafirma o compromisso da Universidade Pública com a sociedade.

SOBRE AS ORGANIZADORAS

KELLI C. A. SILVA SMYTHE

Designer gráfico, mestre, doutora e pós-doutora pela UFPR. Vice-coordenadora e professora do PPGDesign na linha de Design de Sistemas de Informação. Atua em Design da Informação, com foco em instruções visuais, sistemas de wayfinding e comunicação de risco.

YASMIN FABRIS

Professora adjunta do Design/UFPR e professora permanente do PPGDesign na linha de Teoria e História do Design. Pesquisa arte e cultura popular, cultura material, história do design, museus, exposições e visualidades latino-americanas.

MARIA LÚCIA R. OKIMOTO

Desenhista Industrial (UFPR), doutora em Engenharia de Produção (UFSC) e pós-doutora em Ergonomia (TU München). Professora do PPGDesign/UFPR na linha de Sistemas de Produção e Utilização. Atua em ergonomia, usabilidade e tecnologia assistiva e coordena o Laboratório de Ergonomia e Usabilidade.



NOVOS HORIZONTES DE PESQUISA EM DESIGN:

20 ANOS DO PPGDESIGN – UFPR

ORGANIZADORAS

Kelli C. A. Silva Smythe

Yasmin Fabris

Maria Lúcia R. Okimoto

ORGANIZADORAS Kelli C. A. Silva Smythe, Yasmin Fabris e Maria Lúcia R. Okimoto

COORDENAÇÃO EDITORIAL Kelli C. A. Silva Smythe e Yasmin Fabris

CONSELHO DE PARECERISTAS

Ana Bugnone – Universidad Nacional de La Plata (UNLP) e Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET),

Eduardo Costa – Universidade de São Paulo (USP),

Guilherme Altmayer – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI – UERJ),

Luciane M. Fadel – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI – UERJ),

Rafaela Blanch Pires – Universidade Federal de Goiás (UFG – PPGAC – EMAC)

Stephania Padovani – Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Tiago Barros Pontes e Silva – Universidade de Brasília (UNB)

PROJETO GRÁFICO Júlia França e Thaíse Amorim

LINHA DO TEMPO Kelli C. A. Silva Smythe e Gabriela Germer Gross

DIAGRAMAÇÃO Gabriela Germer Gross

EDITORA MC&G Design Editorial

Dados Internacionais de Catalogação na publicação (CIP)

N 945 Novos horizontes de pesquisa em design : 20 anos do PPGDesign – UFPR
/ organizadoras Kelli C. A. Silva Smythe, Yasmin Fabris e Maria Lúcia R.
Okimoto. — Curitiba : UFPR ; Rio de Janeiro MC&G, 2025.
242 p. ; 23 cm.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978- 65-6115-137-5 (Ebook)

1. Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) – História. 2.
Design – Estudo e ensino (Superior). 3. Design – Pesquisas. I. Smythe, Kelli C.
A. Silva. II. Fabris, Yasmin. III. Okimoto, Maria Lúcia R.

F-1011251/11

CDD 23 :745 . 4071081

Bibliotecária Priscila Pena Machado – CRB - 7/6971

DOI: 10.61367/9786561151375

Esta obra está licenciada com uma Licença Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Brasil



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
DESIGN DA UNIVERSIDADE FEDERAL
DO PARANÁ - PPGDesign/UFPR

NOVOS HORIZONTES DE PESQUISA EM DESIGN:

20 ANOS DO PPGDESIGN – UFPR

ORGANIZADORAS

Kelli C. A. Silva Smythe

Yasmin Fabris

Maria Lúcia R. Okimoto



PPGDesign: duas décadas de construção coletiva
e compromisso com a pesquisa científica, **7**

Palavra da Coordenação, **11**

01

PPGDesign 20 Anos: Trajetória, Impactos e Futuro, 17

Memórias de 20 Anos de Pesquisa em Design na UFPR, 19

**Breve Retrospectiva dos 20 Anos da Linha de Pesquisa DSI -
Design de Sistemas de Informação do PPGDESIGN/UFPR, 47**

Carla G. Spinillo

**História da Linha de Pesquisa em Design de Sistemas de Produção
e Utilização (DSPU) do PPGDESIGN/UFPR - 2005-2025, 63**

Aguinaldo dos Santos

**Pesquisa em Teoria e História do Design no PPGDESIGN -
UFPR: Relato sobre um Percurso Sem Mapas, 83**

Ronaldo de Oliveira Corrêa

O impacto do Programa, 97

Linha do tempo do Programa, 103

História Viva, História Contada, 109

Egressos

André Battaiola, **112**

Juarez Bergmann Filho, **114**

André Schlemmer, **116**

Matheus Cezarotto, **118**

Caroline Müller, **120**

Carolina Daros, **122**

Parceiros

Prof^a. Cláudia Mont'alvão - (PUC-Rio), **126**

Prof. Luis Carlos Paschoarella - (Unesp), **128**

Prof. Fernando Moreira da Silva - (ULisboa), **130**

Prof. Carlo Vezzoli - (Politécnico de Milão), **132**

Visão de Futuro, **135**

02

**Pesquisas em Destaque: 20 Anos de Contribuição
ao PPGDesign, 140**

Apresentação, 143

20 anos de Pesquisa em Design de Sistemas de Jogos no PPGDesign/UFPR, 146

Daniella R. Michelena Munhoz, André L. Demaison, Matheus
A. Cezarotto e Guilherme Brante de Freitas Tanello.

**Design Inclusivo no contexto do Design de Sistemas
de Informação: importância e aplicações, 164**

Juliana Bueno, Emilia Christie Picelli Sanches, Karina de Abreu Antonioli,
Mariana de Souza Lukasinski e Tacila Fernanda Carneiro Evangelista.

**Design da informação na comunicação em Saúde:
Experiências e Perspectivas, 178**

Kelli C.A.S.Smythe, Fabrícia E. Souza, Diovana M. Damacena
e Christopher Hammerschmidt.

Design para a Sustentabilidade: Perspectivas Materiais, 191

Brunna Gonçalves Ramos, Marta Karina Leite
e Elisa Strobel do Nascimento.

Entre Chile e Brasil: fluxos de ideias e objetos, 201

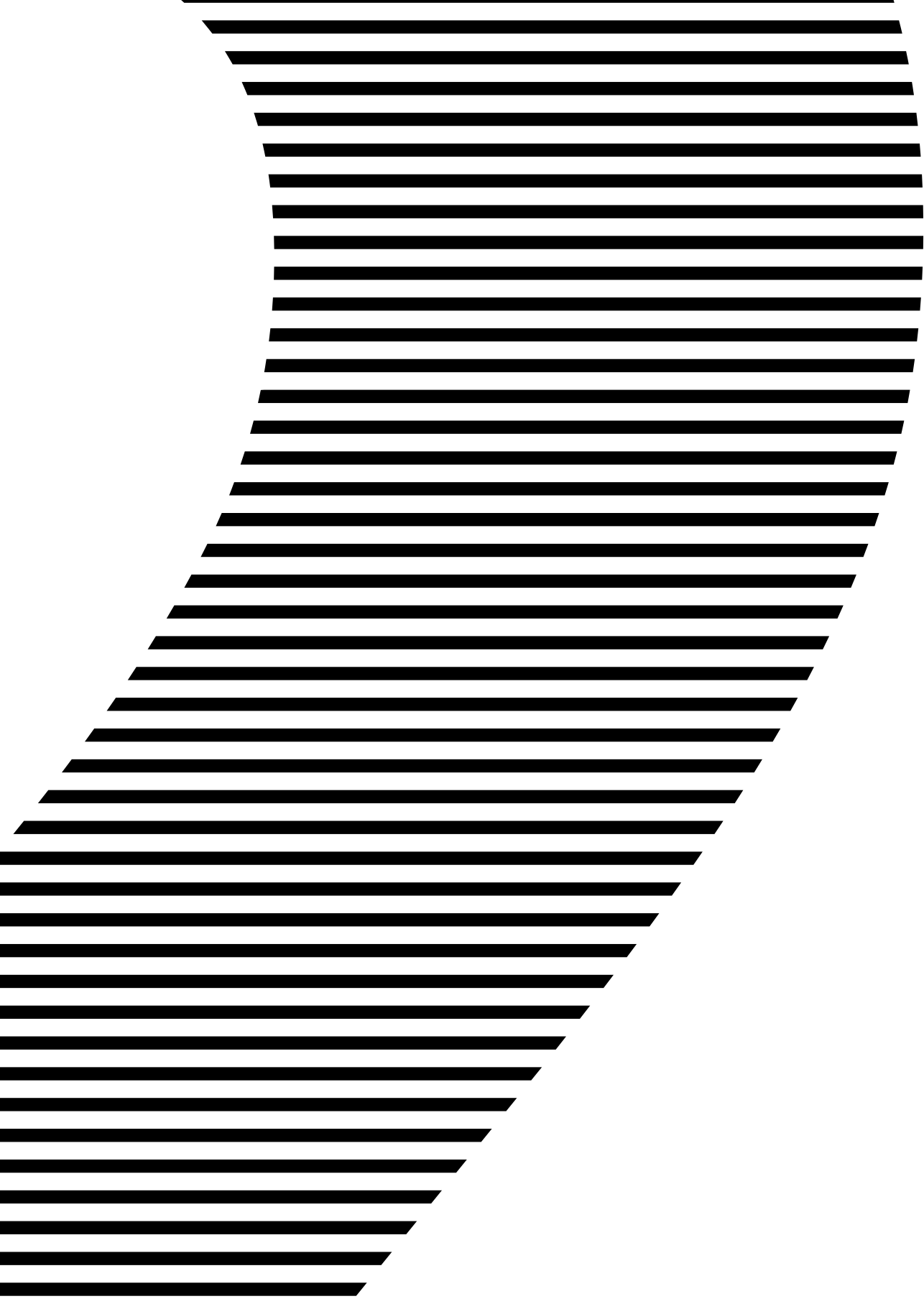
Yasmin Fabris e Raíza Cavalcanti.

**Experiências e trajetórias de mulheres na História do Design:
Pesquisas desenvolvidas no PPGDesign - UFPR, 213**

Bruna Carmona Bonifácio, Cláudia Regina Hasegawa Zacar,
Lindsay Jemima Cresto e Rachel Rebske Hoppe.

**Os espaços de produção como sala de aula: Relato de experiência
da disciplina de Cultura Visual na pós-graduação em Design, 228**

Rafael de Castro Andrade e Felipe Cardoso M. Prando.



APRESENTAÇÃO

PPGDesign: duas décadas de construção coletiva e compromisso com a pesquisa científica

Em 2025, o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná – UFPR celebra 20 anos de existência. Duas décadas marcadas pela consolidação acadêmica, pela construção coletiva de conhecimento e pelo compromisso constante com a inovação, a crítica e a transformação social. Desde sua criação, o PPGDesign tem sido pautado pela interdisciplinaridade, pelo diálogo com a diversidade cultural e pela busca por soluções projetuais que respondam aos desafios contemporâneos. Ao longo dos anos, formamos mestres e doutores comprometidos com a pesquisa e com a prática do design em suas múltiplas dimensões, em sintonia com as demandas locais e os debates globais.

Este livro comemorativo nasce como um gesto de celebração e memória, reflexão e projeção de futuro. Organizada em duas partes complementares, a obra combina registro institucional e produção acadêmica. A primeira parte recupera a trajetória do Programa, seus sentidos e transformações ao longo de duas décadas. Já a segunda parte apresenta uma coletânea de artigos que evidenciam a maturidade das três linhas de pesquisa e a diversidade de abordagens, teóricas e metodológicas, que caracterizam o PPGDesign.

A Parte 1 tem início com a *Palavra da Coordenação*, a qual contextualiza o momento atual do Programa e destaca o significado desta celebração. Em seguida, o capítulo *Memórias de 20 anos de pesquisa em design na UFPR* reconstrói os principais marcos de criação, consolidação e expansão do PPGDesign. Complementarmente, o capítulo *As Linhas de Pesquisa ao Longo do Tempo*, com as descrições das linhas Design de Sistemas de Informação (DSI), Design de Sistemas de Produção e Utilização (DSPU) e Teoria e História do Design (THD), evidenciam as origens, reconfigurações e a maneira como cada linha contribuiu para moldar a identidade do programa. Esses

capítulos mostram como diferentes abordagens de pesquisa foram ganhando forma, dialogando com agendas acadêmicas emergentes, demandas sociais e contextos produtivos variados. Vale salientar que, assim como o capítulo *Memórias de 20 anos de pesquisa em design na UFPR*, esses relatos se apoiam, predominantemente, nas memórias individuais de docentes e colaboradores. Assim, a memória desses professores tornam possível reconstruir a trajetória institucional - uma lacuna que, por si só, evidencia os desafios de preservar, registrar e transmitir a memória do Programa.

O capítulo *O impacto do Programa* manifesta-se na vocação interdisciplinar que articula teoria e prática para enfrentar desafios sociais complexos. Projetos aplicados, materiais instrucionais e inclusivos, inovações reconhecidas e parcerias estratégicas consolidam o programa como agente de transformação e formador de profissionais capazes de propor soluções críticas e inovadoras. Finalizando esse bloco, *a Linha do Tempo do PPGDesign UFPR* apresenta marcos importantes da trajetória do PPGDesign com momentos significativos para o seu amadurecimento.

Na sequência, *História Viva*, *História Contada* abre espaço para escutar vozes de egressos e de instituições parceiras que seguem colaborando com a consolidação de nossa rede acadêmica. Por fim, o capítulo *Visão de Futuro* projeta o PPGDesign/UFPR como um programa com bases sólidas, trilhas formativas flexíveis, ambiente acolhedor e com cultura de inovação.

Atento à diversidade e às transformações do campo, o Programa amplia sua atuação em inclusão, tecnologias assistivas, sustentabilidade e abordagens pós-antropocêntricas, fortalecendo parcerias e integrando empreendedorismo e prática projetual. Reafirma, assim, o projeto do programa alinhado às três linhas de pesquisa e o compromisso com soluções socialmente responsáveis e voltadas ao bem-estar coletivo.

Mais do que celebrar o passado, esta publicação pretende apontar para o futuro. A visão aqui compartilhada pelas lideranças atuais do PPGDesign registram o desejo de continuidade, aprofundamento e abertura para novos caminhos.

Boa leitura!
As editoras

[REDACTED]

PARTE 1

Palavra da Coordenação

A decisão em empreender esforços para conceber e submeter junto à CAPES a proposta de implantação do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR teve à época várias motivações, destacando-se a premente necessidade de capacitação docente e, muito importante, a necessidade de desenvolvimento de um corpo de conhecimento que subsidiasse tanto a prática como o próprio ensino na área. Assim, desde o início, a missão principal do PPGDesign/UFPR consiste em contribuir para formar quadros de docência no ensino superior, pesquisadores e profissionais capazes de atuar com responsabilidade social e ambiental nas esferas pública e privada. Com a aprovação da proposta em 2005 a UFPR passou gradualmente a ser um polo de excelência na geração e disseminação de conhecimento, afetando de forma direta o modo como se faz, pensa e ensina o Design. Nestes 20 anos desde sua aprovação, o programa tem contribuído de forma indelével na formação de quadro de pesquisadores integrados ao setor produtivo (quer público ou privado) voltados para equacionar e apresentar soluções competentes em diversos campos do conhecimento e em múltiplos contextos de incertezas da realidade. O conteúdo deste livro apresenta evidências inequívocas da excelência na formação provida pelo programa.

Importante salientar que o programa se beneficiou enormemente do privilégio de ter a Profa. Dra. Virginia Borges Kistmann na liderança do processo de concepção e submissão de sua proposta junto à CAPES. A perspectiva estratégica, capacidade de comunicação e visão holística desta professora não só foi relevante na condução do processo de submissão da proposta, mas, muito importante, sua visão sobre a pesquisa afetou diretamente a própria concepção do programa.

Desde sua aprovação em 2005 o PPGDesign/UFPR vem crescendo e se consolidando de forma continuada, saindo de 9 docentes no projeto original para 23 docentes em 2025. Tínhamos duas linhas de pesquisa no projeto original (Sistemas de Informação e Sistemas de Produção e Utilização) e agora temos uma terceira: Teoria e História do Design. Oferecíamos somente o curso de Mestrado em Design e hoje temos nosso Doutorado em Design. Os tópicos investigados também evoluíram e se renovaram

ao longo dos anos, mas a característica original da perspectiva sistêmica e interdisciplinar permanece central à cultura de pesquisa do programa.

Nossos tentáculos estão espalhados pelo mundo. Nossa “árvore genealógica”, composta por egressos doutores (as), mestres (as) e pós-doutores (as), alcança todas as regiões do país e, também, outros países ao redor do globo. São profissionais habilitados à realização de pesquisa de alto nível com/através/para o Design, estando presentes em instituições de ensino, empresas, organizações não governamentais ou mesmo em unidades do governo. Nas universidades a “árvore genealógica” do PPGDesign já apresenta seus netos e tataranetos, com novos doutores sendo formados por doutores egressos do nosso programa. Este quadro tem repercutido na própria consolidação e evolução do programa dado que nos editais de credenciamento de novos professores, tem-se um certame cada vez mais qualificado e competitivo.

No âmbito de empresas observa-se que gradualmente tem se reduzido o estranhamento de se ter um Mestre ou Doutor em Design lado a lado de equipes de projeto. A valorização desta formação tem repercutido com nossos egressos ocupando posições de destaque na estrutura organizacional de empresas, muitas vezes liderando processos de inovação. Com isto, velhos paradigmas que não viam conexão entre excelência na prática do Design com a contribuição advinda da pesquisa, gradualmente vem sendo solapados.

Implantar um programa de pós-graduação em Design tangibiliza as expectativas do país quanto à sua política de inovação, reconhecendo a relevância estratégica da lógica abduativa que perpassa a pesquisa em Design, no desenvolvimento de conhecimento e soluções para os desafios presentes e futuros do país. É uma decisão estratégica pois está orientada para o longo prazo, com impactos que somente poderão ser observados e mensurados ao longo de décadas. Afinal, se contarmos a trajetória formativa passando pela graduação, incluindo Iniciação Científica, seguida de mestrado, doutorado e, eventualmente, pós-doutorado, demanda bem mais do que uma década de formação. É uma aposta otimista no futuro, na esperança de que esta formação conduza não somente a soluções inovadoras e sustentáveis para os desafios da sociedade, como também permita que, ao longo dessa trajetória, o país, seja por meio do poder público ou da iniciativa privada, ofereça condições para a manutenção e o estímulo das vocações voltadas à pesquisa.

Esse otimismo, no entanto, não surge sem fundamentos. Entre os fatores que o sustentam, destaco a qualidade e a motivação do corpo docente do PPGDesign/UFPR, que contribui de forma contínua, seja nas orientações aos discentes, nas disciplinas e eventos de extensão, ou ainda nas diversas comissões e demandas administrativas essenciais à boa condução de um programa de pós-graduação em instituição pública.

O paradoxo desta participação é que estar no programa amplia sobremaneira seus afazeres e fazem isto sabendo que não há nenhum impacto direto em seus proventos. Em outras palavras, participam pelo desejo de ampliar ainda mais sua contribuição para a sociedade; participam dado que mantém a curiosidade com o novo, fustigados pelas possibilidades que se abrem com pesquisas de profundidade.

Concluídos os primeiros 20 anos do programa, observa-se que alguns dos novos desafios que se colocam para a pesquisa são absolutamente claros e conhecidos, indo desde a demanda por novos modos de produção e consumo radicalmente mais sustentáveis até a compreensão do papel do design à luz das tecnologias digitais emergentes (ex: IA, IoT, Realidade Virtual/Aumentada). Em função da natureza do processo de investigação, docentes e discentes do programa via-de-regra trabalham no limiar do conhecimento, empurrando os limites do que sabemos. Desta forma, não seria pretensão afirmar que em função deste constante contato com as fronteiras de inovação habilita o corpo docente e discente do programa a ajudar a sociedade a antecipar o enfrentamento aos desafios ainda desconhecidos do futuro.

Sendo um programa de pós-graduação de excelência e em instituição pública fica patente no escopo das pesquisas realizadas, a preocupação com a relevância social, ambiental e econômica do que investigamos. Ampliar esta relevância implica em manter, estimular e consolidar as conexões do programa com os diversos atores na sociedade, incluindo os setores não formais e os públicos marginalizados. O desenvolvimento continuado destas conexões propicia um ambiente necessário para promover a sensibilidade dos futuros Mestres (as) e Doutores (as) em Design, para o seu potencial papel na transformação do Brasil na direção de uma sociedade cada vez mais equitativa e justa, preceitos presentes em nossa constituição.

Desta forma, aproveitamos a oportunidade para agradecer a toda a centena de parceiros institucionais que ao longo destes 20 anos viabilizaram a realização da pesquisa, contribuíram na sua disseminação, integraram o conhecimento em seu dia a dia e empregaram egressos em seus quadros. Parcerias que têm ocorrido muitas vezes com ajuda financeira de agências de fomento ou, no outro extremo, com contribuições não financeiras como a disponibilização de máquinas, softwares e insumos. Agradecemos a paciência e a disponibilidade, enfrentando juntos o desafio de sincronizar o tempo do cotidiano de empresas com o tempo das atividades de P&D, particularmente aquelas associadas com dissertações de mestrado ou teses de doutorado. A respeitabilidade que temos alcançado ao longo dos anos é demonstrado com o número cada vez maior de empresas que compreendem a dinâmica do processo de pesquisa e tem se aproximado do programa na busca de parcerias.

Agradecemos, também, a todos os egressos que nos ofereceram a oportunidade de aprendermos juntos, ao longo de suas respectivas jornadas no PPGDesign/UFPR. Salientamos que esta casa permanece de portas abertas a todos os egressos, na compreensão de que o aprendizado é uma jornada para toda a vida e onde o avanço do conhecimento demanda a continuidade das colaborações semeadas na época do mestrado/doutorado.

Por fim, é mister lembrar que todos os recursos utilizados neste programa de pós-graduação, desde as bolsas providas aos discentes até a energia que faz acontecer a luz na sala de aula, é provido através dos impostos pagos pelo povo brasileiro. Apesar de serem nossos “clientes” e financiadores, sabemos que ainda é insuficiente o que fazemos para chegar aos seus ouvidos e olhos o resultado da aplicação destes recursos. Precisamos e estamos melhorando a comunicação do resultado do que fazemos e novas iniciativas nesta direção vem sendo elaboradas. Ainda assim, temos absoluta confiança que o recurso público foi sendo bem empregado no PPGDesign/UFPR ao longo destes 20 anos. Afinal, nosso principal “produto” (pessoas altamente qualificadas) está espalhado no mundo e transformando realidades, sendo nossa mais importante contribuição para o futuro do Brasil.

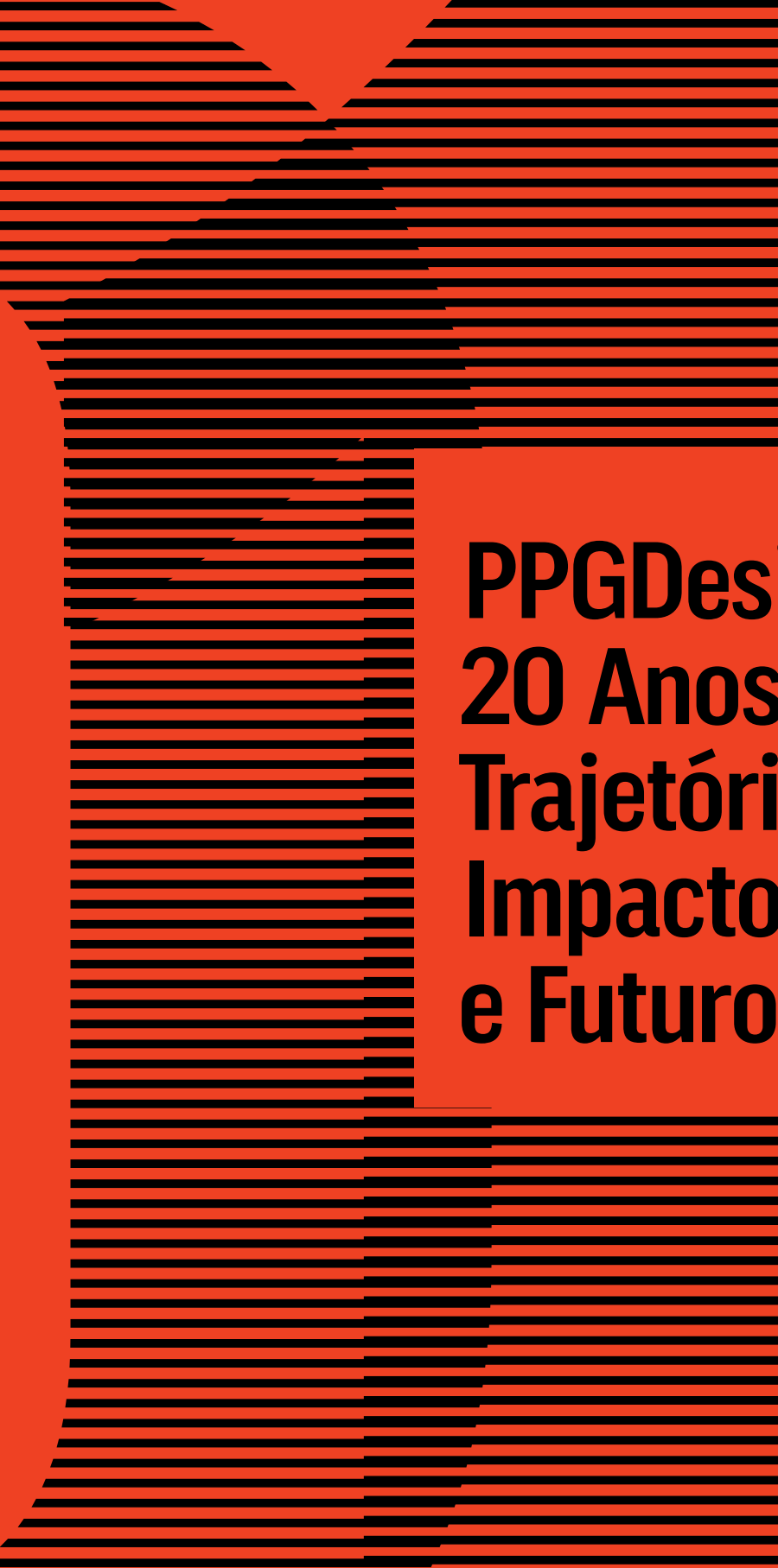
Prof. Aguinaldo dos Santos, PhD

Coordinator of the Design Postgraduate Program

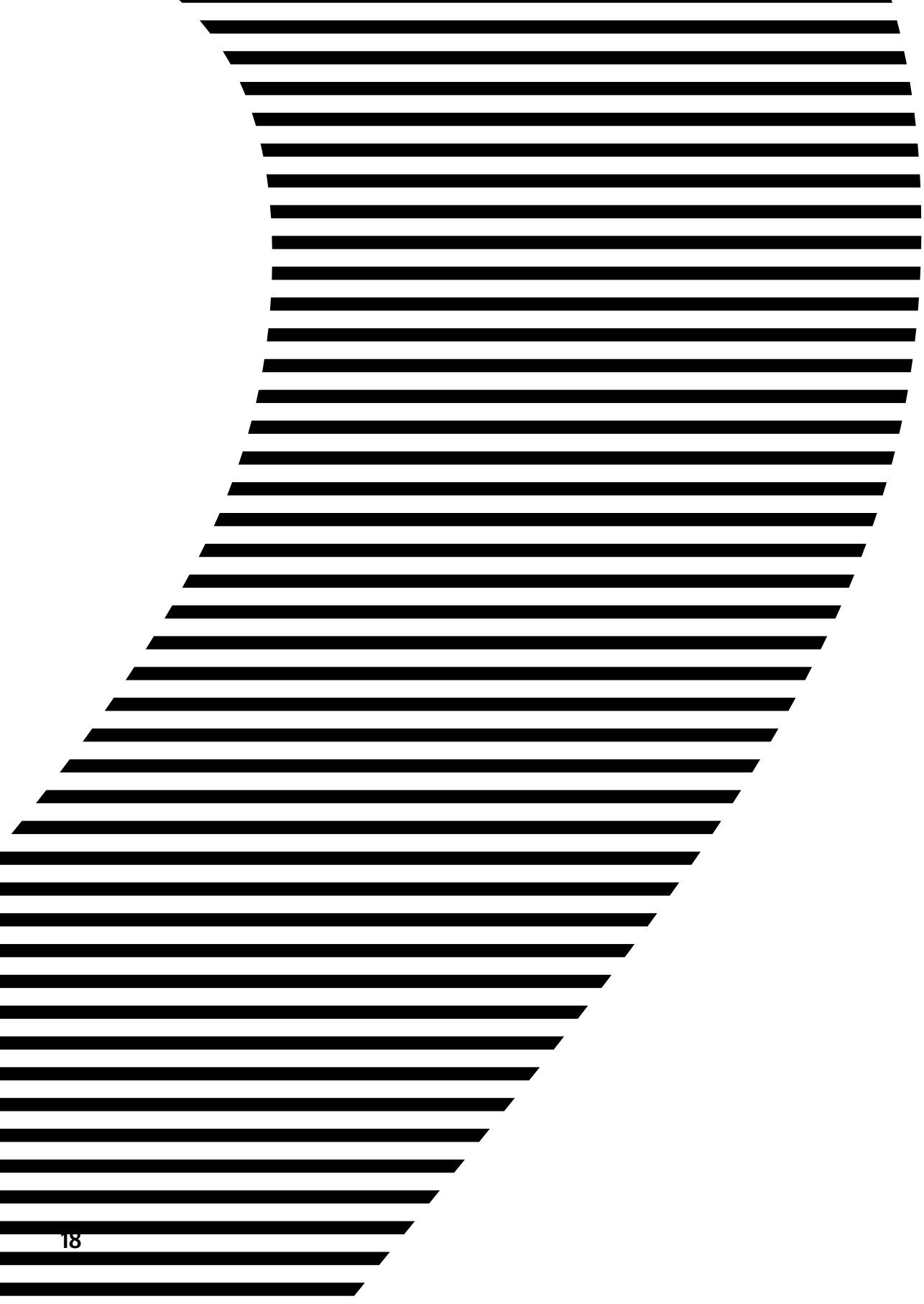
Head of the Design & Sustainability Research Center

Paraná Federal University - Brazil





PPGDesign 20 Anos: Trajetória, Impactos e Futuro



MEMÓRIAS DE 20 ANOS DE PESQUISA EM DESIGN NA UFPR

Virginia Borges Kistmann

A busca por fatos históricos é importante para a compreensão da realidade presente, mas também para o estabelecimento de ações voltadas ao futuro. Dessa forma, este texto, elaborado a convite do Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Design - PPGDesign da Universidade Federal do Paraná – UFPR, busca recuperar em primeiro lugar a minha memória pessoal a respeito de eventos que marcaram os 20 anos desse programa. Considerei o período em que atuei junto ao programa, de 2005 até quando me afastei em 2022, após 17 anos, mas busquei também eventos que tanto antecedem esses 20 anos, por considerá-los vetores importantes na consolidação do Programa, quanto avançam até 2025. Por isso, trata-se de um relato que deve ser lido tendo em consideração que posso não ter correspondido com precisão aos acontecimentos relatados. Lacunas podem existir e as ênfases dadas são pessoais.

Para escrevê-lo, além de minhas lembranças, contei com documentos disponíveis na internet, como currículos de docentes disponibilizados em páginas da Plataforma Lattes e outros fornecidos pelo PPGDesign. Alguns dados apresentavam inconsistências e me servi, além das informações em fontes disponíveis impressas e na internet, de falas de professores atuantes. Agradeço assim as informações orais que me foram passadas pelos professores André Luiz Battaiola, Carla Galvão Spinillo, Dulce Maria Paiva, Kelli Cristine Assis Silva Smythe, Márcia Simões da Fontoura e Maria Lúcia Leite Ribeiro Okimoto, dentre outros, as quais penso importantes para a fundamentação da sua criação e determinaram suas características particulares.

Dei especial atenção às ações desenvolvidas pelos seus pesquisadores, com a criação de laboratórios e núcleos de pesquisa. Essas entidades, com relação direta com a graduação, atribuem uma identidade particular ao PPGDesign e consistem nos polos de discussão dos temas de pesquisa de seus participantes.

Não posso deixar de destacar ainda as gratas lembranças que me vêm à mente, quando penso nesses 20 anos do PPGDesign da UFPR. Sou grata aos colegas com quem compartilhei e ainda compartilho pesquisas e que me abrigaram como professora sênior. Nesse aspecto, em especial pela minha inclusão junto ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Engenharia Mecânica – PGMec da UFPR, anteriormente ao PPGDesign, assim como, por dedicar espaço junto ao Laberg, a atuação da professora Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto foi relevante. Naquele momento, iniciei uma área de

pesquisa voltada à Gestão de Design, o que caracterizou minha linha de pesquisa ao longo dos 17 anos voltados à pós-graduação na UFPR.

Nesse recordar, sobretudo, lembro-me dos inúmeros orientandos que tive e que me motivaram e contribuíram para a pessoa que sou hoje. Sem eles, não estaria aqui, agora, escrevendo este texto. Penso também nos temas que trabalhamos juntos e fizeram a linha Sistemas de Produção e Utilização abrigar as pesquisas em Gestão de Design com ênfase nos produtos cerâmicos e nas temáticas da cidade.

OS PRIMÓRDIOS DA PESQUISA EM DESIGN NA UFPR

Retorno à década de 1970, que representa um período de grandes mudanças e transformações para Curitiba, marcando o início de sua trajetória como uma cidade modelo em planejamento urbano e desenvolvimento, junto a um período de efervescência cultural. A arte paranaense experimentava novas linguagens e formatos. A arte conceitual, com foco na ideia em detrimento do objeto, ganhou destaque, assim como a cerâmica artística, que conquistou um novo espaço¹. Nesse contexto, os esforços da professora e artista plástica Adalice Maria Araujo, membro do então Departamento de Filosofia do Setor de Ciências Humanas Letras e Artes - SCHLA, foram fundamentais para a criação dos cursos de Design² àquela época, sendo eles incluídos no grupo das Artes³.

Sua visão destacava o papel dos produtos industriais, associando criatividade e tecnologia, seguindo linhas filosóficas bauhausianas⁴, mas, também podemos dizer morrisianas⁵, embora essas não estivessem aparentes nos seus depoimentos. Ela vislumbrava uma imersão da prática do Design sob o ponto sensível da Arte, o que demandava a formação de um corpo docente novo. Assim, em 1975, fizeram concurso para o Departamento de Filosofia alguns profissionais que atuavam ou eram formados no campo do Design, dentre esses os professores Ivens de Jesus da Fontoura e eu mesma⁶.

1 QUELUZ, R. A. C.; OSINSKI, D. R. B.: 2025.

2 O projeto de criação dos cursos tem início em 1973 e inicialmente eram denominados Desenho Industrial e Comunicação Visual.

3 Junto com Educação Artística.

4 Da Bauhaus.

5 Referente a William Morris.

6 Não me recordo nem disponho dados sobre a disciplina para a qual o professor Ivens de Jesus da Fontoura se candidatou e foi aprovado. Eu fiz para a disciplina Ergonomia. Outros professores fizeram esse concurso, como Norton Morozowski (música), Janete Fernandes (artes plásticas), Liane Essenfelder (dança), dentre outros.

Essa vinculação original do Design ao campo da Arte possibilitou posteriormente a criação e a vigência de um Departamento de Artes independente, a partir de 1980, o que favoreceu o crescimento dos dois campos, Artes e Design, junto à UFPR. Mas, também tornou o processo inicial constitutivo da pesquisa no campo das *ciências aplicadas*, no qual o Design se insere, dificultoso, já que os processos artístico e científico não seguem a mesma ordem.

Ainda no início dos cursos de Design, em 1976, com a aquisição de profissionais formados em Design no Rio de Janeiro, junto à Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI, uma nova visão influenciou a visão científica que os cursos adquiriram. Osvaldo Nakazato, professor oriundo da ESDI, era aluno de mestrado em Engenharia de Produção no Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia - COPPE, da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, o que trouxe sistematização e questionamento particulares aos cursos de Design da UFPR.

Sob esse pano de fundo, uma das primeiras pesquisas de iniciação científica ligada ao Design se deu em 1980. Tratava-se de um levantamento ergonômico voltado ao projeto de móveis, que foi realizado em Curitiba, sob minha orientação⁷. Isso se deu em virtude da política universitária que incentivava os docentes a desenvolverem pesquisas como modo de justificativa para a contratação no regime de dedicação exclusiva. Além de ministrar disciplinas, os docentes deveriam desenvolver atividades de pesquisa, embora ainda não tivessem capacitação formal para tal.

Contou-se também com a atuação do professor Décio Pignatari como docente dos cursos de Design, introduzindo um novo passo da pesquisa em Design na UFPR. Sob sua influência, em 1981, professores dos cursos de Design da UFPR, incluindo-me dentre eles,⁸ participaram do curso de especialização em Teoria Geral dos Signos, ofertado pelo Departamento de Linguística, do qual fez parte também a professora Roti Nielba Turin, abrindo a Semiótica como uma nova perspectiva teórica e sistemática da pesquisa em Design.

No meu caso, a experiência junto ao curso em Teoria Geral dos Signos fez deslocar o meu olhar ao buscar o mestrado que realizei junto ao *Royal College of Art*⁹. Com isso, a experiência prática que lá desenvolvi se vinculou a abordagens formais tratando das linguagens dos objetos, em que busquei a produção cerâmica, a de produtos

7 A bolsista era Mareid El Ghaz e o título do trabalho Ergonomia aplicada ao projeto de móveis, de 1980.

8 Os professores Dalton Luiz Razera, Dulce Maria Paiva Fernandes, José Humberto Boguszewski, além de mim, foram alunos dessa iniciativa.

9 Realizado entre 1982 e 1984.

eletrodomésticos e de eletroeletrônicos. Dessa forma, acabei me afastando da perspectiva inicial com foco no campo da Ergonomia, área na qual eu havia prestado concurso para a UFPR, ficando essa abordagem restrita a um ensaio em que eu discuti as questões da ergonomia de *software*¹⁰. Essa temática iria ressurgir anos depois com as pesquisas profundas da professora Stephania Padovani.

Alinhado a esse contexto, houve um impulso na busca por novas capacitações em Design¹¹. Professores do campo da Arte, que já atuavam em Curitiba no campo do Design, foram fundamentais para o início dos projetos de pesquisa vinculados aos cursos. Desse grupo, é importante destacar a atuação dos professores Ivens de Jesus da Fontoura e Márcia Simões da Fontoura, que concluíram mestrado na Universidade Autônoma do México, ele em Desenho Industrial com ênfase em Ergonomia¹² e ela em Desenho Industrial com ênfase em Materiais e Processos, voltado para os produtos têxteis¹³. Esses mestrados foram realizados junto à *Universidad Autónoma de México* - UNAM, no período entre 1983 e 1985.

A partir desses estudos, foram criados, respectivamente, o Laboratório de Ergonomia e o Laboratório de Cor e Materiais, junto ao Departamento de Artes. O Laboratório de Ergonomia se dedicava a levantamentos antropométricos, dispondo de uma cadeira antropométrica, paquímetros para medidas extensas e curtas, balança e estadiômetro fixo, dentre outros. Ele se localizava na sala 813 do prédio da rua General Carneiro 460. Com respeito ao Laboratório Têxtil, este dispunha de equipamentos para a produção de pigmentos. Os pigmentos minerais eram coletados em minas, processados e utilizados na produção de tinta guache, têmpera, aquarela, giz pastel e lápis. Eram também misturadas polpas para a manufatura de folhas de papel. O Laboratório de Cor e Materiais, localizado nas salas 820 e 821, possuía os seguintes equipamentos: moinho de bola para triturar pigmentos; peneiras granulométricas; liquidificador industrial; liquidificador convencional; dois tanques para tratamento de polpa; peneiras e molduras para formatação de folhas de papel; e ferramentas e recipientes para coleta e armazenamento de materiais. Alguns desses equipamentos iriam posteriormente compor o rol dos que se localizam hoje no Laboratório de Cerâmicos.

Esses dois Laboratórios complementavam a lista dos já existentes: Oficina de Madeira, localizada no 12º andar do prédio do Setor de Ciências Humanas Letras e Artes,

10 O título do ensaio era *The microprocessor technology and its affects on industrial design: an ergonomics approach* e a conclusão do meu mestrado se deu em 1984.

11 Oliveira, A. A. & Corrêa, R. de O.: 2021.

12 *Diseno de dos aparatos para mediciones humanas en la posicion sentada*, com conclusão em 1985.

13 Título :*Colorantes naturales para algodón y lana: estudio y análisis experimental*, de 1985.

e Laboratório de Fotografia, que foram aprimorados junto à gestão da professora Márcia Simões da Fontoura¹⁴. Assim, o Departamento de Artes, em 1996, dispunha dos seguintes laboratórios: Laboratório de Gravura, coordenado pela professora Dulce Regina Baggio Osinski, Laboratório de Música para Computador, coordenado pelo professor Norton Eloy Dudeque, Laboratório de Música, coordenado pelo professor Ricardo Hermann, o Laboratório de Fotografia, coordenado pelo professor José Luiz Cechelero, Laboratório de Cerâmica¹⁵, coordenado pelo professor Dalton Luiz Razera¹⁶, e Laboratório de Computação Gráfica, coordenado pelos professores Toshiuki Sawada e José Humberto Boguszewski.

Em 2000, me recorro da tarefa que me foi atribuída, como decana do então Departamento de Artes, realizar a criação do Departamento de Design da UFPR, tornando-o separado do de Artes. Esse trabalho repercutiu diretamente na estruturação dos diversos laboratórios que se constituíam e constituíram a seguir. Seria também um primeiro passo para a formação de um grupo de docentes com titulação necessária à formação de um programa específico na área. Mas, em 2001, contávamos apenas com dois professores com doutorado, a professora Dulce Maria Paiva Fernandes, além de mim.

Destaco aqui esses fatos, pois eles iriam afetar a formação futura do PPGDesign, com diversos desdobramentos, como será visto a seguir.

A PRIMEIRA FORMAÇÃO DO GRUPO DE DOUTORES E SEUS LABORATÓRIOS

Além dos professores que realizaram seus mestrados em Design fora do país, devido à falta de programas nacionais, muitos docentes do Departamento de Design realizaram seus cursos avançados junto ao Programa de Engenharia de Produção e Sistemas - PPEPS da Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC. Porém, diferentemente, em 1989, a professora Dulce Maria Paiva Fernandes, defendeu o seu trabalho de mestrado junto ao Programa Estruturas Ambientais Urbanas da Faculdade de Arquitetura

14 Essa Oficina de Madeira aparentemente não tinha um professor responsável à época, pois não consta da Ordem de Serviço 003/96, do Chefe do Departamento de Artes, Professor Dalton Luiz Razera, onde os outros laboratórios são mencionados.

15 No documento consultado, encontra-se a denominação Laboratório de Cerâmicos, embora, segundo a professora Dulce Fernandes tenha considerado que esse laboratório foi fundado em 2000, quando das modificações realizadas para a instalação de um segundo forno no oitavo andar.

16 Nesse momento, a professora Dulce Fernandes se encontrava realizando seu doutorado, sendo efetivamente a sua coordenadora.

e Urbanismo da Universidade de São Paulo-SP¹⁷, com o trabalho sobre pequenas empresas moveleiras da região metropolitana de Curitiba.

No início dos anos 1980, Curitiba vivia um momento muito especial de expansão do Design com a criação de diversos escritórios e empresas de Design. Nessa época, eu havia concluído o mestrado em Design, em que produzi um conjunto de louça para caipirinha e, em 1986, aderi a uma proposta feita pelo arquiteto Ronaldo Rego¹⁸, por intermédio da professora Dulce Maria Paiva Fernandes. No caso da professora Dulce Fernandes, o projeto resultou em um conjunto de artefatos para a mesa em cerâmica, pedra e madeira. No meu caso, gerou um conjunto em vidro, metal e madeira¹⁹.

Relembro que a partir de 1992, a minha orientação passou a ser dada à produção cerâmica no Litoral do Paraná, a partir da minha vinculação temporária ao Museu de Arqueologia e Etnologia do Paraná²⁰, pertencente à UFPR. Um outro fato que me vem à memória é o da reunião sobre o ensino do Design que aconteceu junto ao Laboratório de Desenho Industrial – LBDI, em Florianópolis, em 1990²¹. Nesse evento, houve um alinhamento das escolas de Design quanto às ênfases temáticas dos seus cursos. Lá, Dulce Fernandes e eu, adotamos o foco no Design de cerâmicos.

Assim, junto aos esforços já realizados anteriormente, em 1992, foi criada a Oficina de Cerâmicos e as pesquisas no campo dos produtos cerâmicos, lideradas especialmente pela professora Dulce Fernandes, aconteceram com maior ênfase a partir de então. Houve na época uma expansão com uma reforma realizada junto ao 12º andar do prédio dos cursos, onde passou-se a realizar a parte de execução de moldes e modelagem cerâmica, ficando a sala do 8º andar para etapas de design e de queima das peças.

A professora Dulce Fernandes realizou uma série de atividades voltadas ao Design cerâmico que antecederam o seu doutorado²². Dentre outras, se vinculou ao Simpósio Paranaenses de Arte Alfredo Andersen, o que permitiu a criação junto a esse salão de

17 Dissertação defendida em 1989, em estudo sobre pequenas empresas moveleiras da região metropolitana de Curitiba.

18 Ele atuava no campo do Design desde os anos 1970 e era proprietário da empresa Duomo.

19 Destaca-se aqui que o vidro é considerado um material cerâmico.

20 À época, dirigido pela professora Maria Regina Furtado, do Departamento de Antropologia da UFPR, e denominado MAEP.

21 Desse evento resultou a Carta de Canasvieiras, que propunha 30 medidas para a melhoria do ensino do design.

22 Concluído em 1998, junto à Universidade Federal de Santa Catarina, com uma parte realizada em Portugal, entre 1996 e 1997. A sua tese *Design e Tecnologia aplicados a Produtos domésticos em Gres Cerâmico* foi defendida em 1998.

um prêmio em Design, bem como participou de oficinas cerâmicas²³, onde desenvolveu estudos práticos que puderam fundamentar a sua proposta de pesquisa. No período entre 1991 e 1994, ela realizou uma série de investigações relativas à produção cerâmica da região de Curitiba com produtos experimentais. Também a relação com o Congresso Brasileiro de Cerâmicos se estabeleceu de modo contínuo com sua primeira participação em 1995, evento do qual também participei a partir de 2001.

Inúmeras pesquisas voltadas aos produtos cerâmicos foram desenvolvidas com financiamentos tais como da Fundação de Estudos e Projetos - FINEP, do Fundo de Amparo ao Trabalhador – FAT, permitindo a cooperação internacional, com a vinda da pesquisadora portuguesa Maria João em 2001/2002, assim como diagnósticos voltados para o parque cerâmico da Grande Curitiba.

No meu caso, o interesse pelo campo dos cerâmicos se fez presente desde a conclusão do meu mestrado, em 1984, sendo ampliado pouco a pouco, com o envolvimento em pesquisas realizadas em conjunto com a professora Dulce Fernandes, bem como com projetos individuais e associados a outras instituições de pesquisa. Com o início do meu doutorado em Gestão de Design voltado aos produtos cerâmicos, iniciado em 1996²⁴, esses projetos de pesquisa tiveram expansão. Nesse período, Dulce Fernandes e eu trabalhamos na proposta de um curso de especialização em produtos cerâmicos, que não teve sequência.

Após a aposentadoria da professora Márcia Simões da Fontoura, o Laboratório de Cores teve seus equipamentos e sala aproveitados no que seria o atual Laboratório de Cerâmicos, liderado à época pela Prof. Dulce Fernandes. Em 2000, esse Laboratório passou a concentrar pesquisas no campo do Design de cerâmicos na UFPR.

Os estudos de doutorado, tanto da professora Dulce Fernandes, quanto o meu próprio, permitiram o avanço de pesquisas nesse campo do Design. Em alguns deles houve destaque e parcerias com o grupo de empresas de pequeno porte de Campo Largo – PR. Com isso, o Laboratório de Cerâmicos, além de fundamentar ações na graduação e de caráter extensionista²⁵, deu suporte às pesquisas voltadas à produção da louça com foco

23 Participou da oficina da ceramista Maria Helena Saparolli.

24 Concluído em 2001, sob o título A caracterização do design nacional em um mercado globalizado: Uma abordagem com base na decoração da porcelana de mesa.

25 O curso de Design de Produto passou a contar com uma disciplina voltada ao design de produtos cerâmicos, a partir de 1998 e a professora Dulce Fernandes desenvolveu um projeto de extensão que vigeu entre 1992 e 2002, junto ao Festival de Inverno de Antonina.

na sustentabilidade, no caso de projetos liderados pela professora Dulce Fernandes²⁶ e, no meu caso, relacionados à Gestão de Design.

Vale salientar que, o Laboratório de Cerâmicos consta apenas como Laboratório Técnico de Apoio à Pesquisa, nos documentos analisados, o que, a meu ver, diminui o papel desse laboratório e a quantidade de pesquisas voltadas para o campo do design de cerâmicos que o PPGDesign gerou.

Além disso, junto ao antigo Departamento de Artes, havia um laboratório de Computação Gráfica, coordenado em 1996 pelos professores Toshiuki Sawada e José Humberto Boguszewski, que, preliminarmente, atuava como meio de representação gráfica, mas que pode ser considerado um primeiro exercício voltado à pesquisa que iria originar o Laboratório de Animação Interativa, pertencente ao PPGDesign, em 2003, coordenado a pelo professor André Luiz Battaiola.

O PPGDESIGN SURGE COMO ENTIDADE DE PESQUISA

A criação de um Departamento de Design, em 2000, foi fundamental para que o grupo de professores a ele pertencentes pudesse se estruturar, com o apoio da direção do Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, a busca por um programa em que pesquisas voltadas ao Design pudessem ser desenvolvidas. Assim, visando desenvolver a pesquisa em Design no Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, fui primeiramente incumbida de colaborar na construção de um programa interdisciplinar. A estratégia adotada era reunir nesse programa doutores pertencentes ao Setor que não estavam vinculados a nenhum programa, em razão de seus departamentos não possuírem número suficiente de docentes para a sua criação.

Esse estudo não teve prosseguimento, mas, logo a seguir, com a disponibilização de vagas, o Departamento de Design realizou concurso para professores doutores. Como no Brasil não havia doutores em Design naquele momento, o concurso foi aberto a candidatos que possuíam formação em outras áreas. Foi também considerado que esses candidatos deveriam se alinhar aos dois cursos de graduação: Design de Produto e Design Gráfico. Dessa forma, em 2002, os professores Aguinaldo dos Santos e André Luiz Battaiola foram admitidos nos cursos de graduação em Design da UFPR. O professor Aguinaldo dos Santos, admitido na vaga relacionada ao Design de Produto,

26 Desses fazem parte projetos financiados pela FUNPAR, com foco na produção de vidros reciclados, e da FINEP.

havia recém-concluído o seu doutorado²⁷ e já atuava como professor no Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Construção Civil – PPGConstrução Civil da UFPR. E o professor André Luiz Battaiola, admitido na área do Design Gráfico, havia atuado como professor na Universidade de São Carlos – SP na área da computação gráfica. Assim, o Departamento de Design passava a contar com cinco professores doutores: Dulce Maria Paiva Fernandes, Aguinaldo dos Santos, André Luiz Battaiola, Antonio Martiniano Fontoura, que concluiu o doutorado em 2002, e eu.

É importante destacar que em 2003, o professor Aguinaldo dos Santos e eu participamos da preparação do evento *I Encontro Ítalo-Brasileiro em Design como Recurso Estratégico*. Inicialmente proposto pelo consulado italiano em Curitiba, esse evento previa a participação de palestrantes do Instituto Europeu de Design. No entanto, buscando esforços para a formação de uma linha de pesquisa em sustentabilidade voltada ao novo programa de pesquisa e pós-graduação em Design da UFPR, o convite, por sugestão nossa, foi realizado junto ao Politécnico de Milão, o que favoreceria posteriormente o avanço das pesquisas em sustentabilidade e design de serviços²⁸.

Com base nessas aquisições, o Departamento de Design iniciou os primeiros estudos para a formação de um Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Design, com a minha nomeação para a realização desses estudos e proposição de um programa em 2003. No entanto, essa proposta apresentava fragilidades, pois o corpo docente ainda não era suficientemente maduro para compor um novo programa e assim, somente a partir do ano seguinte voltou-se a considerar uma nova proposta.

Com a entrada da professora Carla Galvão Spinillo, em 2004, no DeDesign da UFPR, transferida da Universidade Federal de Pernambuco -UFPE, o qual já tinha programa de pós-graduação em Design, o quadro de doutores docentes se ampliou e foi complementado em termos teóricos com o campo do Design da Informação. Com essas novas aquisições, em 2005, o DeDesign da UFPR, elaborou uma segunda proposta, coordenada por essa professora, e encaminhada em 15 de abril de 2011. Essa proposta recebeu a aprovação da CAPES, em 19 de setembro de 2005, sendo então iniciados os encaminhamentos para o funcionamento do Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Design da UFPR, constituído com o seu curso de mestrado em Design.

27 Conclusão do Doutorado em Gerenciamento da Produção na Salford University, Grã-Bretanha com o título *Application of Flow Principles in the Construction Environment*, 1999.

28 Participou nesse evento em especial o pesquisador Ezio Manzini.

O corpo docente inicial do PPGDesign da UFPR²⁹, teve uma primeira configuração inicial, conforme o Processo 23075.056699/2005, que apresentava os seguintes professores: Dulce Maria Paiva Fernandes, Aguinaldo dos Santos, Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto, Virginia Kistmann, pertencentes à UFPR, e Jaime Ramos, como colaborador externo, na Linha Design e Sistemas de Produção e Utilização – DSPU, e André Luiz Battaiola, Carla Galvão Spinillo, Ricardo Triska e Antônio Martiniano da Fontoura, na Linha Design e Sistemas de Informação - LDSI. Porém, no mesmo processo, a partir de uma visita técnica e recomendações advindas da Capes, no dia 19 de maio de 2005, elaborada pelo parecerista, Dr. Rafael da Cunha Perrone, uma reformulação no quadro de docentes modificou a primeira proposta. Assim, no item consolidação da proposta do APCN 2005, encontram-se os seguintes professores voltados ao Mestrado em Design da UFPR: Aguinaldo dos Santos, André Luiz Battaiola, Carla Galvão Spinillo, Dulce Maria Paiva Fernandes, Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto, Ricardo Triska, Antônio Martiniano e Maristela Mitsuko Ono, além de mim. Essa proposta atendia a duas áreas: Design de Produto e Design Gráfico. Para isso, estabeleceu-se as seguintes linhas de pesquisa: (a) Design de Sistemas de Produção – DSPU e; (b) Design de Sistemas de Informação – DSI.

Quadro 1: Distribuição dos docentes nas linhas de pesquisa com categoria, filiação e temática

LINHA	PROFESSORES	CATEGORIA	FILIAÇÃO	TEMÁTICAS
Design de Sistemas de Produção e Utilização - DSPU	Dulce Maria Paiva Fernandes ³¹ (entre 2005 e 2007)	Permanente	DeDesign UFPR	sustentabilidade e produtos cerâmicos
	Aguinaldo dos Santos	Permanente	DeDesign UFPR/ PGMec UFPR	sustentabilidade e habitação popular
	Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto	Permanente	DeMec/PGMEC UFPR	ergonomia e acessibilidade
	Virginia Borges Kistmann	Sênior	Aposentada em 2003, atuando no PGMec da UFPR como colaboradora	gestão de design e produtos cerâmicos

29 Processo 23075.056699/2005-45 da Secretaria dos Órgãos Colegiados da UFPR, para a Criação do Programa de Pósgraduação/Mestrado em Design.

30 Errata: em artigo anterior escrito por mim, “Apontamentos sobre 20 anos de pesquisa no PPGDesign da UFPR”, não mencionei o nome da professora Dulce Maria Paiva Fernandes, em virtude do documento APCN 2005 apresentar inconsistência entre as páginas 155, que não inclui o nome da Professora Dulce Maria Paiva Fernandes, e na página 157, em que seu nome é mencionado como docente pertencente ao quadro de professores do Mestrado em Design da UFPR.

LINHA	PROFESSORES	CATEGORIA	FILIAÇÃO	TEMÁTICAS
Design de Sistemas de Produção e Utilização - DSPU	Maristela Mitsuko Ono	Colaboradora	UTFPR	estudos culturais
Design de Sistemas de Informação - DSI	André Luiz Battaiola	Permanente	DeDesign UFPR	jogos digitais e animação para a educação
	Carla Galvão Spinillo	Permanente	DeDesign UFPR	design da Informação
	Ricardo Triska	Permanente	DeCiência e Gestão da Informação	gestão da informação
	Antonio Martiniano Fontoura (entre 2005 e 2014)	Permanente	DeDesign	educação em design

Fonte: A autora, com base no Processo 23075.056699/2005-45 da SOC da UFPR.

É importante destacar que o PPGMec foi um programa que, anteriormente à criação do PPGDesign, permitiu que professores como Aguinaldo dos Santos, Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto e eu pudéssemos desenvolver orientações e pesquisas. Isso trouxe maior robustez a nossos currículos, favorecendo o aceite da proposta do PPGDesign, já que a experiência prévia de seus docentes em ensino de pós-graduação era um dos pontos de análise da CAPES³¹.

OS LABORATÓRIOS DO DEPARTAMENTO DE DESIGN VINCULADOS AO PPGDESIGN E OS NOVOS DOCENTES

Dou destaque aqui aos laboratórios, porque eles, no meu ponto de vista, seriam o ponto de articulação das pesquisas dos programas de pesquisa e pós-graduação. Parto também do início das suas criações, especialmente junto ao Departamento de Design da UFPR, porque, como o programa está a ele vinculado, os esforços para as suas melhorias e ampliações estão relacionadas às estratégias estabelecidas no passado e a vir no futuro, por esse departamento.

³¹ Capes – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

Inicialmente, a criação do DeDesign, demandou a partilha de laboratórios que antes eram também utilizados pelos cursos de Artes e que seriam importantes para a criação do PPGDesign. Lembro que os laboratórios de Ergonomia, Cor e Materiais e Computação Gráfica foram integralmente inseridos na composição do novo departamento de Design. Já os laboratórios de Fotografia e Cerâmica sofreram uma divisão em termos de equipamentos e novos responsáveis designados. Embora não viessem a compor a infraestrutura do PPGDesign, constavam como parte da infraestrutura institucional necessária para acolher o novo programa.

Destaco aqui também, como já mencionado, a criação do primeiro laboratório de Computação Gráfica, o qual teria influência no posterior LAI – Laboratório de Animação Interativa, criado em 2005, pelo professor André Luiz Battaiola. Hoje, com a associação de outros docentes, tem a sigla LabDSI, Laboratório de Design de Sistemas de Informação vinculado a Linha de pesquisa homônima. O LabDSI inclui os estudos realizados desde 2004 pela professora Carla Galvão Spinillo, assim como da professora Stephania Padovani³², que inicia sua colaboração ainda como visitante em 2006 e depois passa a efetiva a partir de 2008. Essas professoras lideraram nos últimos anos as pesquisas relacionadas na linha Design de Sistemas de Informação-DSI. Por um lado, a professora Carla Spinillo voltada às pesquisas relacionadas ao Design da Informação atuando especialmente em temas relacionados à saúde, por outro, a professora Stephania Padovani participou ao longo dos anos com pesquisas focadas no Design Centrado no Usuário e em Representações Gráficas de Síntese como artefatos cognitivos de ensino-aprendizagem.

Além do foco no Design da Informação, o LabDSI se alinhou de modo parcial aos estudos relacionados à Educação em Design, anteriormente liderados pelo professor Antônio Martiniano Fontoura³³. Como ele era professor de outras instituições, atuava em tempo parcial na UFPR e não chegou a desenvolver um laboratório ou núcleo em si, mas construiu uma base teórica voltada ao ensino do design, a partir da sua tese de doutorado EDADE – A Educação de Crianças e Jovens Através do Design³⁴. O professor Antonio Fontoura infelizmente faleceu em 2014, mas os seus estudos tiveram sequência com as pesquisas desenvolvidas pela professora Carolina Calomeno Machado³⁵, admitida no DeDesign em

32 Com doutorado em Ergonomia Cognitiva, concluído em 2002, na Universidade de Loughborough, sob o título *The effect of navigational aids on users' navigation strategies in hypertext systems*.

33 Admitido em 1990.

34 Defendida na Universidade Federal de Santa Catarina, em 2002.

35 Sua tese de doutorado tem o título *A interação dos usuários com simuladores educacionais online: Estudo de caso do Portal Educacional do Positivo* e foi defendida em 2013.

2009, com pesquisas em Educação em Design, na linha Design de Sistemas de Informação. Posteriormente, em 2024, a professora Carolina Calomeno se desvinculou do PPGDesign, ficando esse enfoque de pesquisa sem alinhamento aos estudos do Programa.

Na linha Design de Sistemas de Produção e Utilização -DSPU, o Laboratório de Cerâmicos pertencente ao DeDesign, teve influência nos estudos desenvolvidos desde a criação do PPGDesign. Projetos de pesquisa com e sem financiamento no campo do design de cerâmicos foram desenvolvidos, tanto pela professora Dulce Maria Paiva Fernandes³⁶, quanto por mim. No meu caso, pesquisas quanto à questão dos produtos cerâmicos se articularam, desde o início, enquanto professora pesquisadora sênior, até o meu afastamento oficial em 2022.

Com a aposentadoria da Professora Dulce Fernandes, em 2013, a coordenação do laboratório passou então para a professora Dulce de Meira Albach³⁷, que não pertence, ao corpo docente do PPGDesign³⁸. Desde 2018, o Laboratório de Cerâmicos se encontra no campus Juvevê da UFPR e conta no momento com uma pesquisa vinculada ao PPGDesign voltada à louça de mesa no Ocidente³⁹, da qual participa, como vice-coordenadora, a professora do PPGDesign Cláudia Regina Hagesawa Zacar, com seus estudos culturais, deslocando no PPGDesign o eixo da pesquisa para a linha Teoria e História do Design. Essa linha foi formada em 2022, com o ingresso de novos professores com pesquisas voltadas para essa área.

Dou destaque aqui a outro laboratório, embora não pertencente ao Departamento de Design da UFPR, o Laberg. O campo da Ergonomia no PPGDesign, na linha DSPU, tem início com o curso de Design na UFPR. Com a aposentadoria do professor Ivens de Jesus da Fontoura, os equipamentos do Laboratório de Ergonomia do DeDesign, infelizmente não foram transferidos para o Laboratório de Ergonomia e Usabilidade – Laberg. O Laberg foi fundado em 2006, vinculado ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Engenharia Mecânica – PGMec da UFPR e liderado pela professora do PPGDesign Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto. Esse laboratório é também responsável

³⁶ Esteve como pesquisadora do PPGDesign entre 2005 e 2007, havendo participado de tópico especial sobre produtos cerâmicos. Colaborou em diversas pesquisas de meus orientandos ao longo dos anos. Embora afastada do PPGDesign, o Laboratório de Cerâmicos continuou suas atividades sob a coordenação da Profa. Dulce Maria Paiva Fernandes, que realizou uma reforma em 2010.

³⁷ Admitida no departamento em 2008.

³⁸ Em 2017, foi publicado o livro 40 anos: Design Cerâmico: Universidade Federal do Paraná 1975-2015.

³⁹ Fazem parte da elaboração do livro sob a coordenação da professora Claudia Zacar, Dulce Maria Paiva Fernandes, Dulce de Meira Albach e Virginia Borges Kistmann.

pela nucleação de docentes, com ênfase nas pesquisas ergonômicas e nas relativas aos processos produtivos, pela sua relação com o PGMec. O Laberg possui inúmeras publicações que abordam a usabilidade, a ergonomia face a novas tecnologias e o design inclusivo, com pesquisas voltadas à acessibilidade e à tecnologia assistiva. Foi responsável pela coordenação de diversos projetos financiados que beneficiaram tanto a infraestrutura do seu laboratório, quanto outros espaços da UFPR. A sua atuação se desdobra também, além do ensino na pós-graduação, na graduação na engenharia, e em ações de extensão.

A professora Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto graduou-se em Design pela UFPR e cursou a disciplina de Ergonomia no período entre 1980 e 1983, junto ao curso de design de produto da UFPR. Ela concluiu seu doutorado em Engenharia de Produção e Sistemas em 2000 junto à Universidade Federal de Santa Catarina, com estágio na RWTH Aachen University, com ênfase nos estudos ergonômicos, depois da conclusão do seu mestrado em materiais em 1994. Com o avanço de suas pesquisas, contribuiu para a aquisição de um scanner para uso em pesquisas ergonômicas com base em novas tecnologias, na graduação em Design da UFPR e ampliando as ações da linha de pesquisa DSPU.

Ainda na linha Design de Sistemas de Produção e Utilização – DSPU, destaca-se também a nucleação do professor Aguinaldo dos Santos, que participa desde o início do PPGDesign. As questões predominantemente relacionadas à sustentabilidade, especialmente com foco no Sistemas Produto+Serviço, na Economia Distribuída, no Design para o Comportamento Sustentável têm derivado também para temáticas relacionadas ao Design Biocêntrico. Ele coordena o Núcleo de Design e Sustentabilidade - NDS, fundado em 2003. Com a participação do professor Aguinaldo dos Santos, diversos projetos de pesquisa foram financiados por agentes externos com suporte do NDS, desde sua criação. Sua participação tem contribuído tanto para a extensão quanto também no sentido da internacionalização do programa, apoiando e liderando os esforços realizados a partir do *I Encontro Ítalo-Brasileiro em Design como Recurso Estratégico*, com a participação do Politécnico de Milão, os convênios de cooperação com a *Koeln Intenational School of Design* – KISD, com a Universidade de Wuppertal⁴⁰, Swinborne University – Austrália, *Cape Town Peninsula Universtiy* – África do Sul, *Delft University*, dentre outras. Desses esforços vários projetos de pesquisa foram realizados cooperativamente.

⁴⁰ Esses dois convênios, com a KISD e com Wuppertal, foram firmados por minha iniciativa a partir da colaboração com a Professora Brigitte Wolf desde o meu doutorado, quem atuou nessas duas instituições.

Ligado ao NDS, o professor Dalton Luiz Razera coordenou um laboratório, oriundo da Oficina de Madeira, que consta como infraestrutura pertencente ao DeDesign. Hoje esse laboratório não se encontra mais vinculado ao PPGDesign. Anos antes, sob influência das atitudes questionadoras dos estudantes da graduação em Design, o Setor de Ciências Humanas Letras e Artes da UFPR, em 1977, aplicou recursos para a criação de uma Oficina de Madeira que se tornou a base posterior para o desenvolvimento das pesquisas e deu suporte a vários trabalhos dos mestrands e doutorandos do PPGDesign da UFPR.

Quadro 2: Professores, laboratórios relacionados ao PPGDesign a partir das linhas de pesquisa

FILIAÇÃO DOS LABORATÓRIOS A PARTIR DE 2005 JUNTO AO PPGDESIGN DA UFPR			SITUAÇÃO DE ORIGEM JUNTO AOS CURSOS DE DESIGN DA UFPR	
LINHA DE PESQUISA	NOME DO LABORATÓRIO/ OFICINA	COORDENADOR	ORIGEM	PROFESSORES
Design de Sistemas de Produção e Utilização	Laboratório de Madeira <i>criado em 1996</i>	Dalton Luiz Razera <i>1996-2017</i>	Oficina de Madeira <i>criada em 1980</i>	Dalton Luiz Razera <i>1980-1996</i>
	Laboratório de Marcenaria hoje sem vínculo direto com o PPGDesign	Vinicius Miranda de Moraes <i>2017 até o presente</i>		
	Oficina de cerâmicos <i>criada em 1992</i>	Dulce Maria Paiva Fernandes <i>1992-2013</i>	Laboratório de Cores e Materiais <i>criado em 1988</i>	Márcia Simões da Fontoura <i>1988-1999</i>
	Laboratório de Cerâmicos <i>criado em 1998</i>			
Design de Sistemas de Produção e Utilização	LabCer -Laboratório de Cerâmicos	Dulce Meira Albach/ Claudia Zacar <i>2013 até o presente</i>		
	Laberg- Laboratório de Ergonomia <i>criado em 2006</i>	Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto <i>2006 até o presente</i>	Laboratório de Ergonomia <i>criado em 1988</i>	Ivens de Jesus da Fontoura <i>1988-2003</i>
	NDS- Núcleo de Design e Sustentabilidade <i>criado em 2003</i>	Aguinaldo dos Santos <i>2003 até o presente</i>		

FILIAÇÃO DOS LABORATÓRIOS A PARTIR DE 2005 JUNTO AO PPGDESIGN DA UFPR			SITUAÇÃO DE ORIGEM JUNTO AOS CURSOS DE DESIGN DA UFPR	
LINHA DE PESQUISA	NOME DO LABORATÓRIO/ OFICINA	COORDENADOR	ORIGEM	PROFESSORES
Design de Sistemas de Informação	LAI-Laboratório de Animação Interativa, criado em 2003	André Luiz Battaiola 2005 até 2018	Laboratório de Computação Gráfica existente em documentação de 1996	Toshiuki Sawada e José Humberto Boguszewski. sem dados precisos*
	LabDSI-Laboratório de Design de Sistemas de Informação criado em 2018	Carla Galvão Spinillo 2018 até o presente** Juliana Bueno 2024 até o presente		
Teoria e História do Design	Laboratório de Teoria e História do Design criado em 2025	Yasmin Fabris 2025 até o presente		
*Dados da Ordem de Serviço de 12 de março de 1996, do Chefe do Departamento de Artes da UFPR.				
**No site do LabDSI aparece como 2022, mas no site do Departamento de Design consta como 2018 ⁴² .				

Fonte: A autora.

Existem ainda dois outros laboratórios vinculados ao PPGDesign: Laboratório de Modelagem, Prototipagem e Inovação – LAMPI, vinculado ao Departamento de Expressão Gráfica, e o Laboratório do Ambiente Construído – LAC, junto ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo. Ambos foram inseridos junto aos laboratórios de pesquisa mais recentemente e que poderão contribuir no futuro de modo mais intenso para com a identidade do Programa, mas, não estou mencionando suas atuações aqui, já que não pertencem ao Departamento de Design.

Comentando ainda quanto aos laboratórios, percebo que alguns têm suas temáticas presentes ao longo dos anos, vindo desde o período anterior ao surgimento do PPGDesign, como o caso do LAI, iniciado em 2003, que evoluiu para o LabDSI; o Núcleo de Design e Sustentabilidade - NDS, igualmente do mesmo ano; assim como o laboratório de Ergonomia, o Ergolab, que embora não esteja formalmente ligado aos cursos de design da UFPR, possui indiretamente sua origem a eles relacionado. Esses laboratórios perpetuam as pesquisas fundadoras do PPGDesign.

41 O professor André Luiz Battaiola se aposentou em 2019. E o LabDSI tem sua data de início segundo o SACOD em 2018. https://sacod.ufpr.br/dedesign/lai_di/#:~:text=O%20LabDSI%2D%20Laboratório%20de%20Design,Informação%20do%20PPGDesign%20da%20UFPR.

No entanto, apesar do número grande de pesquisas junto ao Núcleo de Gestão de Design⁴², que tinha como tema o design para as cidades e o design de cerâmicos, apesar do meu esforço em transferir o correspondente Grupo de Pesquisa em Gestão de Design do CNPq aos novos docentes ingressos, não teve avanço. A professora Claudia Zacar, vice-coordenadora do Laboratório de Cerâmicos, hoje pertencente à linha Teoria e História. O mesmo se dá, com respeito à temática das cidades, próxima a de interesse da professora Gheysa Caroline Prado, que migrou também para a linha Teoria e História do Design.

Do mesmo modo o Laboratório de Marcenaria, que possuía relação com as temáticas de pesquisa do PPGDesign, igualmente não mais apresenta uma vinculação direta com o Programa. Isso ocorreu em virtude de, ao longo dos anos, novas estruturas que se formara, a partir da saída e entrada de docentes, especialmente pertencentes ao Departamento de Design da UFPR⁴³.

Do ponto de vista das novas aquisições, com o passar dos anos, a linha Design de Sistemas de Informação se fortaleceu com a entrada dos professores Stephania Padovani, Luciane Maria Fadel, Marcos Namba Beccari, José Marconi Bezerra de Souza, Carolina Calomeno, todos do DeDesign/UFPR, e Luciane Maria Fadel da UFSC. Na linha Sistemas de Produção e Utilização tivemos o ingresso dos professores Liliane Iten Chaves, Viviane Gaspar Ribas El Marghani, Alexandre Vieira Pelegrini, Dalton Luiz Razera, esses junto ao DeDesign, e Aloísio Leoni Schmid do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da UFPR.

AS NOVAS INVESTIGAÇÕES A PARTIR DO DOUTORADO

Em março de 2012 o curso de doutorado em Design na UFPR é aprovado a partir de pleito junto à CAPES, mantendo a área de atuação e linhas de pesquisa. Sua primeira turma ingressa em julho do mesmo ano, quando também foi criado o Setor de Artes, Comunicação e Design na UFPR, com uma nova área física. Esse novo setor iria fortalecer a identidade do PPGDesign e expandir suas instalações. Seu novo corpo docente era então composto pelos professores Carla Galvão Spinillo, Stephania Padovani, Patrícia Zeni e André Luiz Battaiaola, Aguinaldo dos Santos, Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto, Virginia Borges Kistmann, Dalton Luiz Razera e Aloísio Leoni Schmid, além dos colaboradores

42 O Núcleo de Gestão de Design não teve uma formalização na estrutura do PPGDesign, mas possuía grupo de pesquisa vinculado ao CNPq. Esse grupo de pesquisa foi extinto por falta de atualização em 2023.

43 A professora Dulce Maria Paiva Fernandes saiu do PPGDesign em 2007.

Tânia Braga Garcia e Antônio Martiniano Fontoura⁴⁴. Esses professores garantiram a continuidade dos estudos relacionados aos laboratórios previamente existentes.

Anos depois, em 2020, com a saída de alguns e admissão de outros docentes, o PPGDesign passou a contar com três linhas de pesquisa. Assim, conforme quadro disponível no site do PPGDesign em 2024⁴⁵ e informações de professores na data presente, verifica-se uma nova organização⁴⁶. Essa nova configuração se estabelece com a contribuição de 4 laboratórios de pesquisa: Núcleo de Design e Sustentabilidade, Laberg, LabDSI e Lab THD.

Quadro 3: Distribuição de temas de pesquisa e laboratórios por pesquisador nas três linhas de pesquisa do PPGDesign da UFPR em 2025.

LINHAS	PROFESSORES	TEMÁTICAS	LABORATÓRIOS/ REPRESENTANTES
Design de Sistemas de Produção e Utilização	Aguinaldo dos Santos	design sustentável, sistemas produto+serviço, economia distribuída, design para o comportamento sustentável e design biocêntrico.	Núcleo de Design e Sustentabilidade
	Elisa Strobel do Nascimento <i>Representante da linha</i>	design mais que humano, design para a biodiversidade, design e materiais vivos, biodesign e biomateriais	
	Isabella de Souza Sierra	design digital, experimentações tridimensionais, fatores humanos, design inclusivo e design social	
	Márcio Fontana Catapan	tecnologias 3Ds, realidade estendida e metaverso	
	Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto	ergonomia, construção civil e engenharia mecânica	Laberg
	Marta Karina Leite.	design e materiais para a sustentabilidade, com enfoque na moda e equidade de gênero	
Teoria e História do Design	Alexandre Antônio de Oliveira	ensino e história do design	

44 Ofício de 26 de abril de 2011, da Coordenação do PPGDesign com esclarecimentos em atendimento ao relato do Processo 23075.076818/2011-96 – Proposta de Curso de Doutorado em Design, encaminhado à direção do setor de Ciências Humanas, Letras e Artes.

45 KISTMANN, V. B.: 2024.

46 Instabilidades no acesso à Plataforma Lattes não permitiram a inclusão dos dados de todos os professores nas Referências Bibliográficas deste artigo.

LINHAS	PROFESSORES	TEMÁTICAS	LABORATÓRIOS/ REPRESENTANTES
Teoria e História do Design	Claudia Regina Hasegawa Zacar	teoria e história do design, epistemologias feministas	LabCer*
	Gheysa Caroline Prado	cultura material, as questões relativas às cidades e o ativismo	
	Lindsay Jemima Cresto	questões feministas, interiores domésticos, visualidades, museus e exposições e design gráfico	
Teoria e História do Design	Rafael de Castro Andrade	aspectos culturais e históricos no campo da infografia e visualização de dados	
	Ronaldo de Oliveira Corrêa	cultura material, teoria e história do design, sistemas técnicos e tecnologia, produção e crítica de imagem	
	Yasmin Fabris <i>Representante da linha</i>	design e cultura, cultura popular, cultura material, história do design e memória e patrimônio.	Lab THD**
	Juarez Bergmann Filho	sujeitos, artefatos e círculos de produção, circulação e uso; processos de criação coletiva; biografia de artefatos e artífices; violino e rabeca na cultura brasileira; prática e construção de instrumentos musicais	
Design de sistemas de informação	André Leonardo Demaison Medeiros Maia	jogos com propósito e intervenções baseadas em jogos digitais	
	Carla Galvão Spinillo	design da informação para saúde	LabDSI
	Carlos Felipe Urquizar Rojas	design da informação para saúde e bem-estar	
	Daniella Rosito Michelena Munhoz	jogos com propósito e intervenções baseadas em jogos analógicos; audiovisual e cinema de animação	
	Juliana Bueno <i>Representante da linha</i>	interação humano-computador e design inclusivo	LabDSI
	Kelli Cristine Assis da Silva Smythe	<i>wayfinding</i> , comunicação de risco e design da informação para públicos diversos	
*Vice-coordenadora do Laboratório de Cerâmicas			
**Segundo informações, o laboratório ainda não possui coordenador, apenas um representante da linha de pesquisa junto ao PPGDesign.			

Fonte: A autora, com base no Currículo Lattes, no site do PPGDesign e informações recebidas da coordenação do PPGDesign.

Esse quadro me apresenta uma visão do crescimento importante das linhas de pesquisa do PPGDesign da UFPR. Posso destacar o crescimento da linha DSPU nos temas relativos ao biodesign e às novas tecnologias, sem detrimento da sua abordagem inicial, a sustentabilidade e o sistema produto serviço. A linha DSI demonstra um alinhamento mais consistente, estando avançando para as novas mídias, acompanhando o trabalho inicial do professor André Battaiola. E a linha nova, DTH apresenta um cenário novo no campo do PPGDesign, aglutinando uma série de temas relacionados principalmente à cultura no seu sentido amplo.

CONTRIBUIÇÕES E PONDERAÇÕES FINAIS

Esse impreciso relato, que aqui assumo como pertencente à minha memória e uma busca assistemática quanto aos aspectos que se relacionam ao desenvolvimento do PPGDesign, sugere inicialmente que o contexto que formou os cursos de Design na UFPR foi determinante no resultado do longo processo que transcorreu entre a criação dos cursos de Design e a formação do PPGDesign, em 2005. Sua filiação primeira ao Departamento de Filosofia e depois ao Departamento de Artes e a falta de uma política voltada especificamente ao Design fez com que a formação de um grupo de docentes minimamente necessária à proposição de um programa de pesquisa e pós-graduação em Design acabaria se dando somente 30 anos depois, a partir da criação do Departamento de Design, em 2000.

Além disso, no esboço inicial dos cursos de Design da UFPR encontram-se dois campos formadores: a arte e a indústria. Com isso, os dados apresentados sugerem não apenas o papel do ativismo característico do design, demonstrado em atividades extensionistas e em algumas das pesquisas filiadas, mas também que possíveis conflitos teóricos quanto aos métodos de abordagem desses dois campos contribuíram para um retardo na formação de um corpo docente com capacitação para a pesquisa. Percebe-se, no entanto, que, por um lado, a ideologia que fundamentou a criação dos cursos de Design na UFPR e que privilegiava uma ação social do Design se manteve e permeia hoje o PPGDesign em grande parte de suas pesquisas. Por outro, na medida em que o ativismo inerente ao Design se sobrepõe em alguns casos ao crescimento de visão epistemológica que se traduza em uma metodologia própria, que o liberte das abordagens apoiadas em outras disciplinas e gere visões mais criativas do ponto de vista científico.

A memória trazida evidencia também a importância dos contatos extraprograma que alimentam novas visões que se materializam em novas abordagens, impactando inclusive as atividades dos laboratórios e núcleos, os quais contribuíram para a produção científica

de seus professores. A associação aos projetos de internacionalização, bem como a constituição de parcerias locais, que aqui não foram abordadas, constituiu o fermento que fomentou as questões relacionadas ao design e suas abordagens como pesquisa.

O PPGDesign tem na sua estrutura e tradição uma marca que vem desde o seu início: as questões relativas ao uso das informações, produtos e sistemas. No início, com a formação dos docentes predominantemente da engenharia, o Programa tinha uma marca oriunda dessa área. Ao longo do tempo isso foi minimizado e com a entrada de novos docentes, em grande parte oriundos do próprio PPGDesign, e vislumbra-se a constituição de novas abordagens, especialmente com a criação da linha Teoria e História do Design.

Ressalto aqui a importância quanto à discussão epistemológica a respeito dessa abordagem, que necessita de um recorte próprio, a risco de se manter apenas em uma abordagem histórica ou sociológica do fenômeno Design. Meu ponto se apoia no conceito de que o Design é uma ciência aplicada, uma tecnologia. Design, portanto, não produz teoria. As teorias que podem ser a ele dedicadas, vão se constituir em uma visão do ponto de vista sistêmico, já que diversos contextos a ele se relacionam, buscando soluções para os problemas relacionados. Nesse sentido, advogo a adoção da terminologia Sistemas, como nas demais linhas do Programa, fazendo com que a abordagem das pesquisas possa se dar de modo a incluir as questões fundamentais ao Design, enquanto mediador dos usos, contextos e tecnologias a ele pertinentes.

Verifico também que no início havia uma identidade voltada aos materiais cerâmicos e à madeira, tanto quanto os estudos relativos à educação. No entanto, essa identidade vem aos poucos se perdendo em razão das recentes mudanças que vem se desenvolvendo com saídas e entradas de docentes no corpo docente do PPGDesign, caso não sejam traçadas estratégias que fortaleçam as pesquisas nessas áreas. As atuações de antigos docentes podem sofrer impacto com suas eventuais aposentadorias, mesmo que eles ainda se vinculem como sêniores, pois tendem a perder a responsabilidade pelos laboratórios que hoje coordenam. Por outro lado, o novo perfil docente traz contribuições valiosas que devem ser fortalecidas com a criação de núcleos novos, adaptando ou não a existência de alguns dos existentes. Penso que a existência de laboratórios de pesquisa se enriquece quando relacionada aos cursos de graduação. Nesse sentido, seria importante o estabelecimento de uma política integrada entre o Departamento de Design e o Programa, visando uma maior integração.

Sob esse aspecto, os docentes ingressos recentemente têm trazido um fortalecimento a áreas das 3 linhas. Percebo um equilíbrio na linha Design e Sistemas de Produção e Utilização, com 3 professores alinhados a cada um dos seus laboratórios. Na linha Design e Sistemas de Informação, a existência de professores relacionados à animação

poderiam se agrupar em um novo laboratório específico, para enfatizar as especificidades do seu campo. Do mesmo modo, pode-se dizer que na linha Teoria e História do Design, pelas características das pesquisas alinhadas aos seus pesquisadores, poderia gerar um agrupamento em dois laboratórios, igualmente fortalecendo os seus docentes. Seus temas tendem a orbitar entre questões de feminilidades no design, patrimônio, memória e história do design, a partir das suas pesquisas atuais.

Não fica claro ao rever essas memórias como a Gestão de Design, anteriormente pertencente à linha Design de Sistemas de Produção e Utilização, poderia continuar sua ação. Conforme os dados obtidos, esse panorama parece ter uma perspectiva de extinção. Imagino que para o retorno ao tema, o Departamento de Design e o próprio Programa precisariam estabelecer uma política que privilegiasse essa área.

Por outro lado, seguindo esse mesmo pensamento, com a possível aposentadoria da professora Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto, acredito que pesquisas relacionadas à Ergonomia vislumbrem uma nova tendência no encaminhamento voltado ao Laberg, embora exista a perspectiva de entrada de novos docentes colaboradores no PPGDesign no futuro que reforcem os estudos ergonômicos.

Questões relativas à sustentabilidade permanecem como foco de interesse dos docentes da linha DSPU, notadamente com respeito aos estudos do Núcleo de Design e Sustentabilidade, já que os professores da linha onde o Núcleo se insere apresentam foco em pesquisas referentes aos estudos específicos quanto à essa temática.

Junto a essas questões, que se impõem pela história pregressa do Programa, ao se pensar no contexto que as novas tecnologias vêm introduzindo no campo da pesquisa, pode-se pensar a respeito de uma nova influência na orientação das pesquisas no PPGDesign. É importante que um olhar adiante se estabeleça, buscando definir mais claramente o que seria uma pesquisa em design sob essa ótica. Certamente, a busca por novos modos de fazer Design é fundamental para o avanço do Programa, já que essa pesquisa se insere agora em um contexto novo, quer seja desindustrializado, quer seja pós-industrializado. Teorizar o Design, traçar sua história, analisar seus sistemas de produção, utilização e informação, assim como gerar novas proposições, demandam ser analíticos e críticos em pesquisas que se voltam a esse novo contexto.

Sob todos esses aspectos, as atividades de autoavaliação, assim como a revisão constante do planejamento estratégico do Programa são fundamentais, para que exista uma unidade ao conjunto de ações a serem desenvolvidas, demandando um alinhamento com o Departamento onde ele se insere.

Como me ative a tratar dos laboratórios, que considero o ponto central para as discussões temáticas das pesquisas, penso ser importante uma revisão e realinhamento

deles, a partir dos novos pesquisadores que compõem o PPGDesign atualmente e prevendo o ingresso futuro. Revisões na estrutura das linhas do Programa parecem ser saudáveis, com a definição eventual de novos campos, onde novos docentes inserem suas pesquisas, quanto laboratórios e núcleos de apoio devem ser analisados a fim de permitir coesão entre seus propósitos e os propósitos do Programa.

Finalmente, concluo este texto destacando que lacunas que aqui existam se dão tanto pela abordagem adotada a partir de uma leitura pessoal, quanto pela falta de informações sistematizadas que auxiliariam na recuperação de fatos esquecidos. Assim, uma história do PPGDesign/UFPR aprofundada seria um bom tema de pesquisa a ser tratado, criando um banco de dados que possa ser consultado pelos que se interessam pela memória do primeiro programa de pós-graduação da Região Sul do Brasil. A partir da organização desses dados, a partir de pesquisas, perspectivas futuras podem ser semeadas, esperando que essas considerações possam contribuir para reflexões futuras.

SOBRE A AUTORA

Virginia Borges Kistmann é designer e pesquisadora em Design, formada pela Escola Superior de Desenho Industrial, com mestrado no Royal College of Art e doutorado na Universidade Federal de Santa Catarina. Foi uma das idealizadoras do PPGDesign da UFPR, atuou na Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Produção e Utilização - DSPU e foi visitante na Hochschule der Bildenden Künste Berlin e na Université de Savoie, coordenando projetos de internacionalização e pesquisas em gestão do design.

REFERÊNCIAS

- ALBACH, Dulce de Meira. **Currículo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/0203890358904977>. Acesso em 05 ago 2025.
- BATTAIOLA, André Luiz. **Currículo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/4733812873841340> Acesso em: 05 ago. 2025.
- _____. **História do PPGDesign**. Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 7 de novembro de 2025. 2 mensagens.
- BOGUSZEWSKI, José Humberto. **História do PPGDesign**. Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 10 de julho de 2025. 7 mensagens.
- CAPES. **Proposta 1889**: Design APCN 2005. Brasília: Capes, 2005. SEI_23075.0566099_2005_45.pdf
- CAPES. **Ficha de avaliação do programa**. Brasília: Capes, 2009. 40001016053Po[1].pdf.
- CAPES. **Proposta 7423**: Design APCN 2011. Brasília: Capes, 2011. Disponível em: SEI_23075.076818_2011_g6 (1). pdf. Acesso em 01 ago 2024.

- CAPES. **Ficha de Avaliação do Programa:** DESIGN da UFPR. Curitiba: UFPR, 2017. 40001016053Po.pdf.
- CAPES. **Ficha de Avaliação do comitê de Arquitetura, Urbanismo e Design:** Programa DESIGN da UFPR.
- CATAPAN, Márcio Fontana. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/g702014055794665>. Acesso em 05 ago 2025.
- CORREA, Ronaldo de Oliveira. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/3869130149433615>. Acesso em 05 ago 2025.
- FADEL, Luciane Maria. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/7242368838666168>. Acesso em 05 ago 2025.
- FERNANDES, Dulce Maria Paiva. **História do PPGDesign.** Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 7 de julho de 2025. 7 mensagens.
- FERNANDES, Dulce Maria Paiva Fernandes. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/8843572571701790>. Acesso em 05 ago 2025.
- FILHO, Juarez Bergmann. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do>. Acesso em 07 nov 2025.
- FONTOURA, Antonio Martiniano. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/2669869316514486>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- FONTOURA, Ivens Jesus da. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/5215536518633652>. Acesso em 05 ago 2025.
- FONTOURA, Márcia Simões da. **História do PPGDesign.** Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 7 de julho de 2025. 10 mensagens.
- HEEMANN, Adriano. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/7612203716879696>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- KISTMANN, Virginia Borges. Apontamentos sobre 20 anos de pesquisa no PPGDesign da UFPR. **Novos Horizontes da Pesquisa em Design.** Coletânea de Estudos do PPGDesign/UFPR 2024. Bauru: Canal 6 Editora, 2024.
- KISTMANN, Virginia Borges. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/5890536420372224>. Acesso em 05 ago 2025.
- LEITE, Marta Karina. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/1738594302498908>. Acesso em 05 ago 2025.
- MACHADO, Carolina Calomeno. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/4855081874886808>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- MORAIS, Vinícius Miranda de. **História do PPGDesign.** Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 08 de nov. de 2025. 1 mensagem.
- NASCIMENTO, Elisa Strobel do. **Currículo Lattes.** Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/7574066110870901>. Acesso em 05 ago 2025.

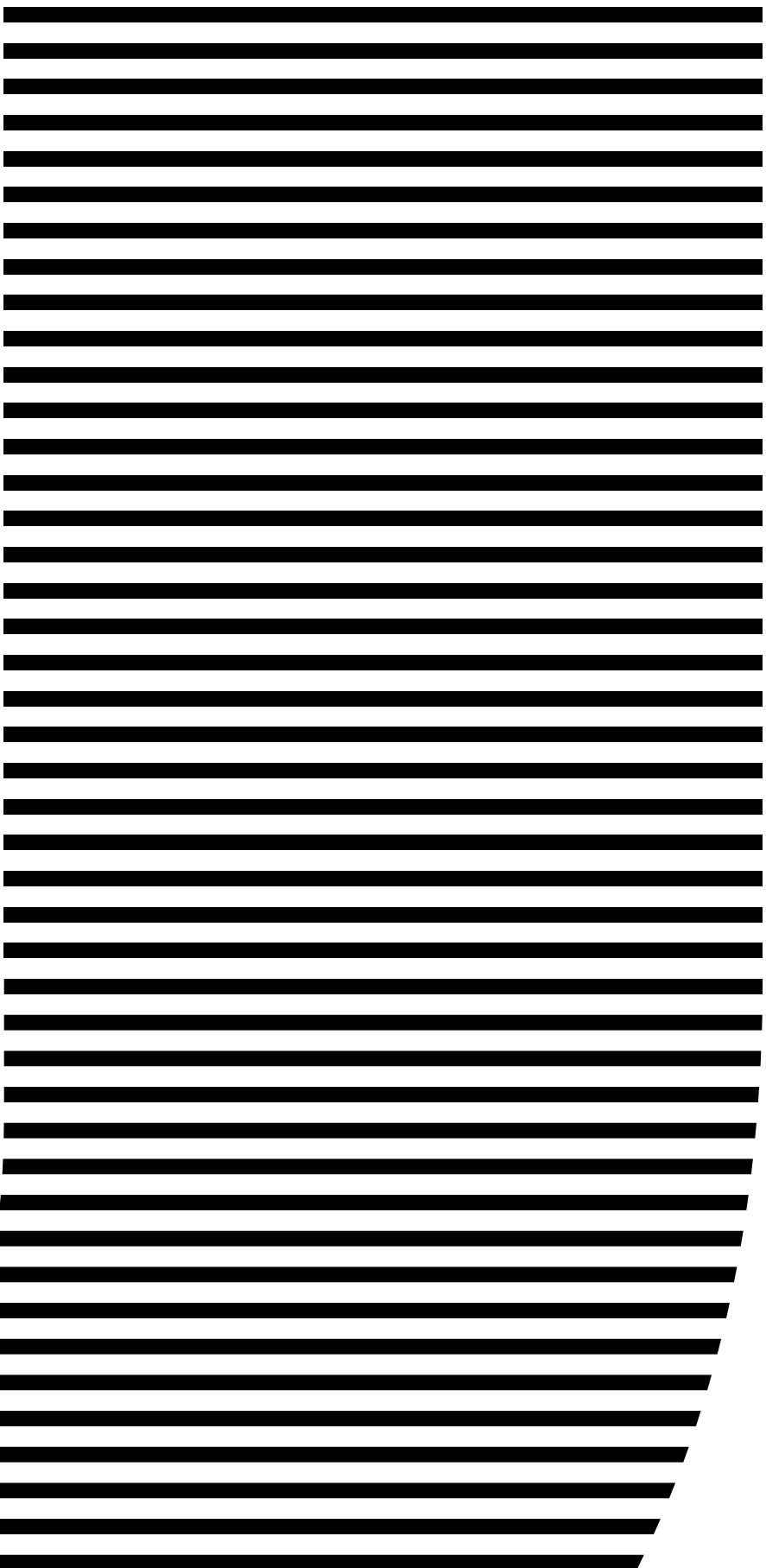
- OKIMOTO, Maria Lucia Leite Ribeiro. **História do PPGDesign**. Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 07 de julho de 2025. 3 mensagens.
- OKIMOTO, Maria Lucia Leite Ribeiro. **Currículo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/9724832203454429>. Acesso em 05 ago 2025.
- OLIVEIRA, Alexandre Antonio. **Memórias discentes das experiências nos cursos de comunicação visual e desenho industrial da universidade federal do paran  entre 1975 e 1978**. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/handle/1884/82677>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- OLIVEIRA, Alexandre Antonio; CORR A, Ronaldo de Oliveira. Idealiza  o e implanta  o dos cursos de comunica  o visual e desenho industrial da UFPR: contexto, influ ncias e repert rios. **Pensamentos em design**. v. 1, n. 2, 2021.
- PADOVANI, Stephania. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/8224658682910588>. Acesso em 05 ago 2025.
- PPGDesign. **Dados b sicos do Programa**. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/programa/viewPrograma.xhtml?popup=true&cd_programa=40001016053Po. Acesso em 5 nov. 2025.
- PRADO, Gheysa Caroline. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/1133160732078327>. Acesso em 05 ago 2025.
- QUELUZ, Rosane Adele Camilotti; OSINSKI, Dulce Regina Baggio. **Arte paranaense: as artes visuais no contexto hist rico e cultural (1960–1970)**. Curitiba: Secretaria de Estado da Educa  o do Paran , Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, [s.d.]. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2308-8.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- RAZERA, Dalton Luiz Razera. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/3905439141331112>. Acesso em 05 ago 2025.
- _____. **Memorial para concurso de Professor Titular da UFPR**. Disponível em: https://auth.scribd.com/u/signup?state=hKf02SBfdVVzLUg5YjRoOS1kU1V4N21GaoJFWUVUTVc2RUYoYqFur3Vua-XZlcnNhbc1sb2dpcqNoaWTZIEtRcjZQRoNBQlhibDNLT2dPLTRZT2FuSHRPbDJPYVF6o2Np-ZNkgZ3ljN3lyZnpzdkpmaXd5bHNiYXU4Y3g5dVZhbm2FOU1A&ui_locales=pt-PT. Acesso em 8 nov. 2025.
- SANTOS, Aguinaldo dos. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/7834194247765889>. Acesso em 05 ago. 2025.
- SIERRA, Isabella de Souza. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do>. Acesso em 07 nov 2025.
- SPINILLO, Carla Galv o. **Programa de p s-gradua  o mestrado em design**. Curitiba: UFPR, 2005.
- SPINILLO, Carla Galv o. **Of cio 08/2011 do PPGDesign**. Curitiba: UFPR, 2011.
- SPINILLO, Carla Galv o. **Curr culo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/9225329032880634>. Acesso em 05 ago. 2025.

UFPR. **Proposta de criação de doutorado em Design na UFPR**. Curitiba, UFPR, 2011a.

UFPR. **Extrato da Ata da 610 Reunião Extraordinária do Programa de Pós-Graduação em Design**. Curitiba: UFPR, 2011b.

ZACAR, Claudia Regina Hagesawa. **Currículo Lattes**. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/6755771950134149>. Acesso em 05 ago 2025.

ZACAR, Claudia Regina Hagesawa. **História do PPGDesign**. Comunicação pessoal enviada à Virginia Borges Kistmann em 05 de novembro de 2025. 1 mensagem.



BREVE RETROSPECTIVA DOS 20 ANOS DA LINHA DE PESQUISA DSI - DESIGN DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO DO PPGDESIGN/UFPR¹

Carla G. Spinillo

INTRODUÇÃO

Neste momento de celebração dos 20 anos (2005-2025) do Programa de Pós-graduação em Design da UFPR (PPGDesign/UFPR), o presente capítulo oportuniza uma breve retrospectiva da trajetória da sua **Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Informação (DSI)**. Porém, não seria possível em poucas palavras apresentar a totalidade das contribuições dos docentes e discentes, e de suas pesquisas na construção dessas duas décadas da Linha DSI. Assim, são pontuados aqui alguns aspectos para entendimento geral da história da Linha, quanto à atuação no ensino, pesquisa e extensão. Para isto, faz-se necessário mencionar inicialmente os pilares que alicerçam a Linha DSI: a informação e o pensamento sistêmico.

A informação é fundamental para o desenvolvimento e o bem-estar da sociedade de forma ética e responsável. Ela é o caminho para o conhecimento, levando ao desenvolvimento de novas habilidades e à tomada de decisão esclarecida. E assim sendo, a informação possibilita o empoderamento de pessoas e comunidades na construção de uma sociedade de respeito e de direitos. Quando a comunicação da informação se materializa através de artefatos gráficos-visuais-táteis, sejam físicos ou digitais, ela se torna campo do Design, do Design de Sistemas de Informação.

Todavia, para que a atuação do Design seja efetiva na comunicação materializada da informação, é preciso romper a clausura do binômio problema-solução. É preciso a abordagem sistêmica no Design para lidar com a complexidade da era da informação. Essa abordagem permite enfocar inter-relações entre pessoas, processos, tecnologias e ambientes para propor intervenções, e alternativas de design da informação mais holísticas, eficazes, inclusivas e sustentáveis. A abordagem sistêmica e centrada na humanidade leva o Design a promover maior engajamento, diversidade e resultados

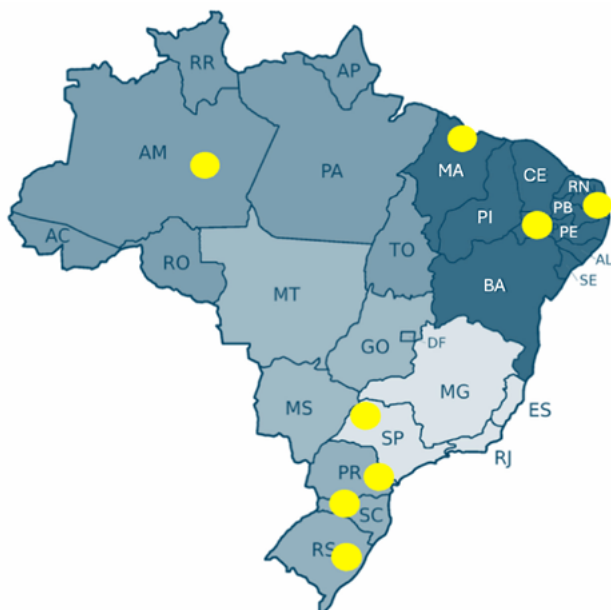
¹ Este capítulo foi escrito a partir de dados disponíveis em documentos e veículos de informação relacionados ao PPGDesign/UFPR, em informações fornecidas por docentes da Linha DSI, bem como na memória episódica da autora. Assim, possíveis inconsistências e equívocos neste relato da história da Linha DSI se devem à escassez de registros sobre a Linha no período de 2005 a 2025.

duradouros em suas ações. É com essa visão e comprometimento social que se configura a Linha de Pesquisa em **Design de Sistemas de Informação (DSI)** do Programa de Pós-graduação em Design da UFPR.

UM POUCO DA TRAJETÓRIA DA LINHA DE PESQUISA DESIGN DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (DSI)

A Linha de Pesquisa em **Design de Sistemas de Informação - DSI** foi criada em 2005, juntamente com a Linha Design de Sistemas de Produção e Utilização - DSPU, no curso de Pós-graduação em Design (PPGDesign/UFPR) ao nível de Mestrado acadêmico, e posteriormente em 2012 ao nível de Doutorado. O Programa, na época, possuía as áreas de concentração de Design Gráfico e Design de Produto, as quais eram respectivamente compostas pelas Linhas DSI e DSPU. A criação da Linha DSI veio atender a uma demanda local e nacional por formação avançada em pesquisa, com foco em abordagem sistêmica do design gráfico/da informação. Isto tem se evidenciado com o acolhimento de discentes oriundos de estados das várias regiões do Brasil nessas duas décadas (Figura 1). Vale salientar, que através da política de internacionalização do PPGDesign, a Linha tem realizado articulações para receber discentes de outros países, iniciando com cotutela com Portugal.

Figura 1: Mapa ilustrando os estados de origem dos discentes da Linha DSI 2005-2025 (destaque em amarelo)



Fonte: A autora

Parcerias também têm sido construídas pelos docentes da Linha DSI tanto ao nível nacional como internacional. No Brasil, destaca-se na trajetória de 20 anos da Linha a colaboração de seus docentes com outros Programas de Pós-graduação em Design, seja no âmbito da nucleação de novos Programas (UFSC e UNB), na participação do corpo docente de Programas, particularmente no Nordeste (UFPE, UFMA, UFCG), e/ou em atividades de ensino, pesquisa e extensão (ESDI/UERJ, UFPE, USP, UFSC). De forma similar, tem-se colaboração internacional com pesquisadores visitantes de forma bilateral, assim como participação em disciplinas, projetos de extensão e pesquisa. O quadro 1 lista as parcerias com pesquisadores de outros países nestes 20 anos.

Quadro 1: Parcerias e articulações da Linha DSI ao nível Internacional

PESQUISADORES VISITANTES	
Canadá	Jorge Frascara Universidade de Alberta
	Guillermina Noel Universidade de Alberta
Estados Unidos	Bendito Petrônio Universidade de Purdue
	Barbara Chamberlin Universidade de New Mexico
	Pamela Martinez Universidade de New Mexico
França	Bernardo Darras Universidade de Paris-Sorbonne
Holanda	Karel van der Waarde Universidade de Avans
México	Maria de Cossío Universidade de Puebla
PESQUISADORES COM PARCERIA EM PESQUISA, ENSINO E/OU EXTENSÃO	
Chile	Rodrigo Ramirez Universidade Católica do Chile
Estados Unidos	Matheus Cezarotto Universidade de New Mexico
Inglaterra	Sue Walker Universidade de Reading
	Maria Lonsdale Universidade de Leeds
Portugal	Fernando Moreira Universidade de Lisboa

Fonte: A autora

Desde sua fundação, a Linha DSI vem contribuindo para a produção de conhecimentos para atender às demandas da sociedade. A natureza trans/interdisciplinar e multifacetada do Design tem possibilitado aos pesquisadores da Linha construir pontes de conhecimentos em diversas áreas, destacando-se saúde, educação e governança, nas quais concentram suas ações.

Nos primeiros anos do PPGDesign, a produção de conhecimentos da Linha DSI se dava no âmbito de jogos digitais e analógicos para entretenimento, animação, design da informação, interação humano-computador e educação. No decorrer de sua trajetória, a atuação da Linha foi ampliada para contemplar os tópicos emergentes de pesquisa: design inclusivo e acessibilidade, e design de jogos com propósito e intervenções baseadas em jogos. Apesar da diversidade temática nas pesquisas, a Linha DSI possui um fio condutor transversal juntamente com a abordagem sistêmica: o design centrado na humanidade. Assim, as metodologias científicas adotadas na Linha se configuram de forma participativa, buscando integrar a diversidade de *stakeholders*/atores, comportamentos e percepções sobre os fenômenos e objetos de pesquisa.

A diversidade também constitui o perfil do corpo docente da Linha em sua trajetória, com credenciamentos, assim como desligamentos de seus integrantes, seja por motivos pessoais (e.g., aposentadoria, mudança de foco na carreira) ou institucionais. Este foi o caso do desligamento do Dr. Marcos Beccari para protagonizar, juntamente com colegas da Linha DSPU, a criação da nova Linha de Pesquisa do PPGDesign/UFPR: História e Teoria do Design. O quadro a seguir lista os integrantes da Linha DSI desde a sua criação, identificando aqueles que a fundaram, e os que compõem o quadro atual da Linha.

Quadro 2: Docentes da Linha DSI de 2005 a 2025

DOCENTES FUNDADORES DA LINHA DSI (DOCUMENTO APCN APROVADO PELA CAPES/2004)	DEMAIS DOCENTES CREDENCIADOS (2005-2025)
André Luiz Battaiola	André Demaison (atual)
Antônio Martiniano Fontoura (em memória)	Carlos Urquizar Rojas (atual)
Carla Galvão Spinillo (atual)	Carolina Machado Calomeno
Patrícia Zenni Marchiori	Daniella Michelena Munhoz (atual)
Ricardo Triska	José Marconi Bezerra
	Juliana Bueno (atual)
	Kelli C.A.S. Smythe (atual)

DOCENTES FUNDADORES DA LINHA DSI (DOCUMENTO APCN APROVADO PELA CAPES/2004)	DEMAIS DOCENTES CREDENCIADOS (2005-2025)
	Luciane Maria Fadel
	Marcos Namba Beccari
	Stephania Padovani
	Tânia Braga Garcia

Fonte: A autora

O Laboratório de Design de Sistemas de Informação - LabDSI

Para estruturar as ações da Linha DSI, foram criados o **Grupo de Pesquisa Design Digital e da Informação** em 2005, vinculado ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), e posteriormente em 2017, o **LabDSI** - Laboratório de Design de Sistemas de Informação (Figura 2). Este foi instituído como um espaço acadêmico-científico para ser referência na produção, promoção e divulgação de conhecimento da Linha DSI e de seu grupo de pesquisa, tendo como enfoque design inclusivo e acessibilidade, design da informação e design de jogos.

Figura 2: Exemplo de uma página do site do LabDSI (www.labdsi.ufpr.br)



Fonte: <http://labdsi.ufpr.br/>

O LabDSI tem sua origem no **Laboratório de Animação Interativa (LAI)**, fundado em 2003 pelo Dr. André Battaiola, antes da criação do PPGDesign (2005), tendo como foco o design de animações e jogos interativos. Em 2007, houve a expansão de sua atuação em pesquisa, incorporando estudos em design da informação e interação humano-computador, passando a se denominar **Laboratório de Animação Interativa e Design da**

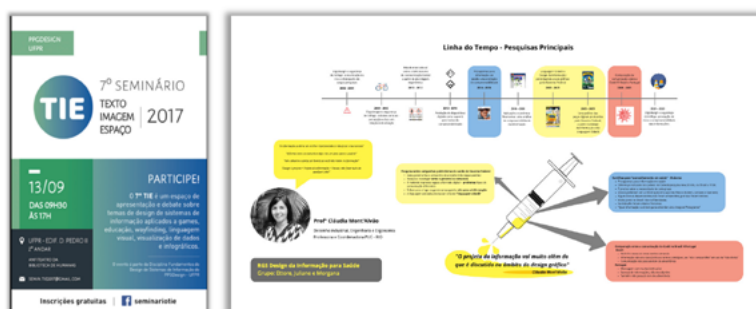
Informação (LAI-DI). Finalmente em 2017, o Laboratório foi formalmente integrado à Linha DSI, resultando na sigla LabDSI, e em 2023 foi elaborado seu Regimento Interno, ação pioneira no âmbito dos laboratórios de pesquisa da área de Design da UFPR.

ENSINO E ORIENTAÇÃO

Conforme a estrutura curricular dos Cursos de Mestrado e Doutorado do PPGDesign/UFPR, a Linha DSI oferta disciplinas obrigatórias e optativas. Estas buscam a excelência no desenvolvimento de competências teóricas, práticas e de comunicação. Isto tendo como metas instrumentalizar e qualificar os discentes para atuação no mercado acadêmico e/ou profissional de Design.

Quanto à abordagem didática, na Linha DSI busca-se estimular o senso crítico e a reflexão nas disciplinas ofertadas. Para isso, são utilizadas metodologias ativas e colaborativas, promovendo discussões qualificadas nas disciplinas sobre temas relevantes e emergentes da área. Neste sentido, destacam-se as dinâmicas coletivas com atividades interativas, como painéis visuais e as Representações Gráficas de Síntese-RGS. Estas objetivam a visualização dos conteúdos tratados na literatura e/ou nas exposições teóricas durante a condução das disciplinas. As visualizações de conteúdos atuam como facilitadores nas discussões, auxiliando na elicitación de pensamentos e posições argumentativas. Além das dinâmicas, têm-se os seminários/ webinários discentes, que visam o desenvolvimento de competências científicas, através do planejamento e gestão dos eventos, e o aprimoramento das habilidades de comunicação oral. Os seminários/webinários são abertos à comunidade, seja em formato remoto ou presencial, constituindo parte central da formação discente (Figura 3).

Figura 3: Banner de evento da disciplina Fundamentos da Linha DSI (2017) e RGS de palestra proferida pela pesquisadora convidada em disciplina da Linha, Dra. Claudia Mont'Alvão (PUC/Rio).



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Seguindo a orientação didática do Programa, na Linha DSI é também estimulada a produção de textos científicos como resultado de disciplinas. Isto visa contribuir para o aprimoramento da escrita acadêmica dos discentes ao longo dos cursos de mestrado e doutorado. Muitas vezes os textos oriundos de disciplinas, após aprimorados pelos orientadores, têm sido aprovados em eventos científicos da área, como o Congresso Internacional de Design da Informação-CIDI e o Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design- P&D. Isto demonstra o rigor acadêmico que os docentes da Linha buscam imprimir em suas disciplinas.

No escopo das orientações, os mestrandos e doutorandos da Linha são incentivados a contribuir para o avanço teórico-metodológico e aplicado do Design de sistemas de informação. Como resultado, tem-se nas dissertações e teses o desenvolvimento de *frameworks* de design de sistemas de informação (conceituais, descritivos, procedimentais), de artefatos metodológicos de coleta de dados e de avaliação (instrumentos/protocolos, métodos), como também de recomendações para o design de artefatos e sistemas de informação. De acordo com os dados disponíveis da UFPR, que registram apenas o período de 2012 a 2025, a Linha DSI totaliza 65 documentos entre teses e dissertações.

A excelência das teses e dissertações oriundas da Linha DSI tem sido reconhecida através de premiações acadêmico-científicas, a exemplo dos prêmios de 'Melhor Tese' conferidos em 2019 a Kelli C.A.S. Smythe pela UFPR e a Daniella M. Munhoz pela SBGAMES- Sociedade Brasileira de Games (Figura 4). Estas egressas do PPGDesign integram hoje o corpo docente da Linha DSI.

Figura 4: Premiação das teses de Daniella Munhoz (à esquerda) e Kelli Smythe (à direita) em 2019.



Fonte: Arquivos do LabDSI

Na história da Linha DSI registram-se também premiações de artigos em eventos da área de Design, assim como das áreas em que a Linha constrói pontes de conhecimento. Como

exemplos têm-se prêmios conferidos pela ABTMS- Associação Brasileira de Telessaúde e Telemedicina (2019) a artigos oriundos das pesquisas de docentes e discentes da Linha. As premiações também constam na trajetória dos docentes da Linha e do LabDSI conferidas a seus orientandos de graduação, seja por trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de Design Gráfico/UFPR, ou por ações de intercâmbio internacional. A Figura 5 mostra o recebimento do 'Prêmio Bom Design' (2018) pelo TCC orientado pelas professoras Dra. Carolina Calomeno e Dra. Juliana Bueno, e a classificação em 2º Lugar da aluna do PIBIC-Programa de Iniciação Científica/CNPq no Hackathon da Universidade de Waterloo (Canadá, 2019). Vale salientar, que as graduandas Marluce Reque e Larissa U. Mazza, posteriormente, realizaram seus mestrados na Linha DSI, mostrando a importância e impacto da atuação dos docentes da Linha na graduação, na formação de recursos humanos em pesquisa em Design.

Figura 5: Prêmio 'Bom Design' recebido pelas alunas de graduação (à esquerda) e o certificado de 2º Lugar no Hackathon conferido à aluna de PIBIC (ao centro da foto à direita).



Fonte: Arquivos do LabDSI

PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Em sua trajetória, a produção científica da Linha DSI tem sido diversificada, incluindo artigos em periódicos, anais de eventos, capítulos de livros e obras completas. As pesquisas da Linha têm encontrado visibilidade nacional e internacional em publicações de editoras renomadas, como Taylor & Francis, Springer, Routledge, John Benjamins e Elsevier. Seus pesquisadores têm ainda atuado como revisores de periódicos nacionais e internacionais, além ocuparem posições de editoria em periódicos, sendo: a InfoDesign- Revista Brasileira de Design da Informação (Sociedade Brasileira de Design da Informação), *Information Design Journal - IDJ* (John Benjamins, Holanda) e *Journal of Visual Literacy - JVL* (Routledge, EUA). As publicações da Linha DSI relatam resultados de pesquisas conduzidas por seus integrantes em parceria com instituições

acadêmicas, governamentais e/ou não-governamentais, como a Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS), e o Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor (IDEC).

Destacam-se ainda a organização de edições de coletâneas resultantes de artigos selecionados dos eventos científicos internacionais: *The Selected Readings of the Information Design International Conference* (2005, 2007, 2011, 2017, 2019) e *The Selected Readings of the IVLA-International Visual Literacy Association Annual Conference* (2007). Nestas duas décadas, a Linha DSI também produziu publicações próprias oriundas de disciplinas e de consolidação das pesquisas de seus docentes, em coautoria com discentes e/ou egressos da Linha.

Com foco em recomendações e diretrizes de Design, tem-se os 'Guia de recomendações para o desenvolvimento de materiais didáticos impressos e o guia para materiais digitais, ambos para o público de baixa visão' (2022), direcionados a profissionais de educação, familiares e designers interessados no tema Baixa Visão, com autoria da Dra. Juliana Bueno e alunos e egressos da Linha. Foi também produzido o livro 'RGS: Um guia para aplicação de dinâmicas de desenho colaborativo em cursos de Design e áreas afins' (2022), que integrou a pesquisa sobre RGS (Representações Gráficas de Síntese) como artefatos cognitivos. Esta publicação teve financiamento do CNPq-Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil), com coautoria da Dra. Stephania Padovani e Dra. Juliana Bueno. Vale salientar, que durante a pandemia do COVID-19, Dra. Juliana Bueno e Dra. Kelli Smythe juntamente com discentes da Linha DSI e da graduação em Design Gráfico, elaboraram a publicação 'Máscaras Caseiras: Cartilha ilustrada sobre confecção, uso e higienização de máscaras caseiras' (2020). Esta protagonizou a comunicação de segurança e risco na prevenção do *coronavírus* para a comunidade acadêmica e a população local, sendo selecionada para a 1ª Mostra Brasileira de Design da Informação em 2021. Já como exemplo de publicação resultante de disciplina, tem-se o livro 'Design da Informação em Saúde: Estudos e Reflexões' (2019) organizado pela Dra. Carla G. Spinillo e a então doutoranda Tatiana de Trotta, constando de capítulos de autoria dos discentes da disciplina, como também de pesquisadores convidados de outras instituições (ESPM- RJ, UFRGS) e doutores egressos do PPGDesign. A Figura 6 mostra as capas dessas publicações.

Figura 6: Capas de algumas publicações da Linha DSI



Fonte: Arquivos do LabDSI

ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS CIENTÍFICOS

A Linha DSI, através de seus docentes e discentes, tem participado ativamente na organização de eventos científicos nacionais e internacionais, seja na sua presidência, coordenação de eixos temáticos e/ou nas comissões científicas. Estima-se que entre 2005 e 2025 os integrantes da Linha atuaram na organização de 27 edições de congressos de Design (e.g., P&D, CIDI-CONGIC) e de áreas afins como o Congresso da SBGames e o CBTA-Congresso Brasileiro de Tecnologias Assistivas. No âmbito internacional, destaca-se a organização da *39th Annual Conference of the International Visual Literacy Association - IVLA* (EUA) sediada em Curitiba (2007), e a coordenação do eixo temático *Information Design and User's Experience (UX)* em quatro edições do *Human Computer Interaction International Conferences-HCII* (2014, 2016, 2017 e 2018, EUA). Além desses, tem-se a participação de pesquisadores da Linha no coletivo Health Design Network- HDN (Suíça), parte do *IIID-International Institute for Information Design*, que visa discutir e promover o Design para a saúde, por meio de eventos, como debates e webinários.

Vale mencionar, que a atuação dos integrantes da Linha DSI tem ocorrido fortemente na organização do principal e mais antigo evento temático da área de Design:

o Congresso Internacional de Design da Informação - CIDI, iniciado em 2003 pela SBDI- Sociedade Brasileira de Design da Informação. Isto devido aos docentes, deste a fundação da Linha DSI, participarem da SBDI, seja em sua diretoria ou conselho científico. A Figura 7 mostra integrantes da Linha DSI e Lab/DSI no 9º CIDI/CONGIC (2019), o qual foi organizado juntamente com colegas da UniBH | Centro Universitário de Belo Horizonte (MG).

Figura 7: Docentes e discentes da Linha DSI e Lab/DSI, e estudantes de iniciação científica no 9º CIDI- Congresso Internacional de Design da Informação em Belo Horizonte, MG (2019)



Fonte: Arquivos do LabDSI

Dentre as várias edições do CIDI/CONGIC, destaca-se aqui o protagonismo dos docentes da Linha na organização da 10ª edição do evento em 2021 em formato *online* (remoto) durante a pandemia do COVID-19. De forma pioneira nos eventos de Design no Brasil, no CIDI 2021 teve-se o estímulo à inclusão digital de pessoas com deficiências visuais e/ou auditivas. Para isto, foi organizado por docentes e alunos da Linha e da graduação um guia com diretrizes bilíngues (português e inglês) para uso de legendas, tradução para Libras e audiodescrição dos conteúdos do evento. Como reconhecimento aos autores que atenderam às diretrizes, foi ainda conferido aos seus artigos o 'Selo de Acessibilidade do 10º CIDI | 2021 (Figura 8).

Figura 8: Capa do Guia de Acessibilidade para Artigos: CIDI + CONGIC 2021 e o Selo de Acessibilidade conferido aos artigos.



Fonte: Arquivos do LabDSI

ARTICULAÇÕES E PARCERIAS

As pesquisas docentes, assim como as teses e dissertações dos discentes da Linha DSI, refletem as articulações e parcerias acadêmico-científicas estabelecidas. Na área de saúde, têm sido realizados estudos sobre temas de interesse da Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA, Ministério da Saúde), Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor (IDEC) e Organização Panamericana de Saúde (OPAS/Organização Mundial de Saúde - OMS). Dentre eles, encontram-se teses e dissertações sobre legibilidade do bulário eletrônico da ANVISA, efeito de apelos visuais em embalagens de cereais para crianças, design da informação em rotulagem nutricional frontal de advertência e na tabela nutricional. Vale mencionar ainda a parceria com o Hospital das Clínicas da UFPR liderada pela Dra. Kelli Smythe, onde têm sido conduzidos estudos e projetos no escopo da orientação espacial (*wayfinding*), além desses têm-se projetos de extensão e de pesquisas voltados à informação para pacientes, processo de informação em nutrição hospitalar e ainda jogos com propósito para intervenções terapêuticas liderados pela Dra. Daniela Munhoz.

Tem-se ainda parceria com a Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS, Ministério da Saúde/FioCruz) que resultou no desenvolvimento de metodologias, instrumentos, ferramentas e recursos educacionais digitais para a área de EaD em saúde. Entre 2014 e 2022, com a UNA-SUS vinculada à Universidade Federal do Maranhão (UNA-SUS/UFMA) foram realizadas diversas pesquisas, projetos e publicações, como também 12 registros de computador no Instituto Nacional de Proteção Intelectual (INPI), no âmbito da inovação tecnológica. E com a secretaria executiva da Rede UNA-SUS/SE (Brasília-DF) tem-se a oferta de workshops em temas de design, como também estudos e propostas de cursos autoinstrucionais em EaD-Educação a distância (2019-2025).

No âmbito do Design com foco em educação e acessibilidade, tem-se a atuação em pesquisa e extensão junto a instituições de ensino, assim como de apoio a idosos e pessoas com baixa visão/cegos. Essas ações têm sido, em sua maioria, lideradas pelas Dra. Carolina Calomeno e Dra. Juliana Bueno. No âmbito internacional, a Linha DSI teve participação no fórum internacional FDE- *Future of Design Education* (2022-2023) coordenado por Don Norman, Karel Vredenburg e Meredith Davis (EUA). A iniciativa reuniu 25 especialistas de diversos países, os quais lideraram 11 grupos de trabalho para refletir sobre educação em Design no século 21 ao nível global, propondo princípios e recomendações norteadoras para as instituições de ensino alinhadas às demandas sociais e à atuação profissional. O Grupo de Trabalho "Engajamento Comunitário" foi liderado pela Dra. Carla G. Spinillo, com o objetivo de propor recomendações de ensino de Design enfocando a participação de comunidades nos currículos acadêmicos. As reflexões dos diversos grupos de trabalho resultaram em 2023 em um número especial do periódico *She Ji –The Journal for Design, Economics, and Innovation* (Elsevier, China), o qual teve acesso aberto para maior visibilidade desta iniciativa.

ATUAÇÃO EM POLÍTICAS PÚBLICAS

A atuação de pesquisadores da linha DSI/LabDSI em políticas públicas tem tido como foco a área de saúde. Apresentação de estudos da Linha, assim como de abordagens de Design da Informação, vêm contribuindo para regulamentações e normativas importantes no Brasil e em âmbito internacional.

A participação na formulação de políticas públicas iniciou com a consulta pública sobre a nova regulamentação de bulas de medicamentos magistrais no Paraná, que resultou na redação da Resolução SESA Nº 062/2013, com um capítulo destinado ao design da informação em instruções de uso de medicamentos. A resolução foi aprovada e implementada pelo governo do estado do Paraná em 2013.

Em decorrência disso, em 2015 a ANVISA convidou pesquisadores da Linha/LabDSI a participar do Grupo de Trabalho de Rotulagem Nutricional para discutir propostas para a nova rotulagem frontal brasileira. E em parceria com o IDEC - Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor foi elaborada uma proposta de design para a nova rotulagem: o triângulo de advertência na cor preta para indicar excesso de nutrientes críticos. Essa proposta foi defendida em uma campanha nacional massiva realizada pelo IDEC, que incluiu 50 mil assinaturas de apoio, e contou com evidências científicas da sua eficácia comunicacional. Entretanto, a ANVISA adotou o símbolo da Lupa para a rotulagem brasileira (RDC n. 429/2020 e IN n. 75/2020), a qual não constava entre as propostas das instituições de

interesse social. A trajetória da participação da sociedade no processo regulatório para a nova rotulagem brasileira foi registrada no livro produzido pelo IDEC: 'Você tem o direito de saber o que come: Um registro da história da rotulagem nutricional frontal sob a ótica da sociedade civil.' Este foi lançado em 2025, e faz menção às contribuições do LabDSI e seus pesquisadores no processo e nas propostas regulatórias.

Em reconhecimento da expertise em design da informação e legibilidade da Linha DSI, a ANVISA convidou os pesquisadores, Dra. Carla G. Spinillo, Dr. Carlos U. Rojas e então doutorando Me. Christopher Hammerschmidt, a participar de forma voluntária das discussões sobre legibilidade da nova tabela nutricional brasileira, e da redação de documentos legais sobre o seu design tipográfico (Figura 9). Como desdobramento, esses pesquisadores foram também convidados pela ANVISA em 2022 para colaborar ao nível internacional nas reuniões técnicas sobre legibilidade da nova regulamentação da rotulagem dos países do Mercosul, atualmente em discussão.

Figura 9: Tabela nutricional proposta pela ANVISA em 2019 (à esquerda) e a tabela implementada em 2020 (à direita) com a colaboração de pesquisadores da Linha DSI/LabDSI.

INFORMAÇÃO NUTRICIONAL			
Porção: ____ g ou ml (medida caseira)			
Porções por embalagem:			
	100 g	Porção	%VD
Valor energético (kcal)	96	100	4
Carboidratos (g)	23	46	8
Açúcares totais (g)	18	36	7
Açúcares adicionados (g)	12	24	5
Proteínas (g)	5	10	5
Gorduras totais (g)	3	6	6
Gorduras saturadas (g)	2	4	4
Gorduras trans (g)	1	2	2
Fibras alimentares (g)	25	50	8
Sódio (mg)	20	40	10

INFORMAÇÃO NUTRICIONAL			
Porções por embalagem: 000 porções			
Porção: 000 g (medida caseira)			
	100 g	000 g	%VD*
Valor energético (kcal)			
Carboidratos totais (g)			
Açúcares totais (g)			
Açúcares adicionados (g)			
Proteínas (g)			
Gorduras totais (g)			
Gorduras saturadas (g)			
Gorduras trans (g)			
Fibra alimentar (g)			
Sódio (mg)			

*Percentual de valores diários fornecidos pela porção.

Fonte: Arquivos do LabDSI

Além das ações diretas em políticas públicas, pesquisadores da Linha DSI/LabDSI têm colaborado com a OPAS/OMS desde 2017 em discussões técnicas e estudos sobre rotulagem nutricional e políticas públicas em diversos países (e.g., Jamaica, Nicarágua, México). Também tem-se a participação dos pesquisadores no Observatório Brasileiro de Rotulagem, coordenado pelo IDEC, com parcerias em estudos de avaliação e proposição de rotulagens. Como exemplo, tem-se o estudo iniciado em 2024 sobre rotulagem de advertência para produtos que contém edulcorantes (adoçante artificial), o que é considerado prejudicial à saúde, particularmente de crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História é um processo dinâmico, e assim é a trajetória dos 20 anos (2005-2025) da Linha de Pesquisa DSI- Design de Sistemas de Informação do PPGDesign/UFPR. Este capítulo buscou retratar brevemente este período, pontuando algumas das contribuições da Linha através das ações e produções de seus docentes e discentes no ensino, extensão e pesquisa avançada em Design. Entretanto, a História também é contada a partir da perspectiva de quem a narra. Assim, a narrativa histórica da Linha DSI aqui apresentada espelha o olhar e a memória de quem vivenciou a sua criação como docente e pesquisadora, mas reconhecendo que outros olhares trazem outras narrativas, ainda que sobre os mesmos fatos. Neste sentido, e para contemplar a pluralidade de olhares e experiências dos que integram a Linha DSI, em outros capítulos desta obra são apresentadas narrativas históricas da Linha por seus pesquisadores, focando nas temáticas em que atuam: saúde, design inclusivo e jogos.

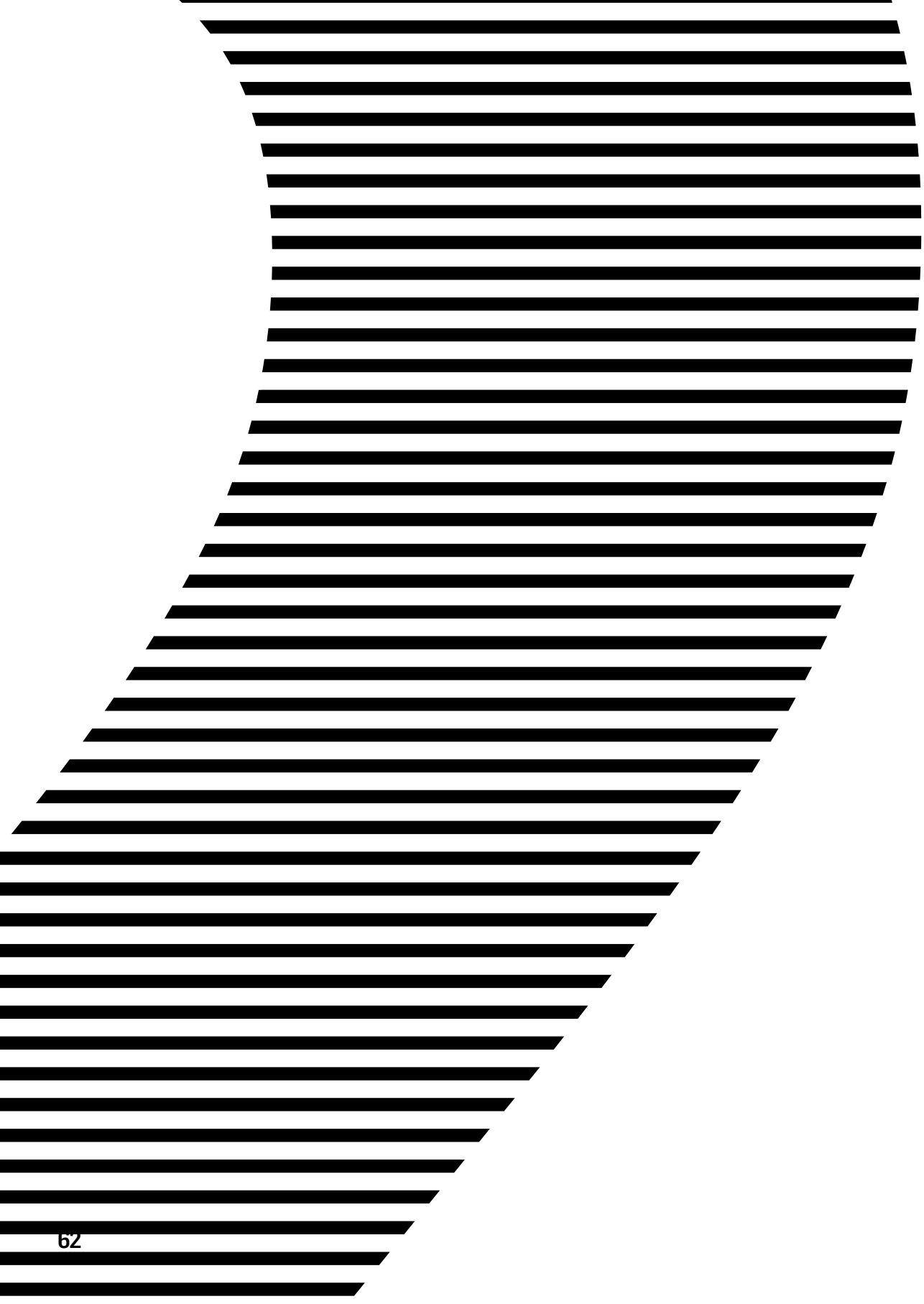
Para concluir, retoma-se o ponto inicial deste capítulo: a informação e o design sistêmico. A Linha DSI entende a informação como *valor*, que possibilita uma sociedade mais justa, plural e igualitária; e o Design com abordagem sistêmica como o *caminho* para gerar alternativas e possibilidades mais humanas, sustentáveis e robustas às demandas da sociedade. Assim, a Linha DSI busca enfrentar os desafios do futuro na formação de recursos humanos e produção de conhecimentos científicos no âmbito teórico, metodológico e aplicado do Design de Sistemas de Informação.

AGRADECIMENTOS

A autora agradece aos/às docentes, discentes e às parcerias que ao longo desses 20 anos construíram a trajetória da Linha DSI, e em particular aos colegas que forneceram informações e compartilharam suas memórias para a elaboração deste texto.

SOBRE A AUTORA

Carla Galvão Spinillo é doutora pela Universidade de Reading, Inglaterra, com pós-doutorado na Universidade de Avans (Holanda), e Professora Emérita da Universidade Federal do Paraná-UFPR. Foi coordenadora do PPGDesign/UFPR na fundação do mestrado (2005) e doutorado (2012), e atua na Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Informação-DSI na área de design da informação para saúde e políticas públicas.



HISTÓRIA DA LINHA DE PESQUISA EM DESIGN DE SISTEMAS DE PRODUÇÃO E UTILIZAÇÃO (DSPU) DO PPGDESIGN/UFPR - 2005-2025

Aguinaldo dos Santos

INTRODUÇÃO

Os desafios da sociedade contemporânea, como a crise climática, a elevada desigualdade socioeconômica e o impacto das tecnologias emergentes, demandam a geração de conhecimento no campo do Design que instrumentalize o desenvolvimento de soluções sustentáveis e inovadoras para artefatos (físicos/digitais), serviços e sistemas. É com esta motivação que docentes e discentes do PPGDesign/UFPR na linha de pesquisa Design de Sistemas de Produção e Utilização (DSPU) vem contribuindo com o campo do Design nestes primeiros 20 anos do Programa.

A linha DSPU tem como foco o estudo dos processos e métodos de produção e/ou utilização de artefatos físicos/digitais, serviços e sistemas, considerando suas múltiplas dimensões como a tecnologia, a cultura, a sociedade e o planeta. Seu escopo está em consonância com a definição de “desenho industrial” proposta pela *World Design Organization* (WDO, 2025): “*processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso empresarial e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores*”. Neste sentido, esta linha de pesquisa busca o desenvolvimento de conhecimento de maneira a se alcançar soluções mais sustentáveis e inovadoras para os desafios contemporâneos através do Design, buscando o bem-estar da sociedade e a proteção da biodiversidade, envolvendo atores em todas as esferas da sociedade, desde grandes empresas até associações de artesãos.

Nestes 20 anos de história observou-se tanto a consolidação de seus temas de origem como gestão, produção, usabilidade e sustentabilidade, assim como integrou-se novos temas como a experiência, o comportamento e tecnologias digitais. Enquanto na atualidade a linha tem dissertações de mestrado e teses de doutorado investigando temas como ambientes imersivos, inovação social, tecnologias assistivas e comportamento sustentável, seu futuro imediato aponta para a integração de temas como inclusão plena, economia circular e biocentrismo. Esta contínua revisão e atualização é resultado da constante interação e diálogo com o mundo real, com projetos realizados

em grande proximidade com usuários, comunidades, empresas, ONGs, governos e sociedade de maneira geral.

A nomeação da linha em termos de “sistema” está alinhada com o propósito de agregar pesquisas em temas ainda não consolidados, mas claramente interligados, presentes nas práticas consolidadas no campo. Esta epistemologia sistêmica se apoia primeiramente na Teoria Geral dos Sistemas, de Ludwig von Bertalanffy (Bertalanffy, 1975), ampliada a partir das proposições de Humberto Maturana e Francisco Varela (Maturana; Varela, 1980), e a orienta ao escopo do design por meio das reflexões de Richard Buchanan e Victor Margolin (Buchanan; Margolin, 1995). Alinhada ao conceito do Programa, a linha se ampara em uma abordagem teórica integradora e abrangente e não limitadora dos campos do conhecimento, buscando desenvolver princípios que atravessam diversos campos da ciência, da engenharia à medicina, da computação à terapia ocupacional. Isso tem como consequência uma visão das organizações não como partes separadas, mas como um todo, visão esta formada por um número de variáveis internas e externas que influenciam o sistema numa dinâmica permanente de retroalimentação.

As pesquisas na linha de DSPU contemplam a possibilidade de reconceituar e reconfigurar os fenômenos a partir de uma abordagem “glocal” (global+local), permitindo a inter-relação e integração de assuntos de diferentes naturezas, com relevância tanto local como internacional. Com a incorporação da visão de Herbert Simon por Richard Buchanan (BUCHANAN, 1992), destaca-se o fato de que o design não se caracteriza pela sua setorização ou pelos “lugares de invenção” (do original “places of invention”, como a setorização em “design de móveis”, “design vernacular” e assim por diante), mas sim pelo que existe de comum em todas as suas manifestações, ou seja, um tipo de pensamento que, ao se defrontar com os problemas, produz soluções para o presente e, também, para o futuro. Essa abordagem que mistura a lógica indutiva, dedutiva e abdutiva, tem papel importante na inovação desenvolvida na linha de DSPU, pois seu modo de pensar permite recolocar questões, rever paradigmas, apontar novas restrições e renovar antigos debates.

Assim como as outras linhas de pesquisa do PPGDesign, a linha DSPU não se apoia em abordagens setorizadas em termos de materiais e processos, ou ainda de categorias de usuários, de organizações etc., mas sim do ponto de vista de sistemas que se complementam a partir de problemáticas e soluções compartilhadas. Caracteriza-se pela adoção de uma postura epistemológica sistêmica, tomando como objeto de investigação o design e seu papel importante na inovação em produtos, serviços e sistemas, adotando uma postura de investigação sobre, para, através e/ou com o design. Sob esse

ponto de vista, adota diferentes abordagens teórico-metodológicas, considerando tanto as ciências humanas e sociais quanto pesquisas ditas naturais, exatas e tecnológicas.

A GÊNESE DA LINHA DE PESQUISA EM DESIGN DE SISTEMAS DE PRODUÇÃO E UTILIZAÇÃO

Similarmente às outras linhas de pesquisa do PPGDesign/UFPR os esforços de pesquisa, ensino e extensão na UFPR no escopo de Sistemas de Produção e Utilização têm sua gênese já a partir da implementação do curso de Desenho Industrial em 1975, um dos primeiros nesta área do conhecimento no Sul do Brasil. As atividades de ensino do recém implantado curso demandaram a realização de intensas atividades de pesquisa e extensão, ainda que de forma individual, com pouca formalização do método científico, e não conectadas à formação de mestres e doutores.

A presença de projetos associados às temáticas da linha DSPU já podiam ser identificadas a partir dos primeiros trabalhos oriundos do novo curso de graduação. Note-se que a estruturação da graduação em duas especialidades - Programação Visual e Projeto de Produto (atualmente organizados em dois cursos: Design Gráfico e Design de Produto) influenciou diretamente a estrutura inicial do PPGDesign. Objetos de pesquisa hoje presentes nas teses e dissertações do Programa na linha de DSPU podem ser identificados já nos primeiros TCCs realizados no curso de graduação.

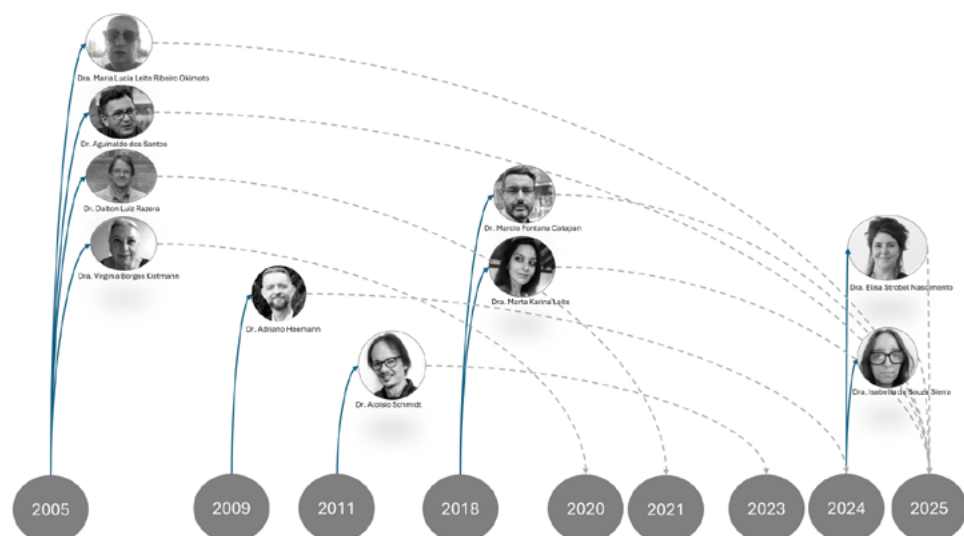
A implementação da linha tem como pano de fundo a existência de um ecossistema industrial forte, sendo que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística indica que o Paraná é o terceiro maior estado do Brasil em termos de Valor de Transformação Industrial (VTI) (IBGE, 2022). Note-se, entretanto, que o Paraná é antes disto reconhecido como um estado de vocação eminentemente agrária, tendo a erva mate, a madeira e o café como principais produtos de exportação. A partir de 1960 o estado passou por um processo de industrialização, com políticas estaduais e federais resultando em mobilizações para acelerar seu desenvolvimento, destacando-se a implementação da Cidade Industrial de Curitiba em 1973. No mesmo ano houve a aprovação da implementação dos cursos de graduação em Desenho Industrial, Comunicação Visual e Educação Artística. Em um texto para comemoração dos 20 anos do curso, Adalice Araújo declarou:

[...] quando fui incumbida pelo Prof. Themístocles Linhares (então diretor do Instituto e hoje Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes) de fazer o projeto para a criação dos Cursos de Artes na UFPR, inclui, desde a primeira instância, os Cursos de Desenho Industrial e Comunicação Visual. É lógico que para defender o projeto aleguei a existência da Cidade Industrial que, àquela altura, estava se formando em Curitiba. (Araújo, 1998, p. 8)

O curso idealizado por Adalice Araújo foi inspirado nos moldes bauhausianos de Walter Gropius, o que pode ser identificado em argumentos como “aproximar a criatividade e tecnologia” para “recuperar o artista para os meios de produção” (Araújo, 1998, p. 8). Desta forma, no seu projeto inicial o conceito subjacente era baseado na noção de que o design poderia ter esse papel de trazer a arte para a indústria. A proposta dos novos cursos foi concluída no final de 1974 e o vestibular realizado no início de 1975. Ao longo destes 50 anos do ensino do Design na UFPR, sendo que em 20 destes tivemos a contribuição do PPGDesign/UFPR, formou centenas de profissionais que atuam em empresas, estúdios e instituições governamentais e não governamentais no Brasil e no exterior. Entre esses(as) profissionais, foram formadas algumas dezenas de docentes que hoje fazem parte de departamentos e cursos nas diferentes interfaces do Design (a engenharia, a arquitetura, a gestão, entre outros). Alguns(mas) destes(as) egressos(as) da graduação da UFPR hoje fazem ou fizeram parte do corpo docente da linha DSPU como, entre outros nomes, o Prof. Dr. Adriano Heemann e a Profa. Dra. Maria Lúcia Leite Ribeiro Okimoto.

A LINHA DSPU E SEUS DOCENTES

O passado, presente e futuro da Linha DSPU é pautado pela direção estabelecida por seus docentes. Desta forma, a história da Linha se confunde com a própria história da formação e interesses de seus professores, sempre com características fortemente multidisciplinares e com vivências em diversas instituições de ensino e pesquisa. O Programa iniciou com quatro professores permanentes na Linha DSPU: Profa. Dra. Virginia Borges Kistmann, Prof. Dr. Aguinaldo dos Santos, Profa. Dra. Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto e Profa. Dra. Dulce Maria Fernandes, e a Prof. Dra. Maristela Ono como colaboradora (UTFPR) conforme ilustra a Figura 1. Destaca-se que a Profa. Dra. Dulce Maria Fernandes, do Departamento de Design da UFPR, compunha a proposta original aprovada na CAPES mas se desligou do Programa antes de assumir orientações. Ao longo do tempo houve o ingresso de quatro novos docentes: em 2018 integraram a linha o Prof. Dr. Márcio Fontana Catapan e Profa. Dra. Marta Karina Leite e, em 2024, integraram a linha a Profa. Dra. Isabella de Souza Sierra e Profa. Dra. Elisa Strobel do Nascimento.

Figura 1: Fluxo dos docentes na Linha de Design de Sistemas de Produção e Utilização

Fonte: o autor

Destaca-se, inicialmente, o perfil da Profa. Dra. Virginia Borges Kistmann, que liderou a concepção e implementação do Programa. A professora realizou sua graduação em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro - ESDI (1974), mestrado em Design pelo *Royal College of Art* - RCA, na Inglaterra (1984), e doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2001), durante o qual realizou estágio sanduíche na *Köln International School of Design-KISD*, Alemanha. Como docente, atuou como professora visitante na graduação da *Hochschule der Bildende Kunst* Berlin e da Universidade da Savóia no Mestrado Internacional em Hipermídia e Comunicação. Atuou no PPGDesign até o ano de 2020, sendo que suas pesquisas enfatizavam a temática da gestão de design com foco nos produtos cerâmicos e nas cidades.

Outro docente egresso que marcou a história da Linha de DSPU do PPGDesign/UFPR é o Prof. Dr. Dalton Luiz Razera, tendo participado do Programa de 2008 a 2021. Graduado em Design (UFPR 1978) com Licenciatura em Ensino (CEFET/PR 1985) e Especialização em Industrial Design (JICA/Japão 1989), realizou seu Mestrado em Engenharia de Produção (UFSC 2004) e o Doutorado Engenharia Florestal (UFPR 2006). Foi Professor no Curso Técnico de Design Industrial na UTFPR por 11 anos e professor de Design da UFPR por cerca de 40 anos. Principalmente em função do escopo de sua tese de doutorado, suas orientações no Programa enfatizaram a temática de Design & Materiais, em particular os materiais compósitos a base de madeira.

A professora Dra. Maria Lúcia Leite Ribeiro Okimoto, também uma das fundadoras do PPGDesign/UFPR, apresenta em sua formação graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Paraná (1983). Devido à carência de programas de pós-graduação em Design à época, realizou Mestrado (1994) e Doutorado (2000) em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina. Além de sua atuação no PPGDesign é também professora no Programa de Pós-Graduação em Engenharia Mecânica da UFPR. Além desta experiência interdisciplinar (engenharia de produção-design-engenharia mecânica), adiciona-se em seu currículo a vivência internacional através de seu pós-doutorado na *Technische Universität München, Fakultät für Maschinenwesen Lehrstuhl für Ergonomie*, Alemanha (julho/2012 a fev/2013). Coordenadora do Laboratório de Ergonomia e Usabilidade (LABERG, UFPR) e coordenadora da Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva (RPDTA), atuando dentro dos temas desenvolvimento de produto, design inclusivo, usabilidade, ergonomia, tecnologia assistiva, *smart design*, modelagem.

Assim como as professoras apresentadas anteriormente, o Prof. Dr. Aguinaldo dos Santos também apresenta uma trajetória multidisciplinar: Técnico em Mecânica de Automóveis pelo SENAI/PR (1984), com graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal do Paraná (1992), mestrado em Engenharia Civil pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1995), doutorado em Ambiente Construído pela *Salford University*/Inglaterra (1999) e Pós-doutorado em Design Sustentável pelo *Politecnico di Milano* (2009). Coordenador do Núcleo de Design Sustentabilidade desde 2003, já atuou no Programa de Pós-Graduação em Construção Civil (2000 a 2011), Programa de Pós-Graduação em Engenharia Mecânica (2004 - 2007) e no Programa de Pós-Graduação em Design integra o corpo docente deste a proposta aprovada na CAPES em 2005 até o presente. O foco de suas pesquisas evolui ao longo dos anos, partindo de uma perspectiva mais restrita de design e reciclagem para uma perspectiva ampliada de Design para a Sustentabilidade, investigando temas como Sistemas Produto+Serviço, Economia Distribuída, Design para o Comportamento Sustentável e Design Biocêntrico.

Compondo o primeiro grupo de professores do programa, destaca-se a participação da Professora Dra. Maristela Mitsuko Ono no período de 2005 até 2011 no status de colaboradora. A Profa. Ono realizou Pós-Doutorado Empresarial (Bolsista CNPq - período: de agosto/2011 a julho/2012, com cooperação técnica da empresa Dangelo Di), Doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela USP e Mestrado em Tecnologia pela UTFPR, tendo sido graduada em Arquitetura e Urbanismo pela UFPR e Formação de Professores pelo CEFET-PR. Sua linha de atuação no programa teve como foco Artes em multimeios, Cultura, Design e Educação.

Entre 2009 e 2024 o Programa teve em seu quadro docente o Prof. Dr. Adriano Heemann, docente do curso de Bacharelado em Design de Produto e líder do grupo de pesquisa Design Colaborativo e Cocriação. Este passou a ser o terceiro docente do Programa que também tinha como característica ter sido egresso do curso de Desenho Industrial da UFPR. Sua formação inclui especialização em Reciclagem (CDG, Alemanha, bolsa CDG), Mestrado em Tecnologia (UTFPR, bolsa CAPES), Doutorado em Engenharia Mecânica (TU-BS, Alemanha, bolsa CNPq), Pós-Doutorado em Engenharia Mecânica (UFSC, bolsa CNPq) e Pós-Doutorado em Design (UNCUYO, Argentina, bolsa CNPq). Ex-*trainee* da Volkswagen-Audi (Brasil) e ex-professor efetivo do Curso de Design do CEFET-SC. Na UFPR, atuou como coordenador do curso de Design de Produto e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR (Cursos de Mestrado e Doutorado). Foi conselheiro da Comissão Permanente de Progressão Docente (CPPD) e conselheiro do Setor de Artes, Comunicação e Design da UFPR. Foi bolsista de produtividade da Fundação Araucária e bolsista de produtividade do CNPq. Sua atuação na Linha de Pesquisa DSPU tinha como foco a Colaboração e a Criatividade no campo do Projeto.

Entre 2011 e 2023 o Programa também teve em seu quadro docente o Prof. Dr. Aloísio Schmidt: Engenheiro Mecânico pela UFPR (1990), mestre em Engenharia pela Universidade de Utsunomiya, Japão (1993) e doutor pela Universidade de *Karlsruhe*, Alemanha (1996), hoje KIT. Docente na UFPR desde 1997, sendo professor titular no Departamento de Arquitetura. Durante seu período no PPGDesign sua atuação em disciplinas, projetos de pesquisa e orientações enfatizou a perspectiva do Design junto fenomenologia do conforto ambiental no ambiente construído, seu tema principal de interesse, o desenvolvimento de *software* MESTRE para edificações (desempenho térmico, iluminação natural e acústica de salas) e LUMO (apoio ao estudo de geometria da insolação e projeto de proteção solar). Sua atuação inter/transdisciplinar vai além da Engenharia Mecânica, Design e Arquitetura, incluindo também o campo da Música e Luteria. Quanto a este último, destaca-se que foi a liderança responsável pela implantação do Curso Superior de Tecnologia em Luteria.

Entre 2011 e 2013 o programa teve como colaborador em seu quadro docente o Prof. Dr. Alexandre Vieira Pelegrini. Sua formação incluía doutorado pela Brunel University (Londres, Reino Unido, 2005-2010), com pesquisa na área de concentradores de energia solar e sistemas avançados de iluminação natural (daylighting systems); Mestre em Engenharia Mecânica (área: manufatura) pela Universidade Federal do Paraná (Curitiba/PR, 2003-2004); Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Florianópolis/SC, 1997-2001). No período de vínculo com o PPGDesign atuou também como consultor colaborador na Agência de Inovação

(AGITEC). Sua linha de pesquisa incluía temas como Design Sustentável, Engenharia Solar, Gestão do Design, Inovação no Design de Produtos, Engenharia do Produto, Teoria e Metodologias de Design.

Em 2018 a Linha DSPU recebeu, a partir de Edital de Credenciamento, o Prof. Dr. Márcio Leandro Catapan, reforçando a característica de formação multidisciplinar do grupo de professores. Sua formação inclui a graduação em Engenharia Mecânica pela UP (2002), Mestrado em Engenharia Mecânica pela UFSC (2006) e Doutorado em Engenharia Mecânica na UFPR (2014). Professor associado da UFPR no Departamento de Expressão Gráfica e dos Cursos de Especialização (*lato sensu*) em Engenharia Indústria 4.0, Energias Renováveis, Engenharia de Manutenção 4.0, Experimentação Tridimensional, MBA em Gestão e Tecnologia, entre outros. Sua atuação no PPGDesign enfatiza temáticas associadas à Gestão de Tecnologias 3D e Sistemas de Manufatura inteligentes e, de maneira especial, nos temas metaverso e realidade virtual.

Também em 2018 integrou-se à Linha DSPU a Professora Dra. Marta Karina Leite, professora lotada na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Graduada em Desenho Industrial - Programação Visual desde 2003, com Mestrado em Design de Produto, com pesquisa na área da Ergonomia, concluído em 2008, ambos pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/FAAC), e Doutorado em Ciências, na área de Recursos Florestais pela USP/ESALQ (2013) e possui Pós-Doutorado, financiado pela FAPESP e realizado na USP/PIRASSUNUNGA, na área de biomateriais (2017). Tem experiência, orientações e pesquisas voltadas à área do Design para Sustentabilidade, com enfoque nas áreas de Produto, Moda e Equidade de Gênero por meio da Gestão de Design. Estuda Processos, Modelos e Métodos dentro do Design de Sistemas de Produção e Utilização. Atuou como Professora Colaboradora no curso de Pós-Graduação em Design Gráfico do SENAC/SP, Moda & Estilismo da FAIP-Marília, Design de Produto e Gráfico na FAAL-Limeira, Arquitetura e Urbanismo na Universidade do Contestado/SC e como Professora Substituta nos Cursos de Design Gráfico e Produto na UNESP campus Bauru em diversas disciplinas na área do Design. No PPGDesign atua em temas como Design para a Sustentabilidade com enfoque na Moda, Materiais para Sustentabilidade e Equidade de Gênero.

Do Edital de Credenciamento de 2020 a Linha DSPU recebeu a Profa. Dra. Elisa Strobel do Nascimento, com perfil alinhado ao histórico do Programa. Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2009), mestrado em Design pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2014) e doutorado em Design pela Universidade Federal do Paraná (2023). No PPGDesign/UFPR suas temáticas de interesse incluem design mais-que-humano, design para

a biodiversidade, pesquisa por meio do design (*research through design*), design e materiais vivos, biodesign, biomateriais.

No mesmo Edital de Credenciamento de 2000, a Linha DSPU recebeu a Profa. Dra. Isabella de Souza Sierra que assim como a Profa. Dra. Elisa Strobel do Nascimento, é egressa do PPDDesign/UFPR. Graduação em Design - Industrial pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC, 2013); Mestrado em Design pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC, 2017); Especialização em Docência no Ensino Superior, Centro Universitário SENAC (SENAC/SP, 2018) e Doutorado em Design pela UFPR (2022). A excelência de seu perfil para a pesquisa é atestada com o fato de ter recebido o Prêmio CAPES de melhor tese na área AUD em 2022. Atua com pesquisas em design industrial, design de produtos, tecnologia assistiva, escaneamento 3D, modelagem 3D, impressão 3D, animação 3D, usabilidade, ergonomia, design inclusivo e design social.

Este perfil **multi e interdisciplinar e a diversidade de formações** têm contribuído de forma direta na qualidade das dissertações e teses desenvolvidas na Linha DSPU. Com perfis que além do Design incluem áreas como a Engenharia de Produção, Engenharia Civil, Engenharia Mecânica, Engenharia Civil e Engenharia Florestal, somados a experiências internacionais e atuação em distintos programas de pós-graduação, esses professores não apenas cobrem um vasto espectro de temas – da gestão à sustentabilidade, da ergonomia à tecnologia assistiva, da digitalização ao comportamento sustentável, e dos biomateriais à realidade virtual – mas também trazem uma rica perspectiva prática e acadêmica que permite a concepção e o desenvolvimento de pesquisas com alto impacto social, ambiental, econômico e tecnológico.

A EVOLUÇÃO TEMÁTICA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN (2006-2025)

O perfil dos interesses de pesquisa do corpo docente da Linha DSPU

“Ergonomia e usabilidade” é, sem dúvida, a temática mais proeminente e transversal a vários professores. A seguir destaca-se o “design inclusivo e tecnologia assistiva”, relacionado diretamente à ergonomia, esta temática é outro forte ponto de forte convergência do grupo docente, destacando-se o papel da Profa. Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto como coordenadora do NAPI-TA (Tecnologia Assistiva) e da Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva (RPDTA).

“Design para a sustentabilidade” apresenta-se como uma tema de grande relevância e com forte presença nas pesquisas do corpo docente da linha DSPU, destacando-se

a relevante contribuição do Núcleo de Design Sustentabilidade, coordenado pelo Prof. Dr. Aguinaldo dos Santos em temas como Sistemas Produto+Serviço, Economia Distribuída, Design para o Comportamento Sustentável e Design Biocêntrico. A Profa. Dra. Marta Karina Leite tem larga experiência no tema, tendo realizado pós-doutorado em Design Socioambiental. A professora Elisa Strobel tem abordado a temática sob a perspectiva do design mais-que-humano, design para a biodiversidade, design e materiais vivos, biodesign e biomateriais.

Mais recentemente destaca-se a temática de “Tecnologias 3D (Modelagem, Escaneamento, Impressão, Realidade Virtual/Metaverso)”, sendo uma vertente de pesquisa com maior ênfase em inovações de base tecnológica. O Prof. Dr. Márcio Catapan tem enfatizado em suas pesquisas o tema “Tecnologias 3Ds”, sobretudo em realidade virtual e metaverso, coordenando cursos em Gestão de Tecnologias 3D. A Profa. Dra. Isabella Sierra tem atuado em pesquisas tratando de escaneamento 3D, modelagem 3D e impressão 3D, além de animação 3D.

Como mostram estas temáticas o Programa tem demonstrado uma robustez em pesquisas que visam aprimorar a interação humana com produtos, serviços e sistemas (Ergonomia, Usabilidade e Design Inclusivo/Tecnologia Assistiva), o desenvolvimento de produtos e processos considerando o impacto ambiental, econômico e social (Design para a Sustentabilidade), e a aplicação de tecnologias avançadas para inovação no design (Tecnologias 3D e Realidade Virtual/Metaverso). A intrínseca relação entre estas temáticas têm possibilitado a sinergia entre os professores da linha, resultando em abordagens abrangentes e contemporâneas aos desafios do campo do Design.

A análise dos títulos de dissertações e teses defendidas no Programa de Pós-Graduação em Design, desde 2006 até 2025, revela uma notável evolução temática e ampliação das fronteiras da pesquisa em design. Inicialmente focado em aspectos mais tradicionais da gestão e produção, o Programa se expandiu para abordar temas contemporâneos como novas fronteiras da sustentabilidade, tecnologias digitais emergentes, perspectivas avançadas sobre inclusão social e o papel do design em contextos urbanos e sociais complexos.

Período Inicial: Foco em Gestão, Produção e Usabilidade (2006-2010)

Número de trabalhos: 12 Dissertações, 0 Teses.

Temas predominantes: Gestão do Design, Design Cerâmico, Embalagens, Ciclo de Vida de Produto, Mobiliário, Design Sustentável, Design Vernacular, Sistemas Produto+Serviço, Usabilidade.

Sustentabilidade (Ecodesign, ACV, resíduos, habitação de interesse social), Usabilidade, Experiência do Usuário (UX), Ergonomia, Sistemas Produto+Serviço, Design Colaborativo, *Design Thinking*, Materiais compósitos, Acessibilidade.

Entre 2011 e 2015, a linha DSPU consolidou temáticas de pesquisa ao mesmo tempo que expandiu para novos horizontes, conforme ilustra a nuvem de palavras a seguir produzida a partir dos títulos dos trabalhos desenvolvidos neste período. Com um aumento significativo no volume de trabalhos e o início da produção de teses de doutorado, este período marca um aprofundamento das pesquisas na linha de pesquisa. A sustentabilidade emergiu como um tema central, com estudos sobre avaliação do ciclo de vida (ACV) do mobiliário, seleção de ferramentas para a dimensão ambiental do design sustentável e inovação no aproveitamento de resíduos. A inovação ganhou destaque, especialmente em relação ao desenvolvimento de produtos orientados a sistemas ecoeficientes e a busca por novos significados em produtos.

Figura 3: Nuvem de palavras desenvolvida a partir dos títulos dos trabalhos realizados entre 2011 e 2015



Fonte: O autor

A Gestão do Design continua relevante, mas com aplicações mais estratégicas (geração de valor, gestão da qualidade, cópia). Usabilidade, Experiência do Usuário (UX) e Ergonomia se consolidam como áreas fortes, abrangendo desde eletrodomésticos até sistemas de informação e equipamentos para pessoas com deficiência, com

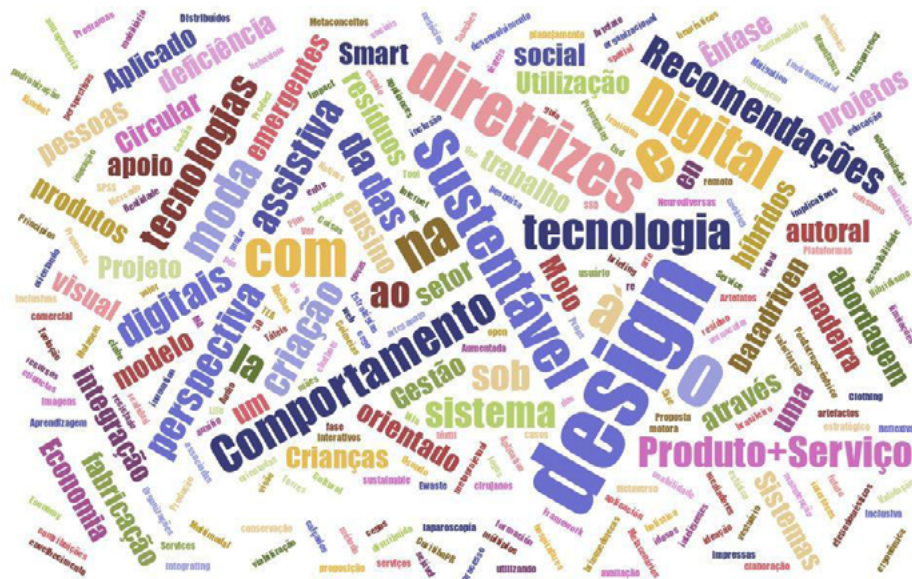
pesquisas sobre "A cronologia da Experiência: Interações emocionais eletrodomésticos" e "Usabilidade e emoção". Além disso, surgiram pesquisas sobre design de serviços, embora ainda em estágio inicial, com propostas de modelos para serviços ecoeficientes e prototipagem de serviços para habitação de interesse social. A inclusão social, embora de forma incipiente, começou a aparecer com a avaliação da acessibilidade do equipamento urbano. Novas abordagens como Design Colaborativo e *Design Thinking* começam a aparecer.

Diversificação e Vanguarda: Digitalização, Inovação Social e Comportamento Sustentável (2016-2020)

Número de trabalhos: 40 Dissertações, 16 Teses.

Temas predominantes: Design para o Comportamento Sustentável, Inovação Social, Políticas Públicas, Design Colaborativo/Co-design, *Open Design*, Fabricação Digital, Economias Distribuídas, Cidades Criativas/Inteligentes, *Big Data*, Design de Serviço, Interação Humano-Computador, Educação em Design, Design de Moda.

O período de 2016 a 2020 marca uma fase de intensa diversificação e adoção de temas de vanguarda, conforme ilustra a nuvem de palavras a seguir produzida a partir dos títulos dos trabalhos desenvolvidos neste período. Há um avanço notável em temas relacionados à inovação social, políticas públicas e design para o comportamento sustentável. Temas como design aberto (*open design*) e a fabricação digital ganharam relevância, explorando a produção distribuída e sua integração com comunidades tradicionais. A colaboração e o co-design são explorados como metodologias centrais, inclusive para soluções sociais e políticas públicas. A interseção entre Design e Tecnologia se torna mais evidente, com estudos sobre cidades inteligentes, *Big Data* e interação humano-computador. O *crowd-design* emergiu como uma metodologia de desenvolvimento de produto e planejamento urbano, demonstrando o interesse em abordagens colaborativas. O aumento substancial de teses indica uma maturidade e especialização da pesquisa no Programa.

Figura 4: Nuvem de palavras desenvolvida a partir dos títulos dos trabalhos realizados entre 2016 e 2020

Fonte: O autor

A gestão do design continuou sendo um pilar, mas com um enfoque mais estratégico, abordando habilidades de liderança, ativos intangíveis e o papel do design em cidades criativas e na mobilidade urbana. A sustentabilidade aprofundou-se, com pesquisas em consumo sustentável, meta-conceitos para sistemas produto+serviço sustentáveis e o uso de *Big Data* para o comportamento sustentável. A inovação social e o design de serviço consolidaram-se, com estudos sobre coesão social em iniciativas de agricultura urbana e a proposição de protocolos de avaliação estética para serviços. A antropometria digital e o design para pessoas com deficiência também começaram a despontar, preparando o terreno para uma abordagem mais inclusiva.

O Futuro do Design: Tecnologias Emergentes, Inclusão Plena e Economia Circular (2021-2025)

Número de trabalhos: 22 Dissertações, 20 Teses.

Temas predominantes: Sustentabilidade (economia circular, comportamento sustentável, e-waste, resíduos têxteis), Tecnologia Assistiva, Acessibilidade, Design Inclusivo, Novas Tecnologias (Internet das Coisas, Realidade Virtual/Aumentada, Metaverso, *Chatbots*), *Data-driven Design*, Design Pós-Antropocêntrico, Sistemas Produto+Serviço, Design de Moda (sustentabilidade, inclusão), Inovação Social.

e a validação de sistemas de avaliação ergonômica utilizando visão computacional, demonstrando um interesse em soluções inteligentes e conectadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As perspectivas futuras para a linha são promissoras, apontando para uma trajetória de consolidação e expansão, sustentada por uma série de estratégias e avanços alcançados de forma consistente ao longo dos anos. Ao longo destes primeiros 20 anos é possível observar uma clara evolução dos direcionamentos da linha:

Da Gestão à Estratégia e Inovação: o foco inicial em gestão se expande para abordagens mais estratégicas, holísticas e inovadoras, buscando não apenas otimizar processos, mas criar valor e promover transformação de maneira mais abrangente do que uma perspectiva restrita à relação usuário-produto.

Do Produto Físico ao Sistema e Serviço: observou-se neste período uma migração de estudos concentrados em produtos físicos para sistemas complexos e serviços, incluindo a integração de tecnologias e a experiência do usuário.

Da Sustentabilidade como Conceito à Ação: a preocupação com a sustentabilidade evolui de uma dimensão conceitual para a aplicação prática, com foco em comportamento sustentável, economia circular, resíduos, ecoeficiência e, mais recentemente, a perspectiva biocêntrica.

Crescimento do Design Inclusivo e Social: as pesquisas na Linha de DSPU tem se voltado cada vez mais para desafios sociais, utilizando tecnologias assistivas, co-design e abordagens inovadoras em se tratando de políticas públicas e populações marginalizadas.

Adoção de Tecnologias Emergentes: as pesquisas na linha têm realizado esforço contínuo para integração crescente de tecnologias de ponta (*IoT, Big Data, Realidade Aumentada, Metaverso, Fabricação Digital*) como ferramentas e objetos de estudo do, para e com o Design.

O aumento progressivo no número de teses de doutorado demonstra o amadurecimento e a capacidade da linha de pesquisa em produzir pesquisa de fronteira

e contribuir significativamente para o campo do Design no Brasil. As pesquisas realizadas na Linha DSPU, por meio de suas dissertações e teses, têm contribuído de forma indelével no posicionamento do PPGDesign/UFPR na vanguarda da pesquisa em Design no Brasil, abordando temas relevantes e contemporâneos que conectam a área com desafios sociais, tecnológicos e ambientais.

SOBRE O AUTOR

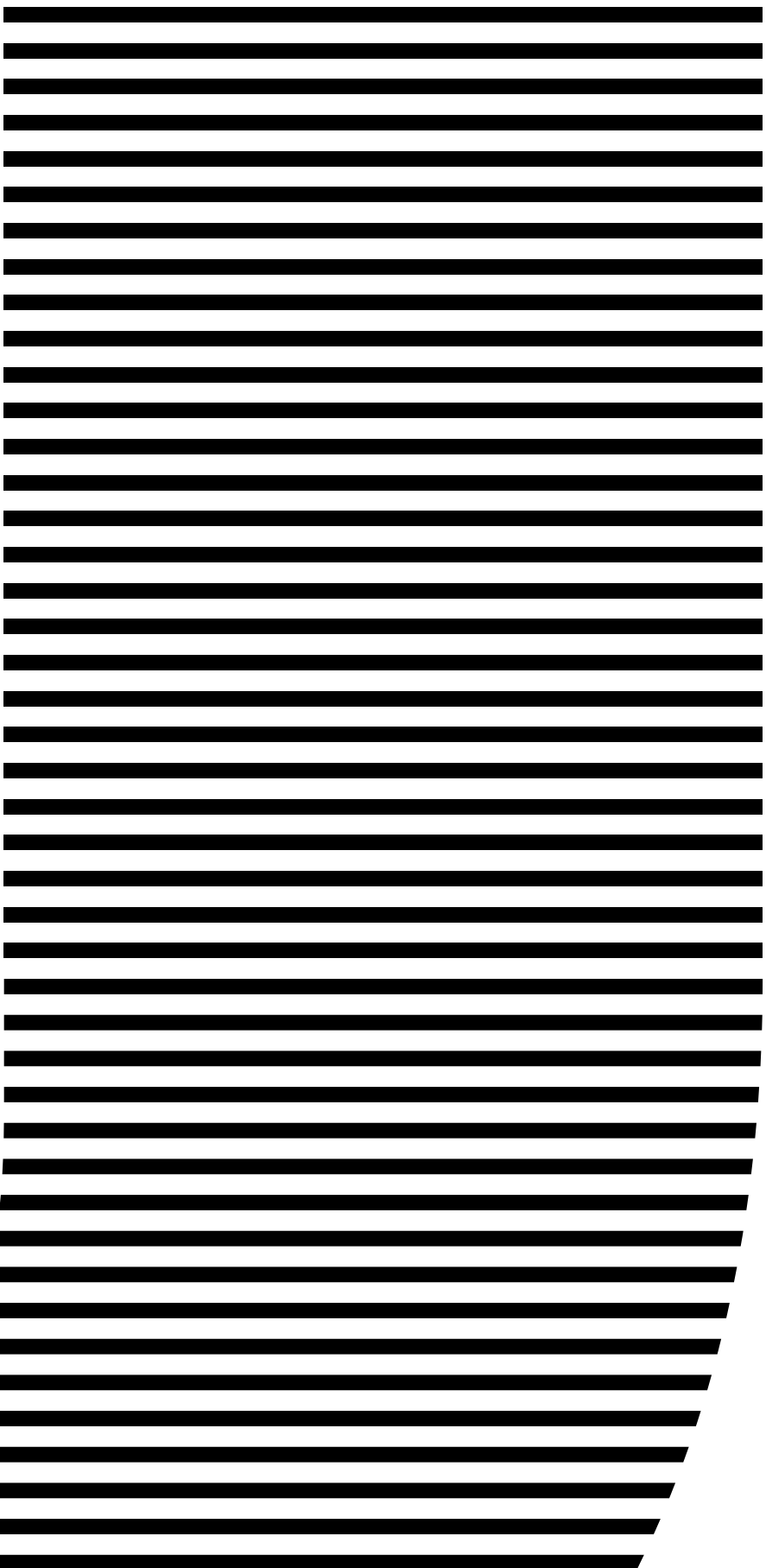
Aguinaldo dos Santos é técnico em Mecânica de Automóveis pelo SENAI (1986) graduado em Engenharia Civil pela UFPR (1992), Mestre em Engenharia Civil pela UFRGS (1995), PhD em Ambiente Construído pela Salford University - Inglaterra (1999), com pós-doutorado em Design para a Sustentabilidade pelo Politecnico di Milano (Itália) em 2010. Foi coordenador do PPGDesign/UFPR nos períodos 2011/2013; 2022/2024 e 2024/2026, além de ter sido vice-coordenador entre 2018 e 2020. Atua na Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Produção e Utilização - DSPU, dentro da temática do Design para a Sustentabilidade, destacando-se que tem atuado coordenador do Núcleo de Design & Sustentabilidade da UFPR desde 2023.

REFERÊNCIAS:

- ARAÚJO, A. M. de. **20 anos de design na UFPR**. Curitiba, 1998.
- BERTALANFFY, Ludwig Von. **Teoria Geral dos Sistemas**. 2 ed. Petrópolis: Vozes. 351 p., 1975.
- BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor. **A Ideia de Design**: um Livro sobre questões de Design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1995
- CARDOSO, R. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BUCHANAN, Richard. Wicked problems in design thinking. *Design issues*, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992.
- FARACO, C. A. Breve histórico da Universidade Federal do Paraná. In: BURMESTER, Ana Maria de O. (org.). **Universidade Federal do Paraná**: 90 anos em construção. Curitiba: Ed. da UFPR, 2002. p. 17-25.
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Industrial Anual - Empresa, PIA-Empresa. Link: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/economicas/industria/9042-pesquisa-industrial-anual.html?edicao=40317&t=sobre>. Última visita: 30/11/2025.
- OLIVEIRA, A. A.; CORRÊA, R. O.. Idealização e implantação dos cursos de comunicação visual e desenho industrial da UFPR. **Pensamentos em Design**, v. 1, p. 32-49, 2022.

MATURANA R., Humberto; VARELA, Francisco J.. **Autopoiesis and cognition: the realization of the living**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, [1980]. 141p. (Boston Studies in the Philosophy of Science, v. 8). ISBN 9027710155.

WDO - World Design Organization. Definition of Industrial Design. Link: <https://wdo.org/about/definition/>. Última visita: 31/11/2025.



PESQUISA EM TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN NO PPGDESIGN - UFPR: RELATO SOBRE UM PERCURSO SEM MAPAS

Ronaldo de Oliveira Corrêa

INTRODUÇÃO

O capítulo tem por objetivo propor uma versão sobre a criação da linha de pesquisa em Teoria e História do Design, no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDesign-UFPR). A tentativa de narrar sobre um acontecimento recente, esbarra em sua proximidade temporal e a falta de registros ou documentação, que possam ser acionados para a reconstrução dos eventos que, de alguma forma, constituem a criação da linha de pesquisa. Pretendo, em alguma dimensão, dar contornos ao evento, objeto da reflexão, acionando memórias individuais entrelaçadas a outras coletivas. Esse procedimento pode não ser o mais indicado para esse tipo de texto, todavia, apresenta-se como um caminho possível diante da escrita da história de um evento que ainda acontece enquanto esse texto é escrito.

Os momentos comemorativos são marcas na trajetória biográfica de um sujeito ou de uma coletividade. Eles encontram um lugar na memória e constituem parte do que se entende como experiência. Quando as comemorações são motivadas por eventos coletivos – nesse caso, a existência de um Programa de Pós-Graduação (PPG) – a memória é compartilhada por pesquisadoras(es), estudantes e técnicas(os), que constituem uma comunidade. De forma geral, as comemorações coletivas produzem a retomada do percurso trilhado, informam sobre as escolhas, reforçam os vínculos, dão dimensão para os propósitos, colocam no horizonte as realizações.

Tal qual a vida ordinária, diversos momentos são marcantes na instituição de um PPG, por exemplo, sua criação, articulação da formação, listagem de temas de interesse, amadurecimento das produções, entre outros. Um momento inaugural importante é a criação das linhas de pesquisa. Ou seja, a formação de um grupo de especialista em tema relevante, que amplia a abrangência do PPG.

Esse texto tem o propósito de apresentar uma versão sobre a criação da linha de Teoria e História do Design (THD) do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDesign-UFPR). Entendo como versão, por ser um exercício de

articulação entre eventos, sujeitos, tempos e espaços que produziu alguns dos contornos do objeto do texto. A ideia de versão é útil para assinalar que a narrativa, e essa narrativa, se caracteriza pela parcialidade, contingência e interpretação de quem narra.

Narrar a criação da linha de THD tem relevância em função das comemorações, em 2025, dos 20 anos do PPGDesign-UFPR e por registrar uma construção coletiva em processo, inclusive, enquanto escrevo. Parto da compreensão de que uma linha de pesquisa não se produz a si própria, pelo contrário, é resultado de intensas negociações, de algumas disputas e de respeito pelas trajetórias intelectuais de pesquisadoras(es) envolvidas(os) em suas práticas de estudo e investigação. Por outro lado, produzir ativamente uma linha de pesquisa implica a ideia de universidade comprometida com a formação e com a cidadania. Mobiliza valores republicanos e democráticos fundamentais para a reflexão sobre os temas que se apresentam à realidade social.

TRAÇAR ROTAS

A linha de pesquisa em Teoria e História do Design (THD) foi institucionalizada no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDesign-UFPR) no final do ano de 2020. Antes disso, as discussões sobre a criação de uma linha de pesquisa com a perspectiva teórica, histórica e crítica sobre Design foram realizadas por professoras(es) vinculadas(os) as linhas existentes, Design de Sistemas de Informação (SI) e Design de Sistemas de Produção e Utilização (SPU), junto a colegas em processo de finalização de seus doutorados, lotados no Departamento de Design da UFPR e estudantes que realizaram a formação em nível de mestrado e doutorado no PPGDesign-UFPR.

Como resultado dessas discussões, chegamos a alguns consensos, como por exemplo, a ideia de design enquanto uma categoria útil para pensar as relações de produção, uso e consumo, poder e resistência, que travamos por meio da cultura material e visual no mundo contemporâneo. Somado a isso, destacamos a articulação entre design e disciplinas como as artes, as ciências humanas e sociais, que contribuem para a proposição de outras interpretações a respeito do mundo sensível e nossa experiência compartilhada.

As discussões e o amadurecimento da proposta da linha de pesquisa encontraram terreno propício para a formalização a partir de 2019. Alguns eventos contribuíram para isso, tais como: a consolidação do nível de doutorado, implementado em 2013; o estímulo do Prof. Marcos Beccari, coordenador do PPG naquele momento, que ao longo de 2020 tramitou a institucionalização da linha no âmbito interno à UFPR e da

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); e o encerramento do processo de avaliação trienal dos PPGs (2017-2020), com a publicação do resultado em 2021, no qual o PPGDesign-UFPR alcançou a nota 5.

Os procedimentos, que envolveram a criação e institucionalização da linha, incluíram a formalização do Grupo de Pesquisa em Teoria, História e Crítica do Design e Atividades Projetuais, junto à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PRPPG), seu registro no Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)¹ e a certificação do grupo pela UFPR nesse diretório.

É importante mencionar que a criação do grupo de pesquisa, ainda no âmbito da UFPR, se deu em função da parceria da Dra. Yasmin Fabris, professora do Departamento de Design-UFPR, com as pesquisadoras Dra. Marisol Facuse e Dra. Raiza Cavalcanti, responsáveis pelo projeto de investigação/extensão LabMuseo, da Universidade do Chile². Isso porque, naquele ano, a PRPPG estabeleceu regras internas para a criação de grupos de pesquisa na UFPR, sendo uma delas a articulação entre projetos de pesquisa e pesquisadoras(es) da UFPR com projetos e colegas de instituições estrangeiras.

De forma geral, o grupo de pesquisa foi proposto com o objetivo de desenvolver investigações, experimentações e exercícios reflexivos sobre as dimensões teóricas, históricas e críticas do Design brasileiro e internacional, com foco na América Latina. Para alcançá-lo, foram estabelecidos três eixos temáticos, nomeadamente: a) história do design brasileiro e internacional, b) teoria e crítica do design e suas articulações político-institucionais e c) teoria, cultura e design e suas implicações socioculturais. Cada eixo, ao articular as dimensões citadas, pretendeu contribuir para a produção das margens de um objeto de pesquisa difuso, o Design, sua história e teoria.

A estrutura estabelecida para o grupo de pesquisa permitiu refinar o entendimento do objeto de pesquisa. Partimos da crítica ao entendimento instrumental de design como uma prática de projeto vinculada ao capitalismo industrial, característico da sociedade de consumo do século XX³, para a proposição de uma categoria situada que articula práticas, sistema de artefatos e disciplinas, construída historicamente e, após as viradas teórico-metodológicas do início do século XXI, entendida como uma mediação entre os sentidos e as relações sociais vividas no contemporâneo, dito de outra forma, como um discurso.

1 Sobre o grupo de pesquisa, disponível em: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4815415182228333

2 Sobre os objetivos e atividades do LabMuseo, da Universidad de Chile, acessar: <https://labmuseos.uchile.cl/index.php/acerca-de/>.

3 Para essa caracterização remeto ao enquadramento de Cardoso (2000).

Um esforço coordenado com a criação do grupo de pesquisa foi a elaboração e aprovação das ementas das disciplinas no colegiado de curso e na PRPPG. As disciplinas foram propostas com a expectativa de dar conta de um longo recorte temporal, a saber, a modernidade ocidental, em especial, o período compreendido entre os séculos XIX, XX e início do XXI. Esse enquadramento superdimensionado – é necessário fazer a autocrítica –, pretendeu refletir, analisar e interpretar os efeitos do projeto histórico (a modernidade), estético (os modernismos), econômico (o capitalismo industrial), político (o liberalismo), ético (constituição do sujeito/indivíduo) e epistemológico (a ciência moderna) do que se configurou como a sociedade moderna ocidental, a partir dos rastros (materiais e de visualidades) que essa sociedade produziu e fez circular ao longo do tempo.

O enquadramento teórico para dar conta do propósito das disciplinas foi estabelecido a partir dos debates iniciais sobre a linha e em diálogo com as(os) pesquisadoras(es) reunidas(os) no Grupo de Pesquisa de Design & Cultura, vinculado à linha de pesquisa de Mediações e Culturas do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica do Paraná (PPGTE- UTFPR). Para registro, o grupo de pesquisa em Design & Cultura (PPGTE-UTFPR), nos últimos 20 anos, ampliou e consolidou o debate sobre as dimensões sociais, culturais, estética e políticas da teoria e história do design⁴. A partir desse diálogo, a perspectiva histórica acionada na/pela linha de THD foi articulada às teorias da memória e de gênero/feministas; de cultura material e visual; da arte e do a(r)tivismo e, mais recentemente, da colonialidade.

A trilha de formação contemplou a introdução aos debates teóricos e historiográficos, nos quais foram reunidas(os) autoras(es) latino-americanas(os), as(os) euro-estadunidenses e as(os) brasileiras(os), para a revisão das versões produzidas ao longo dos séculos XIX, XX e primeiras décadas do século XXI, sobre a cultura, os artefatos, seus usos, desvios e apropriações feitos pela sociedade ocidental. Soma-se a isso a interpretação das complexas relações que os diferentes grupos travam na constituição dessa instituição denominada sociedade ocidental/ocidentalizada.

4 Sobre os temas debatidos neste período de existência do grupo de pesquisa, ver a série de livros Design & Cultura (2005), Design & Identidade (2008), Design & Consumo (2010), Design & Cultura Material (2012), Design e Cultura Material: outros olhares (2020). Mais recentemente, em parceria com a Linha de Teoria e História do Design do PPGDesign-UFPR, iniciou-se a publicação digital dos Cadernos de Design & Cultura, com as edições nº 1 - Educação como prática de transgressão (<https://hdl.handle.net/1884/85123>), nº 2 - Políticas do Cotidiano (<https://hdl.handle.net/1884/84368>) e o nº 3 – 60 anos do Golpe. Lembrar para resistir, projetar para transgredir (<https://hdl.handle.net/1884/95127>).

Paralelamente, foram realizados os debates metodológicos com foco na pesquisa de perspectiva histórica, em especial, a discussão sobre as fontes documentais e seu estatuto no processo de construção de versões sobre os eventos que envolvem a prática de projeto, os artefatos e seus usos. Houve, ainda, a crítica aos arquivos pessoais e institucionais e suas articulações com as relações de poder que medeiam sua criação, manutenção e acionamento.

Como suporte para as discussões teóricas e metodológicas citadas, foram formalizados os seminários de pesquisa e os grupos de estudo. Os seminários foram pensados como espaços de construção e debate dos projetos de pesquisa, sendo a perspectiva coletiva e compartilhada o fundamento para sua vivência. Por outro lado, os grupos de estudo tiveram o objetivo de aprofundar o estudo em temas, teorias, autoras(es) emergentes e construir espaço coletivo de reflexão e pesquisa.

Com o enquadramento teórico-metodológico da linha definido, a saber, a pesquisa situada de perspectiva histórica, a partir de fontes documentais (escritas, orais, visuais) foi possível definir as temáticas de interesse. Constituíram a lista as biografias laborais e as práticas profissionais, o ensino de design, as relações de gênero e domesticidades, a cultura visual, a história do design gráfico e de produto, a cultura material e estudos de crítica sobre design, com o foco em exposições, arte, a(r)tivismos e visualidades latino-americanas. Esse conjunto de temas localizou os interesses da linha de pesquisa e suas margens.

Os temas foram listados considerando o objetivo da linha de pesquisa, os deslocamentos e tensionamentos que a literatura produziu com relação à historiografia do design e a disponibilidade de pesquisadoras(es) para realizar investigação a partir dessas temáticas. Isso, numa perspectiva de crítica e formulação de versões para temas consolidados como a prática profissional e o ensino de projeto, os artefatos e seus significados, usos e desvios. Tais temas foram articulados aos debates emergentes em disciplinas como as artes visuais, a arquitetura e o urbanismo, a semiótica e os estudos culturais britânicos e latino-americanos.

Com a definição da proposta de formação em teoria e história do design, o processo de credenciamento de pesquisadoras(es), para a constituição do grupo dedicado à linha, foi esforço coletivo das coordenações do PPG que se seguiram e dos pesquisadores permanentes, a saber, o Dr. Marcos Beccari e eu. Nos cinco anos de existência, foram credenciadas(os) os Dr. Juarez Bergmann Filho, vinculado ao Curso de Luteria do Setor de Educação Profissional e Tecnológica da UFPR, e o Dr. Felipe Prando, do Departamento de Artes da UFPR, a Dra. Claudia Zakar, a Dra. Gheysa Prado e a Dra. Yasmin Fabris, do Departamento de Design-UFPR. Soma-se a isso os credenciamentos da Dra. Lindsay Cresto, vinculada ao Departamento de Desenho Industrial da UTFPR, do Dr. Alexandre

Oliveira e do Dr. Rafael Andrade, ambos do curso de Design da Universidade Positivo. No total, a linha de THD conta com nove pesquisadoras(es) vinculadas(os) após a solicitação de descredenciamento do Dr. Beccari do PPGDesign-UFPR.

Aparentemente, o início de um ciclo de avaliação CAPES (2021-2024), a consolidação do PPG como um programa de referência (com nota 5) e a estabilização de um grupo permanente de pesquisadoras(es) em teoria e história do design anunciava a ampliação temática e a articulação com pesquisadoras(es) de outros PPGs em que essa linha de pesquisa existia, como o Programa de Pós- Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (PPGD-ESDI-UERJ), o Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (PPGDesign-FAUUSP) e o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Estadual de Minas Gerais (PPGDesign-UEMG). Todavia, no ano de 2020 a Organização Mundial de Saúde (OMS), alterou a classificação do surto do vírus SARS-CoV-2 ocorrido na China para pandemia⁵ decisão que modificou o mundo naquele ano e nos seguintes.

ENCARAR DESVIOS

O início da década de 2020 foi conturbado. Entre as medidas sanitárias de isolamento social e a descrença sobre a letalidade do vírus – produzida pelos movimentos anticiência -, os anos de 2020 e 2021 foram de intensa discussão sobre nosso destino comum e nossas trajetórias individuais, sobre as marcas deixadas pela humanidade na terra⁶ – em função da nossa relação predatória com a natureza e com os outros seres –, sobre os valores que deveríamos abandonar e aqueles necessários para nossa existência⁷.

No entanto, essas discussões não iniciam em 2020. A crítica ao modelo de sociedade, forma de produção, modelo econômico e político, antecedeu a pandemia. A reflexão e ação realizada por grupos/coletivos sociais organizados contra movimentos reacionários, fascistas, racistas e imperiais/coloniais, se intensificaram com a amplificação, e em alguns casos adesão, às perspectivas pós-coloniais, decoloniais e da colonialidade. Cada uma dessas perspectivas, atuando de forma articulada entre

5 Notas Iniciais: informação à imprensa sobre a COVID-19 ,11 de março de 2020. Disponível em: <https://www.who.int/pt/news-room/speeches/item/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-1911-march-2020> Acesso em: 05 jun. 2025.

6 Remeto as reflexões de Krenak (2019).

7 Remeto ao texto de Rancière (S.D.) publicado pela Editora N-1 numa série de ensaios críticos sobre o tema da pandemia, durante o ano de 2020 e 2021.

milîtancia e produç o de conceitos e teorias, em algum momento dissidentes, produziu as bases para a renova o dos argumentos anticapitalistas, antifascistas, antirracista e anti-imperialistas/colonialistas.

Sem desautorizar outras perspectivas que constitu ram historicamente – e continuam a fortalecer – a resist ncia ao modelo hegem nico capitalista neoliberal, as perspectivas p s-coloniais, decoloniais e da colonialidade produziram enquadramentos originais sobre as formas de opress o e constitui o do mundo material e simb lico que consumiu parte das experi ncias comunit rias e individuais ao redor do mundo. A centralidade dessas perspectivas reside no fato de que sua produ o te rica e  tica se d  em contextos subalternizados, sob domina o, explorados pol tica, econ mica e culturalmente. Dito de outro jeito, onde os centros hegem nicos afirmavam n o se fazer reflex o ou produzir conhecimento⁸.

Nessas perspectivas, outras pessoas protagonizaram a formula o de quest es a serem tomadas como importantes, outros valores foram reivindicados e, com isso, outros saberes foram acionados. A discuss o  tica foi trazida para o primeiro plano. Assim, uma proposta de  tica da liberdade, com base em Emmanuel L vinas (1906-1995), foi articulada por Hiddleston (2021) na sua an lise sobre o p s-colonialismo. Tal proposi o n o admite a opress o e a exclus o, “a concep o de subjetividade totalizada, imperiosa e dominante sobre o outro” (Hiddleston, 2021, p. 31), deve ser combatida. Ou seja, uma  tica que n o prescreve como ser ou agir, mas promove o encontro entre os diferentes e n o assimila ou oprime a alteridade⁹.

Nesse per odo vivemos tempos dif ceis. Em 2018 a elei o de um presidente da rep blica alinhado a valores antidemocr ticos mergulhou o pa s em contradi es pol ticas, jur dicas,  ticas e culturais alimentadas por estrat gias como *fake news*, p s-verdades, perda de direitos, encobertos por uma fachada de liberalismo. A perspectiva neoliberal, desvinculada de valores liberais, foi acionada para justificar a nega o do estado brasileiro em assumir suas responsabilidades constitucionais e administrativas. A instala o de uma crise institucional, refletida na queda de bra o entre o poder executivo e o judici rio, foi o sintoma de um processo vivido no  mbito da pol tica nas sociedades ocidentais¹⁰, a virada   direita conservadora.

8 Remeto   cr tica elaborada por Segato (2021).

9 Ao tratar sobre o tema, remeto   discuss o apresentada por Hiddleston (2021).

10 Para o entendimento da categoria de “pol tica”, aderimos  s formula es de Mouffe (2005). A “pol tica” para ela, “indica o conjunto de pr ticas, discursos e institui es que procuram estabelecer uma certa ordem e organiza o a coexist ncia humana em condi es que s o sempre conflituais porque s o sempre afetadas pela dimens o do ‘pol tico’” (Mouffe, 2005, p. 20).

Na educação superior, as universidades foram atacadas diversas vezes pelos membros do governo brasileiro, foi questionada sua relevância na formação crítica da sociedade nacional e sua real função social para a consolidação de um projeto de nação democrática e republicana¹¹. Debates sobre temas estratégicos, como a comunicação e sua regulação, saúde e segurança, educação e pluralidade política/cultural, direitos fundamentais previstos na constituição cidadã de 1988, assim como as instituições republicanas pareciam desmanchar no ar, diante das violências institucionais produzidas pela gestão presidencial (2019-2022).

Considerando cenários catastróficos, em face da incerteza sobre o fim da pandemia, do trauma do desastre eminente, da experiência com a finitude e da necessidade de resistir ao estabelecimento de pensamentos e valores reacionários e violentos, anunciou-se um momento de esperança e profunda reflexividade sobre outra configuração da humanidade. Nos perguntamos, naquele momento, sobre a possibilidade de superar o isolamento por meio da reinvenção da solidariedade e da resistência política, que teria como fundamento a vida e as formas comunitárias de relação social.

Em um determinado momento daqueles anos do início da década de 20 dos anos 2000, anunciou-se o fim do modelo capitalista de sociedade, sendo ele destituído por manifestações silenciosas e por outras nem tanto. A ocupação das ruas, um risco potencial, foi assumido por mulheres, jovens e velhos, muitas vezes como forma para manter a esperança. Foram mobilizações ocorridas nos centros urbanos nos diferentes continentes contra o neoliberalismo, contra o racismo e a xenofobia, contra as violências de gênero, os extremismos das direitas autodenominadas conservadoras, entre tantos outros temas removidos pelo tempo fora do tempo da pandemia. Por outro lado, foram formas produzidas coletivamente para a manutenção dos vínculos, para crença na superação da dor, para a construção de imaginações possíveis, que nos sustentariam num incerto “mundo novo”.

Esse estado de contradições e protocolos para manutenção da vida, seja física ou mental, teve seu análogo no espaço acadêmico. Nas universidades o início dos anos 2020 foi momento de repensar como a produção de conhecimento deveria ser realizada em meio à fratura produzida pelo trauma e diante da morte. Esses eventos foram discutidos em/por diferentes disciplinas, acionando enfoques diversos e perspectivas, muitas vezes, conflitantes. A questão formulada, naquele momento, tratava das formas

11 Sobre o tema, ver o texto publicado pelo bacharelado em História - Memória e Imagem da UFPR (Ss.Dd.). Disponível em: <https://n-1edicoes.org/pandemia-critica/pandemia-critica-090-rumos-da-universidade-publica/>, Acessado em: 15 jun. 2025.

para interpretar, analisar e propor perspectivas em meio a um mundo que parecia ter decidido viver sem nós. Revisar os paradigmas da ciência então anunciados, mais uma vez, pareceu ser urgente.

As dissoluções dos modelos positivistas e a emergência das teorias situadas, como as indígenas, negras, das dissidências sexuais e identitárias, pareceu traçar caminhos possíveis para a produção de conhecimento plural. O que era anunciado como um paradigma emergente no final do século XX confirmou-se com a presença de outros conhecimentos, produzidos a partir de outras formas de conhecer¹². Nesse movimento configurou-se um desafio para qualquer pessoa envolvida com a pesquisa vinculada às universidades, a destituição do modelo positivo sem a instituição de um outro modelo. Vivemos o desafio de refletir sobre as formas para conhecer a realidade, em especial, a social, sem um modelo prescritivo de ciência.

DESENHAR (OUTROS) MAPAS

Em face dos desafios listados, coube retomar a narração sobre a criação da linha de THD, em outro lugar. Mobilizadas(os), às vezes paralisadas(os), pelos eventos que se deram na duração dos primeiros cinco anos da década de 20 dos anos 2000, seguimos na construção de um espaço onde a pesquisa sobre design, sua história e teoria, pudesse ser realizada a partir de perspectivas renovadas, como as que se apresentaram na segunda metade do século XX.

As perspectivas de sujeitos dissidentes, das teorias da cultura e da crítica cultural continuam a fazer parte do repertório que fundamenta a linha de pesquisa. Contudo, passado o tempo fora do tempo da pandemia, tendo em vista que a crise ambiental transbordou aos debates ambientalistas e se converteu em fato social total, foi necessário, e continua a ser urgente, refletir sobre as perguntas que estamos a fazer para o objeto de estudo, sobre as bases teóricas que estamos a acionar nas pesquisas, sobre as perspectivas metodológicas que estamos a difundir na inscrição das versões sobre a história do Design.

Além disso, informadas(os) pelas críticas dos estudos pós-coloniais, decoloniais e da colonialidade, a formulação de uma linha de pesquisa em uma universidade brasileira e latino-americana necessita realizar a difícil tarefa de desconstrução dos valores positivos, etnocentrados e opressores, para em seu lugar atuar de forma ética na revisão e inscrição de versões possíveis, ou melhor, de histórias potenciais sobre

¹² Remeto ao debate sobre a ciência proposto por Boaventura de Sousa Santos (2003; 1987).

as coisas e as visualidades, produzidas pelas/com as pessoas e suas práticas na construção de outro mundo social e outras imaginações¹³.

Nesses anos, construímos uma linha de pesquisa porosa, intersticial, articulada. A ideia de ação em rede mobilizou os esforços para a proposição de disciplinas sobre temas pouco explorados e/ou emergentes, como por exemplo, “Arte e Ativismo na América Latina”, ofertada junto com a Dra. Raiza Cavalcanti da Universidad do Chile; “Visualidades e conflitos sociais na América Latina”, com a participação da Dra. Ana Bugnoni da Universidad de La Plata, na Argentina, e “Design, Política e Discurso”, ofertada pela Dra. Susana Paixão-Barradas da *Kedge Bussines School*, França. Essas disciplinas foram ofertadas em parceria com as(os) professoras(es) da linha com o intuito de estabelecer diálogos, produzir reflexões multissituadas e compartilhar processos de pesquisa.

Prática semelhante foi realizada com colegas brasileiras(os). Discussões sobre o conceito de memória gráfica, sobre as práticas gráficas alternativas, sobre a fotografia (cultura visual) contaram com a participação de artistas, coletivos artísticos e convidadas(os), acionando formas de pesquisa localizadas fora das práticas acadêmicas. Esses exercícios de escuta atenta e compartilhamento tiveram como propósito refletir sobre as fronteiras para a pesquisa na graduação e pós-graduação, sobre as abordagens possíveis e aquelas ainda não imaginadas, por fim, para a produção de conhecimento que não exclua as(os) pessoas/grupos, suas teorias e interpretações sobre as coisas e as imagens, seus usos e desvios.

Diferentes estratégias foram acionadas para retomar o espaço da pesquisa, por exemplo, as oficinas, os workshops, as mesas redondas, que ao longo desses cinco anos de existência da linha de pesquisa, produziram encontros, trocas, elencaram perguntas – e propuseram outras –, sobre os temas de interesse das(os) pesquisadoras(es) vinculados à linha de THD. A fotografia, as cidades, os monumentos, as culturas dissidentes, a educação em design foram problematizadas em ações de extensão e em exercícios de difusão científica registrados nos Cadernos de Teoria e História do Design¹⁴ e compartilhados no Seminário de Teoria e História do Design.

Outras formas foram experimentadas para a produção de conhecimento situado. Essas tomaram a aproximação entre pesquisa e extensão como caminho – um caminho árduo, com desafios próprios e poucas bases para sua constituição. Nesse movimento, projetos de extensão, como o Laboratório de Teoria e História do Design – Emaranhado.

¹³ Remeto à reflexão de Azoulay (2024).

¹⁴ Para conferir as edições dos Cadernos de Teoria e História do Design, acessar o Repositório Virtual da Biblioteca da UFPR ou Volume 1. História do Design internacional (séc. XVIII e XIX) _ 2023, disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/80745> Volume 2. MemóriaGráfica_2024, disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/89577>

lab, se apresentaram como um experimento de extensão que pretendeu produzir enlaçamentos com a pesquisa. O laboratório foi pensado como uma tática colaborativa e participativa para operacionalizar ações experimentais e reflexivas, como por exemplo, cursos, palestras e oficinas. De modo adicional, foi constituído como um espaço físico em que práticas de pesquisa, levantamento e sistematização, reflexão e difusão possam ser acolhidas e vivenciadas por estudantes de graduação e pós-graduação de forma orgânica.

A título de exemplo, relato, brevemente, uma ação executada no/por meio do laboratório, as exposições. As exposições “Inservíveis”¹⁵, encenada em 2023 no Museu de Arte da UFPR e “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”¹⁶, realizada em 2024 na Sala Arte, Design e Cia., resultaram em encontros com pesquisadoras(es), artistas, designers e a comunidade externa, na produção de reflexão sobre temas como o conceito de função dos produtos e os cartazes de protesto. Temas atuais foram problematizados, como a ditadura militar no Brasil (1964-1985), seus efeitos e reverberações na cultura visual brasileira e latino-americana. Essas exposições ajudaram a rever e a formular outros argumentos sobre os temas, fazer circular na comunidade externa a reflexão teórica sobre design e praticar gêneros de escrita pouco usuais, como o ensaio e a crítica de design.

Narrar a criação da linha de THD foi e continuará a ser um desafio à pessoa que se coloca diante desse objetivo. Isso, por ser um processo recente e em andamento, pelo fato de as fontes documentais serem incertas e de o distanciamento para uma reflexão crítica sobre o evento, inexistente. Outro desafio recai sobre a pessoa que narra a partir de memórias individuais. De alguma forma, a memória é uma armadilha carinhosa que oculta ou explícita eventos ao sabor dos desejos, às vezes inconscientes, de quem lembra.

A memória é trabalho, especialmente, trabalho de quem tem disponibilidade para lembrar e, com isso, narrar¹⁷. Tomando por essa ideia, toda narração é um tipo de traição da experiência, logo um exercício de ficção, visto que a lembrança diz respeito à ordenação, ênfase e encadeamento da experiência de um ponto de vista individual. O caráter ficcional da memória produz versões, muitas vezes, incapazes de serem tomadas como histórias, porém, por sua similitude com a realidade, confundem-se com ela.

Essa disputa entre memória e história faz parte das formas que a disciplina da história tem tratado as contradições para produzir interpretações dos/sobre os eventos que configuram uma certa legibilidade de nosso desenrolar enquanto sociedades,

15 Acessar o catálogo da exposição com os textos críticos disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/87056>

16 Para acessar os textos críticos da exposição disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/90089>

17 Remeto a problematização que Bosi (2003) realiza sobre a memória.

sujeitos. Não cabe nesse exercício discutir a teoria da história e sua rusga com a memória. Tomo outro caminho, entendo que ao narrar a criação da linha de THD a partir das memórias me coloco em um diálogo em curso, sobre a produção da pós-graduação na Universidade Federal do Paraná, a respeito da pesquisa sobre Design no Brasil e sobre as formas que o mundo da vida nos submerge na duração da reflexão para com isso, construímos os sentidos do que fazemos todos os dias, a saber, permanecer.

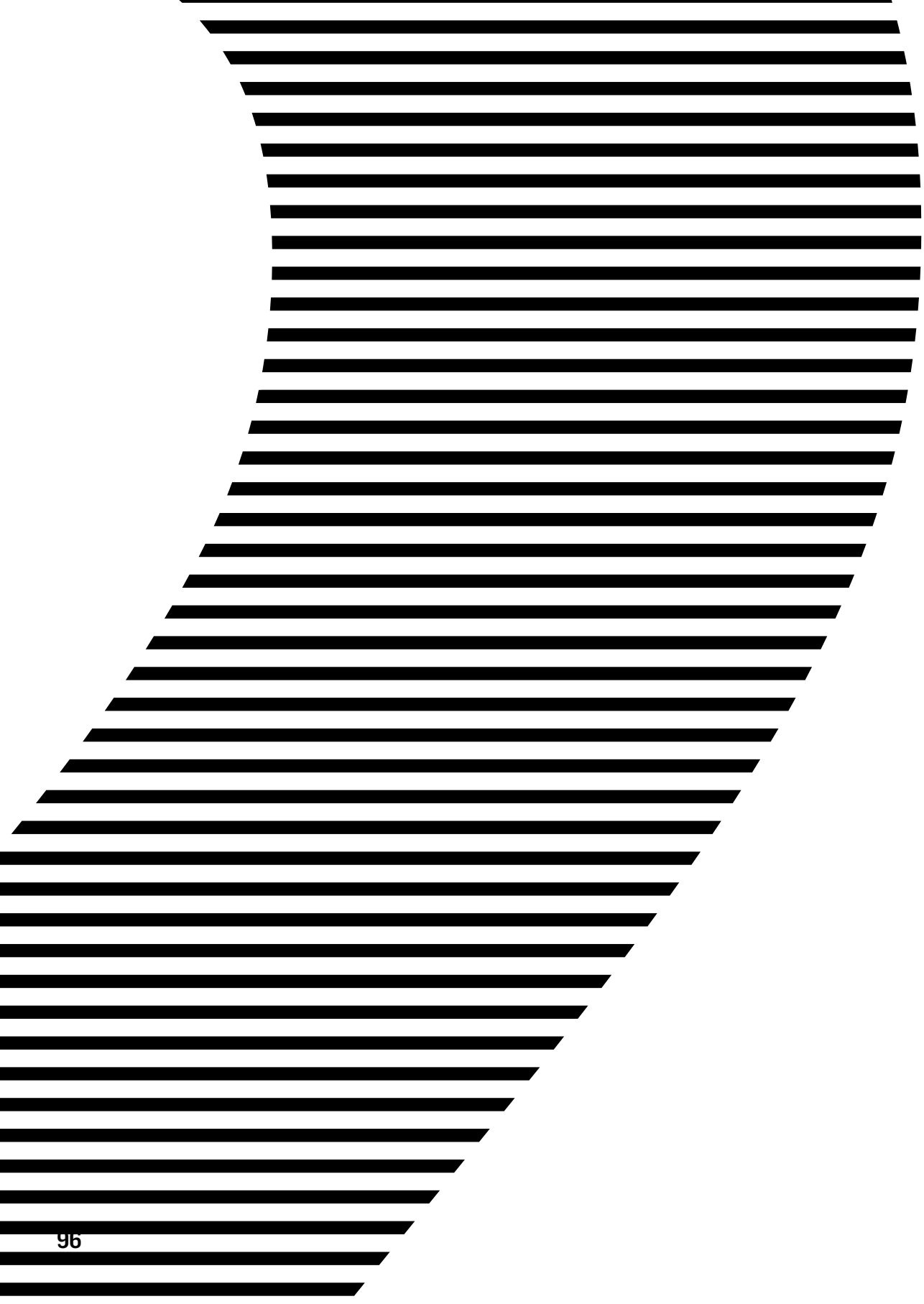
SOBRE O AUTOR

Ronaldo de Oliveira Corrêa é doutor pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Brasil, com pós-doutorado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Foi coordenador do PPGDesign/UFPR (2018-2020), e atua na Linha de Pesquisa de Teoria e História do Design - THD na área de teoria, história e crítica do design.

REFERÊNCIAS

- AZOULAY, Areilla Aisha. **História Potencial**: desaprender o imperialismo. São Paulo: Ubu Editora, 2024.
- BOSI, Ecléa. **O Tempo Vivo da Memória**: ensaios de Psicologia Social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design**. 1. Ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- HIDDLESTON, Jane. **Pós-colonialismo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.
- KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- MOUFFE, Chantal. Por um modelo agonístico de democracia. In: **Revista de Sociologia Política**. Curitiba, n. 25. nov. 2005. p. 11-23. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-44782005000200003>. Acesso em: 16 jul. 2025.
- QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). **Design & cultura material**: outros olhares. Curitiba: EDUTFPR, 2020. E-book. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/25048> Acesso em: 14 jul. 2025.
- _____. (org.). **Design e Cultura**. Curitiba: Editora Sol, 2005.
- _____. (org.). **Design & Identidade**. Curitiba: Peregrina, 2008.
- _____. (org.). **Design e Cultura Material**. Curitiba: UTFPR, 2012.
- _____. (org.). **Design & Consumo**. Curitiba: Peregrina, 2010.
- RANCIÈRE, Jaques. **Uma boa oportunidade?** Pandemia Crítica 039. Editora N-1, (s.d.). Disponível em: <https://n-1edicoes.org/pandemia-critica/pandemia-critica-039-uma-boa-oportunidade/>. Acesso em: 14 jul. 2025.
- SEGATO, Rita. **Crítica da Colonialidade em oito ensaios e uma antropologia por demanda**. São Paulo: Bazar do Tempo, 2021.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Um discurso sobre a ciência**. São Paulo: Cortez, 2003. _____. Da dogmatização à desdogmatização da ciência moderna. *In*: _____. **Introdução a uma ciência pós-moderna**. 6. ed. Porto: Afrontamento, 1987. p. 17-32.



O IMPACTO DO PROGRAMA

Aguinaldo dos Santos

O Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da UFPR se destaca por sua tradição de ir além das visões disciplinares compartimentalizadas. Em vez de se restringir a fronteiras rígidas, o programa desafia a fragmentação dos saberes especializados, promovendo uma integração ampla de conteúdos e abordagens. Essa característica Inter/pluri/transdisciplinar é fundamental, pois não apenas define o perfil do impacto que o programa tem na sociedade, mas também a maneira como esse impacto é alcançado. Ao abraçar a complexidade, o PPGDesign atua de forma holística, conectando diferentes campos do conhecimento para gerar soluções mais completas e relevantes, o que nos diferencia de abordagens mais convencionais.

Essa cultura de superação dos limites disciplinares é bem exemplificada pelo artigo de Spinillo et al. (2023), intitulado “EaD em saúde: Avaliação da interface gráfica do Programa de Formação de Desenhistas Instrucionais da Universidade Aberta do SUS”. O trabalho articula teoria e prática para compreender questões emergentes na formação à distância na área da saúde. Pesquisas como essa têm um foco claro na saúde humana, posicionando o Design da Informação como um campo que contribui significativamente para áreas como farmácia (por exemplo, bulas de medicamentos), medicina (prescrições médicas, infográficos) e nutrição (embalagens e rótulos). O artigo é um reflexo direto dessa abordagem, beneficiando-se de parcerias e colaborações com instituições de peso, como a UNA-SUS/UFMA, ANVISA, IDEC e a OPAS/OMS. Esse trânsito multidisciplinar tem sido essencial para o avanço da pesquisa em Design, principalmente no âmbito teórico-metodológico, por meio de modelos conceituais, métodos de avaliação e instrumentos de análise para artefatos gráficos na área da saúde.

A qualidade e o caráter inovador da produção intelectual do PPGDesign/UFPR são indicadores importantes do nosso impacto. Valorizamos o projeto, em suas diversas escalas, como o alicerce para os estudos teóricos, metodológicos e críticos. Essa postura reflete-se em pesquisas que têm a prática projetual no seu cerne, abrangendo desde o desenvolvimento de artefatos, tecnologias e sistemas até a busca por novas formas de visualização, interação e utilização. Em outras palavras, é em torno do conceito de "projeto" – em todas as suas acepções e expressões – que emergem os interesses, as problemáticas e as proposições fundamentais de nossas pesquisas.

Podemos ver isso claramente em trabalhos que se alinham às diferentes macrofases do processo de projeto:

Pré-desenvolvimento: Fialkowski & Santos (2023) descrevem o desenvolvimento e a aplicação de um modelo de “Data-driven Design” para fomentar o comportamento sustentável.

Desenvolvimento: O artigo de Bertoso et al. (2023) propõe um “método visual de coleta de dados” aplicável à observação de trabalhos em grupo de estudantes de Design;

Pós-desenvolvimento: Filho, Leite & Moura (2023) analisam o discurso da sustentabilidade em sites de grifes brasileiras sob a perspectiva do design contemporâneo.

Como ilustram esses exemplos, a valorização do projeto no PPGDesign vai além da organização de um método. Ela busca, em sua essência, preparar docentes, pesquisadores e profissionais para lidar com a crescente complexidade da sociedade contemporânea e os desafios do planeta. Acreditamos que a prática e a reflexão projetual são ferramentas indispensáveis para navegar nesse cenário de incertezas. Ao colocar o projeto no centro da investigação, incentivamos o desenvolvimento da “capacidade de síntese e do pensamento crítico”, permitindo que nossos alunos não apenas diagnostiquem problemas, mas também concebam e implementem soluções inovadoras e socialmente responsáveis. Essa abordagem holística, que une a teoria à ação, capacita nossos egressos a serem agentes de mudança, prontos para atuar em múltiplos contextos e gerar impactos significativos.

O impacto do programa também se manifesta no estudo de tecnologias digitais emergentes e suas implicações para a inovação em produtos, serviços e sistemas. Um exemplo é o artigo de Adam & Okimoto (2023), que propõe um processo para o design de interfaces multimodais inclusivas em eletrodomésticos. Essa pesquisa está ligada ao projeto “Smart Design em Tecnologia Assistiva”, que visa o desenvolvimento de soluções inovadoras de “Tecnologia Assistiva (TA)” e “Materiais Instrucionais (MI)”, integrando tecnologia, gestão e informação. O trabalho de Adam & Okimoto, em particular, contribui para a melhoria do processo de projeto ao explorar tecnologias multimodais e realidade aumentada para o desenvolvimento de materiais instrucionais. O artigo parte do princípio de que a prática projetual precisa se adaptar para atender às demandas de inclusão. Ao fornecer soluções complementares ao comportamento humano e baseadas em experiências multimodais, é possível tornar as interações mais consistentes e inclusivas. A abordagem proposta é “centrada no usuário”, com o objetivo de desenvolver produtos ou serviços interativos que aprimorem a relação entre o ser humano e o computador (IHC), reduzindo aspectos negativos e enfatizando os positivos. Ao propor interações que evoquem sensações agradáveis, o modelo busca contribuir para

uma melhor “Experiência do Usuário (UX)”. O projeto utiliza os princípios do “Design Inclusivo” e do “Design Universal”, de forma participativa e focada nas habilidades, necessidades e desejos dos indivíduos. Assim, o artigo contribui para impulsionar a abrangência dos produtos em direção a uma abordagem efetivamente inclusiva.

O impacto e o caráter inovador da produção intelectual do PPGDesign/UFPR podem ser observados na “incorporação do conhecimento gerado pela sociedade”, por meio de ações, projetos e parcerias com empresas, governo e comunidades. Essa incorporação ocorre em todos os níveis de Maturidade Tecnológica (TRL), desde o TRL 1 (pesquisa básica) até o TRL 9 (tecnologia comprovada em ambiente operacional). No nível TRL 9, por exemplo, destaca-se o trabalho de Bueno et al. (2023), que apresenta guias para o desenvolvimento de materiais didáticos para o público com baixa visão. Este produto é um exemplo claro da nossa postura de converter resultados de pesquisa em benefício direto para a sociedade. O projeto foi desenvolvido em estreita colaboração com o “Centro de Atendimento Educacional Especializado (CAEEs) Natalie Barraga”, uma instituição ligada à Secretaria de Educação do Estado do Paraná. O guia contribui diretamente para a adaptação de materiais didáticos para o contexto digital, orientando sobre tipografia, layout, cores e linguagem. O material está sendo utilizado pelo CAEE para fornecer às escolas um modelo para a criação de livros e cartilhas para alunos com baixa visão, alertando sobre detalhes cruciais que podem impactar o aprendizado.

A inovação, em suas diversas formas, é, portanto, a vocação central do PPGDesign/UFPR, especialmente na transferência de conhecimento para a sociedade. O nosso Planejamento Estratégico estabelece que essa característica deve ser cultivada e se tornar uma marca distintiva. Um exemplo notável é a tese de doutorado da egressa Bruna Brogin, intitulada “Co-Wear”, que resultou em um método patenteado para a cocriação de roupas para pessoas com deficiência. Além disso, a relevância e a contribuição científica do programa foram reconhecidas no mais alto nível: a egressa Isabella de Souza Sierra, orientada pela Profa. Dra. Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto, recebeu o prestigioso “Prêmio CAPES de Tese de 2023”, uma demonstração tangível da qualidade e do impacto de nossa pesquisa.

REFERÊNCIAS

ADAM, Dominique Leite; OKIMOTO, Maria Lúcia Leite Ribeiro, Maria Lucia. Proposta de processo para o design de interfaces multimodais inclusivas em eletrodomésticos. **Design e Tecnologia**, v. 13, p. 01-15, 2023.

- FIALKOWSKI, Valkiria Pedri ; SANTOS, Aguinaldo DOS . Desenvolvimento e aplicação de um modelo de Data-driven Design para fomentar o comportamento sustentável. **Estudos em Design** (ONLINE), v. 31, p. 145-170, 2023.
- GRABOWSKI, Ariadne Fernanda de Souza; CORRÊA, Ronaldo de Oliveira. Fotopintura como estratégia para acionar imaginários sobre corpos racializados na obra de Fernando Banzi. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, p. 197-216, 2023. DOI: 10.12957/arcosdesign.2023.73250.
- BERTOSO, L. S. ; ZIMERMANN, P. ; GRIMM, G. H. ; PADOVANI, S. ; HEEMANN, A. Proposta de método visual de coleta de dados aplicável à observação de trabalhos em grupo desenvolvidos por estudantes de Design. **REVISTA EDUCAÇÃO GRÁFICA**, v. 27, p. 253-268, 2023.
- BUENO, J.; SANCHES, E. C. P. ; ANTONIOLLI, K. ; REQUE, M. ; RODRIGUES, C. L. . Guias para o desenvolvimento de materiais didáticos para o público de baixa visão. *Revista Educação Gráfica*, v. 27, p. 281-299, 2023.
- RÊGO FILHO, Washington Pinto; LEITE, Marta Karina; MOURA, Mônica Cristina. O discurso da sustentabilidade em sites de grifes brasileiras sob o olhar do design contemporâneo. **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 16, n. 40, p. 266-309, 2023. DOI: 10.5965/1982615x16402023266. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/22521>. Acesso em: 8 out. 2025.
- SERON DA FONSECA, Carina; HASEGAWA ZACAR, Cláudia Regina. A Valorização da família como estratégia de objetificação de um novo morar na exposição Janelas CASACOR 2020. *Revista Arcos Design*, v. 16, n. 2, p. 53-71, 2023. DOI: 10.12957/arcosdesign.2023.73367.
- SPINILLO, Carla; HAMMERSCHMIDT, Christopher ; SHIRMBECK, Claudia ; BARRETO BRASIL, Linha Sandra; DIZ FERREIRA, Diego. EaD em saúde: Avaliação da interface gráfica do Programa de Formação de Desenhistas Instrucionais da Universidade Aberta do SUS. **Design e Tecnologia**, v. 13, n. 27, p. 31-46, 2022/23.





Linha do Tempo do Programa (2005-2025)

Esta linha do tempo destaca os principais marcos que consolidaram o PPGDesign/UFPR como referência nacional e internacional em pesquisa, formação e inovação em Design desde seu início. Ela evidencia a ampliação das redes e iniciativas das três linhas de pesquisa, o fortalecimento de parcerias estratégicas, a atuação em políticas públicas, a liderança em associações científicas e o reconhecimento institucional ao longo de duas décadas. Cada período registra avanços que ampliaram o impacto do programa, reafirmando seu protagonismo acadêmico, científico e social.

2005

**Aprovação do
PPGDesign/UFPR
na CAPES (Mestrado)**

Consolidando anos de estruturação docente e laboratórios, o programa nasce com duas linhas fortes e complementares:

- Design de Sistemas de Produção e Utilização (DSPU)
- Design de Sistemas de Informação (DSI)

2012

**Aprovação do
Doutorado
em Design**

Marco de maturidade acadêmica que amplia a atuação do PPGDesign nacional e internacionalmente.

**Expansão e fortalecimento
da pesquisa em
sustentabilidade**

Integração das pesquisas do Núcleo de Design e Sustentabilidade (NDS) coordenado pelo Prof. Aguinaldo dos Santos e integração à Lens Network- The Learning Network on Sustainability.

2009

2015

Expansão em Tecnologias e inclusão

Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva - RPDTA (2015); Novos Arranjos de Pesquisa e Inovação em Tecnologias Assistivas - NAPI-TA (2022); Associação Brasileira de Pesquisadores em Tecnologia Assistiva - ABPTA (2025), sob liderança da Profª. Maria Lúcia Okimoto (Laberg).

Parcerias estratégicas em Design e Saúde

Início de uma sequência de parcerias estratégicas com UNA-SUS/UFMA/FIOCRUZ, ANVISA (2015), IDEC (2016) e OPAS/OMS (2017) culminando na atuação em políticas públicas no âmbito nacional e internacional sob a liderança da profª. Carla Spinillo (LabDSI).

Protagonismo Político Científico SBDI

A Sociedade Brasileira de Design da Informação, única científica de Design, tem em sua diretoria a profª Dra. Kelli C.A.S. Smythe (2020-2028).

2020

2014

2021

Criação da Linha Teoria e História do Design e do Laboratório THD

A terceira linha de pesquisa marca a expansão do PPGDesign para áreas teóricas e culturais, consolidando uma visão mais ampla e madura do campo.

2024

Internacionalização em Teoria e História do Design

Participação no Comitê Acadêmico de Memória Gráfica e Cultura Visual da AUGM - Associação de Universidades do Grupo de Montevideu (Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Paraguai e Uruguai) do prof^o. Ronaldo Corrêa e cooperação internacional com a Universidad de Chile, coordenado pela Prof^a. Yasmin Fabris.

NOTA 5 na CAPES

Planejamento estratégico e dedicação da comunidade do PPGDesign UFPR levam o programa à nota 5 pela CAPES (quadriênio 2017-2020).

2022



Síntese temática

As temáticas das pesquisas no PPGDesign/UFPR tiveram suas bases em áreas como gestão, produção e sustentabilidade, ampliando seu alcance para inclusão e tecnologia assistiva; design em saúde, jogos e intervenções terapêuticas; além de tecnologias digitais emergentes, perspectivas mais-que-humanas, dinâmicas urbanas e metaverso.

O percurso revela um programa que antecipa desafios do design, unindo rigor, impacto social e inovação.





História Vivida, História Contada

HISTÓRIA VIVIDA, HISTÓRIA CONTADA

Apresentação

A trajetória do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR é, antes de tudo, uma construção coletiva. Tecida a partir dos esforços de docentes, discentes e técnicos que, ao longo dos anos, deram forma a um espaço plural de ensino, pesquisa e extensão. Mais do que um percurso institucional, trata-se de uma história feita em muitas mãos, marcada pelo diálogo entre diferentes gerações e perspectivas.

Esse processo também se fortaleceu por meio de parcerias institucionais e pela aproximação com pesquisadores de diferentes áreas e contextos, ampliando o alcance e a relevância das ações desenvolvidas pelo programa. Assim, o PPGDesign consolidou-se como um espaço de construção de conhecimento em rede, sustentado pela colaboração e pelo compromisso com a formação crítica e inovadora.

Este capítulo reúne depoimentos de docentes e discentes egressos, bem como de representantes de instituições parceiras que caminharam junto com o PPGDesign em diferentes momentos de sua história.

Mais do que registros de memória, essas vozes revelam afetos, aprendizagens e olhares sobre o impacto formativo e social do programa. São narrativas que mostram como a pesquisa em design se entrelaça com vidas, territórios e redes de colaboração que ultrapassam os limites da universidade. São vozes que, em sua diversidade, revelam a riqueza de experiências e a intensidade dos vínculos que fazem parte da história do PPGDesign.

**História
Vivida,
História
Contada:
Egressos**

ANDRÉ BATTAIOLA

Minha história no Departamento de Design (DDesign) da UFPR começa em 2002, quando cheguei à Curitiba para entrar em um departamento onde acreditava poder desenvolver minhas pesquisas em animação e jogos educacionais.

Eu vinha de um departamento de computação e, apesar dos estudos já realizados em animação e jogos, ainda me faltava formação nas principais áreas do Design. Assim, o início dos trabalhos no DDesign foi desafiador e vários erros foram cometidos.

Após a chegada da professora Carla Spinillo ao DDesign, o projeto do programa de pós-graduação começou a tomar corpo. Orientado tanto por ela quanto por outros colegas, contribui no desenvolvimento de algumas atividades relacionadas à aprovação do projeto PPGDesign, Programa de Pós-Graduação do DDesign, na CAPES.

A minha atuação no PPG-Design requereu um esforço extra para conciliar atividades na graduação com a pós-graduação, coordenação de projetos de pesquisa, organização de eventos, atividades administrativas e até para conviver com um problema de saúde em família, o qual me impactou psicologicamente e, conseqüentemente, afetou o meu desempenho profissional. No entanto, com a generosa e significativa ajuda dos colegas professores e dos alunos, a caminhada, apesar de tortuosa e morosa, foi se concretizando.

Me aposentei em outubro de 2019. Confesso que, mesmo após a aposentadoria, eu me enxergava ainda contribuindo com o PPGDesign na condição de professor-sênior, mas, infelizmente, um problema sério de saúde me acometeu e, assim, não pude concretizar tal desejo.

Ao olhar para todo este percurso trilhado com os colegas do PPG-Design, o que me toca o coração é a saudades da companhia dos colegas professores e da interação com os alunos, muitos com aquele brilho nos olhos que expõe a vontade de vencer mais uma etapa desafiadora em suas vidas e que confiam em você para ajudá-los nesta empreitada.

Também aquece o coração o fato de ver muitos dos egressos do PPG-Design se destacando em meios acadêmicos e empresariais, tanto no

Brasil quanto no exterior. Além disso, egressos do PPG-Design acabaram se tornando docentes no DDesign e professores do PPG-Design. Note-se que este documento é parte do esforço do sangue-novo que atualmente irriga o PPGDesign.

Assim, que posso dizer, a não ser: “valeu a pena”!

Profunda gratidão aos colegas do PPG-Design pela confiança e pela oportunidade de ter participado de tão nobre iniciativa.

Votos de sucesso àqueles que continuarão a conduzir o PPGDesign nesta tarefa tão meritória e importante para a educação no Brasil.

Vida longa e próspera ao PPG-Design.

*** O professor Dr. André Battaiola atualmente está aposentado e continua sendo referência, inspirando discentes e colegas docentes pelas trilhas da pesquisa.*

JUAREZ BERGMANN FILHO

Entrei no doutorado em Design num momento em que minha trajetória já estava atravessada por muitas práticas: vinha da música, da prática e do ensino do violino, da construção de instrumentos. Mas foi no PPGDesign que aprendi a olhar, escutar e valorizar os saberes populares e a experiência cotidiana com o fazer material e musical. Encontrei, sobretudo, um espaço fértil para organizar essas inquietações em torno de um campo teórico-metodológico que me permitiu olhar com mais calma e profundidade para os caminhos que eu já percorria e para outros que estavam por vir.

Ao longo do doutorado, passei a compreender os instrumentos musicais como parte viva das relações humanas. Eles não apenas produzem sons, mas acionam memórias, sentimentos e identidades. São objetos que habitam o cotidiano, resistem ao tempo e ganham novos sentidos conforme circulam e se transformam. Essa percepção me conduziu a um olhar mais atento para os vínculos entre pessoas e artefatos, e para os significados que emergem dessas interações.

Foi nesse contexto que o Design se apresentou como uma ferramenta conceitual valiosa. Mais do que uma área de conhecimento, tornou-se para mim um campo de reflexão sensível sobre as formas de fazer, os modos de existir e as tramas que conectam sujeitos, objetos e seus mundos. O PPG-Design foi, e segue sendo, um espaço de abertura crítica, onde pude aliar escuta e pensamento, prática e teoria, sem perder de vista a materialidade das experiências.

A tese, que se debruçou sobre os processos de construção da rabeca brasileira a partir da cultura material, nasceu de escutas e vivências com luthiers populares. O programa me permitiu não só desenvolver esse trabalho, mas também perceber que há muitos modos legítimos de produzir conhecimento. A valorização do fazer, do gesto, das práticas incorporadas, encontrou ali um ambiente fértil para crescer.

A experiência no programa foi transformadora, não apenas pelo conteúdo, mas, principalmente, pelas redes que foram se formando nos encontros coletivos, nos grupos de pesquisa, nos projetos e nas conversas que nos tiravam do lugar comum. Ali, entendi que pesquisar é também

fazer parte de um movimento contínuo de deslocamento, entre disciplinas, práticas e maneiras de ver o mundo. E isso teve impacto direto no modo como venho atuando até hoje.

Hoje, como professor do Curso de Luteria da UFPR, coordenador do Museu de Instrumentos Musicais da UFPR (MIMU) e orientador de pesquisas de pós-graduação na área, sigo conectado a esses princípios. O doutorado não foi um fim, mas parte de um processo maior de amadurecimento e construção de redes colaborativas.

Sou grato ao PPG-Design por ter aberto espaço para que a minha trajetória pudesse dialogar com outras vozes e encontrar novos caminhos.

*** Juarez Bergmann Filho é egresso da Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Produção e Utilização e professor-colaborador do PPGDesign da UFPR. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5844117867572401>*

ANDRÉ SCHLEMMER

A minha trajetória no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná foi uma experiência marcante, tanto no âmbito acadêmico quanto pessoal. Em termos de vivência, passei seis anos intermitentes entre o mestrado e o doutorado.

O mestrado transformou minha relação com o Design e consolidou minha identidade como pesquisador e docente. A experiência adquirida no programa durante o mestrado, com o aprofundamento crítico sobre fundamentos teóricos e metodológicos na área de Design de Sistemas de Informação, ampliou minha visão sobre o papel do Design. Além disso, tive a oportunidade de explorar novos repertórios conceituais, o que colaborou para o desenvolvimento da minha capacidade de análise e síntese nas áreas específicas ofertadas pelo programa.

Durante o período do mestrado, parte das disciplinas teve o enfoque na formação do aluno para a docência, o que não só fortaleceu o meu interesse pelo ensino, mas também repercutiu nos aprendizados até os dias atuais em minhas tarefas como docente, posso concluir que tive uma base sólida de como fazer e lidar com as situações do dia a dia de um professor universitário.

Outro ponto relevante para mim condiz com as relações pessoais, a abertura de um diálogo entre os professores e um ambiente de trocas e colaborações entre os alunos; também impactaram positivamente no resultado da minha formação acadêmica. Preciso reforçar meus sinceros agradecimentos à minha orientadora, que definitivamente, transformou minha vida. São profissionais como ela, de qualidade técnica e humana, essenciais nesses ambientes acadêmicos.

Ainda sobre as relações pessoais, o programa também viabilizou a interação com colegas e docentes. Essa junção possibilitou participações em eventos acadêmicos, tanto do próprio programa como de congressos e seminários na área de Design, resultando em novas experiências com a comunidade científica, seja apresentando, organizando ou discutindo assuntos de Design.

No doutorado, com maior maturidade acadêmica, percebi que o

programa oportunizou momentos interdisciplinares, pelos quais consegui consolidar uma visão sistêmica sobre o papel do Design na mediação entre tecnologia e pessoas, além de vivências em outro programa de pós-graduação e da aproximação com a indústria.

Novamente, as relações interpessoais foram importantes, principalmente para refinar os meus pensamentos críticos e ampliar a compreensão de como fazer pesquisa em uma universidade pública. A orientação e o diálogo constantes com docentes e colegas foram determinantes para delimitar escolhas e tomar decisões na elaboração da minha tese.

Ao longo desses seis anos, participei de projetos do programa, desde extensão até organização de eventos, pelos quais adquiri novas experiências, a maioria no domínio técnico e científico, são experiências que ficam marcadas e que são replicadas no dia a dia do trabalho profissional.

Concluo dizendo que minha trajetória no Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Federal do Paraná, foi fundamental para minha formação. Tive diversas oportunidades, algumas delas eu abracei e conduzi da melhor forma possível, o que proporcionou um aprimoramento da minha postura ética e reflexiva sobre o impacto do Design na sociedade. Além disso, o programa também permitiu meu crescimento e avanço, tanto no lado profissional, quanto no lado humano. Posso ainda dizer que, pelas vivências com o programa, tento levar comigo o compromisso respeitoso com a pesquisa, o ensino e a prática do Design.

*** André Schlemmer é egresso da Linha de Pesquisa de Design de Sistemas de Informação e professor adjunto de design na Universidade Estadual de Maringá (UEM) Campus Cianorte.*

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0892874020907419>

MATHEUS CEZAROTTO

Obter o título de doutor em design e estabelecer uma carreira internacional por meio de pesquisas em design não estavam nos meus planos — pelo menos, até eu ingressar no Programa de Pós-graduação em Design da UFPR.

Em 2014, recém-graduado em Design, eu decidi me inscrever no programa de mestrado do PPGDesign da UFPR. Apesar de não ter muitas certezas inicialmente, eu sabia que desejava investigar o uso de jogos educacionais voltados para crianças com dificuldades de aprendizagem na matemática, explorando o potencial do design como agente de transformação na educação e neuropsicologia. O Professor Dr. André Battaiola acreditou no potencial do meu projeto me acolheu como seu orientando. Após ser aprovado no processo seletivo na linha design de sistemas de informação, fui contemplado com uma bolsa de demanda social da CAPES. Esse foi um marco decisivo que transformaria profundamente o meu percurso pessoal e profissional.

Durante o mestrado (2014-2016), o professor Dr. Battaiola não só me ofereceu direções claras, como também espaço para que eu pudesse explorar e, sobretudo, descobrir a minha paixão pela pesquisa em Design. Esse apoio se manteve também durante o doutorado (2016-2019), realizado no mesmo programa e linha de pesquisa, consolidando minha formação acadêmica e minha trajetória como pesquisador.

Durante o programa, tive o privilégio de aprender com professores excepcionais, como a Dra. Carla Spinillo, a Dra. Stephania Padovani e o Dr. Aguinaldo dos Santos. Sem dúvida, eles foram responsáveis por me preparar para atuar com excelência em um ambiente acadêmico competitivo. Nos períodos tanto do mestrado quanto do doutorado, desenvolvi fluência em inglês, tendo escrito e defendido minha tese nesse idioma, participei de projetos de pesquisa e publiquei diversos estudos. Mais importante do que tudo isso, foi nesse período que aprendi a fazer pesquisa em design. O período de doutoramento foi intenso, mas gratificante, especialmente pelas amizades que construí ao longo desse tempo.

Graças à formação no PPGDesign-UFPR, atuo como Professor Assistente e coordenador do Learning Games Lab na New Mexico State

University (NMSU), com destaque na captação de recursos, produção científica e desenvolvimento de mídias educacionais. Sou revisor de oito periódicos internacionais e membro de comitês editoriais nas áreas de design de jogos e da informação. Jogos e laboratórios virtuais desenvolvidos a partir da minha pesquisa na NMSU já ultrapassaram 40 milhões de acessos, gerando amplo impacto entre estudantes e profissionais de diversas áreas.

*** Matheus Cezarotto é egresso da Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Informação, professor assistente e coordenador do Learning Games Lab na New Mexico State University (NMSU).*

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0533450868702005>

CAROLINE MÜLLER

Minha trajetória no Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR, que se estendeu por quase uma década, foi um período de intenso aprendizado, colaboração e desenvolvimento pessoal e profissional. Iniciei esse percurso em 2014, ao ingressar no mestrado na Linha de Sistemas de Produção e Utilização (SPU). Durante esse período, tive a oportunidade de atuar como representante discente no Colegiado, participando ativamente das atividades institucionais do programa. Também integrei o Projeto de Pesquisa “Cartografias da Cultura Material urbana recente”, coordenado pelo meu orientador, o Professor Doutor Ronaldo de Oliveira Corrêa. Essa vivência, paralelamente às disciplinas ofertadas, foi fundamental para consolidar minha formação acadêmica e fortalecer meu engajamento com a pesquisa em design.

Logo após concluir o mestrado, no ano de 2016, dei continuidade à minha formação ao ingressar diretamente no doutorado, que finalizei em 2021. O doutorado, por ter sido um período de maior duração temporal, trouxe inúmeras experiências que contribuíram com meu processo de crescimento como professora, pesquisadora e sujeito no mundo. Dentre as experiências mais significativas, destaco a realização do doutorado sanduíche na Universidade de Aveiro, em Portugal, entre abril de 2018 e março de 2019, sob a orientação da Prof.^a Dra. Maria Helena Ferreira Braga Barbosa. Essa vivência internacional foi enriquecedora em termos acadêmicos e culturais, proporcionando trocas valiosas e uma ampliação do olhar sobre o design em contextos distintos.

Durante toda a pós-graduação, fui bolsista do CNPq (Portugal) e da Capes (Brasil), o que me possibilitou dedicação integral à pesquisa e às atividades acadêmicas. Assim, realizei cursos de curta duração, tanto em Curitiba como em outras cidades do país; colaborei na organização de eventos, como o Ciclo de Estudos “Teoria, História e Crítica do Design” em 2015, o Seminário Moda Documenta nos anos de 2015 e 2016; e em exposições no Museu Paranaense nos anos de 2016 e 2018. Ainda, fui integrante do Projeto de Pesquisa “Teoria, história e crítica do design e atividades projetuais”, também sob coordenação do meu orientador.

Concluí meu doutorado em março de 2021, em um contexto profundamente impactado pela pandemia de COVID-19. Em razão das restrições sanitárias vigentes, a defesa da minha tese ocorreu de forma remota, uma experiência até então inimaginável no início da minha trajetória acadêmica. Esse momento, por si só desafiador, tornou-se ainda mais significativo pelo fato de minha pesquisa ter sido a primeira a ser vinculada à Linha de Pesquisa em Teoria e História do Design (THD), marco que considero importante tanto para minha formação quanto para o desenvolvimento da área no PPGDesign.

Por fim, sou grata pelas experiências vividas, pelos vínculos construídos e pelo conhecimento compartilhado, em especial ao grupo de orientandos (as) do Professor Ronaldo. O Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR) constituiu-se como um espaço formativo essencial, cuja influência permanece significativa e será levada comigo nos desafios futuros.

*** Caroline Müller é egressa da Linha de Pesquisa Teoria e História do Design e cursa museologia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3636756727375869>*

CAROLINA DAROS

Minha trajetória no Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR, tanto no mestrado quanto no doutorado, foi marcada por reflexões, conexões e experiências que transformaram completamente a minha forma de ver o Design, o mundo, os negócios e o papel que desempenho como profissional.

Mais do que aprofundar conhecimentos, a pós-graduação me desafiou a desenvolver uma postura crítica, analítica e estratégica diante de problemas complexos, ampliando minha capacidade de compreender sistemas, pessoas e processos com sensibilidade e rigor científico.

Nesse período, tive a honra de ser acompanhada por orientadores generosos e provocadores, como o Prof. Dr. Aguinaldo dos Santos e a Profa. Dra. Virgínia Kistmann. Também tive a oportunidade de explorar diferentes perspectivas do Design a partir das disciplinas, eventos científicos, conversas com professores e colegas que contribuíram para ampliar meu repertório.

Atualmente, trabalho na indústria com foco em servitização, design estratégico e experiência do cliente, aplico diariamente o olhar sistêmico que desenvolvi sobre o Design como área de conhecimento capaz de articular inovação, sustentabilidade, estratégia, gestão e construção de significado, a partir de redes colaborativas e processos para construção contínua de valor.

Ter sido parte do PPGDesign é motivo de orgulho. Levo comigo as pessoas, os encontros, os aprendizados e a certeza de que o PPGDesign da UFPR contribui para o fortalecimento do Design.

***Carolina Daros é egressa da Linha de Pesquisa Design de Sistemas de Produção e Utilização, e Principal Service Designer, na Electrolux Group.
Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7717213012712409>*





História Vivida, História Contada: Parceiros

PROF^a. CLAUDIA MONT'ALVÃO

Minha parceria com o Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR atravessa mais de quinze anos de história, marcada por encontros e trocas de conhecimento que revelaram nossas afinidades acadêmicas. Embora eu não tenha memória exata da data inicial, as contribuições mútuas foram se consolidando em eventos, publicações e discussões que fundamentaram nosso vínculo no campo do Design da Informação.

Nossa aproximação ocorreu de forma mais sistemática por meio da participação em bancas de defesa de dissertações e teses. Esses momentos foram importantes não só pela possibilidade de avaliação de trabalhos, mas também por oferecer sugestões e compartilhar reflexões sobre as inter-relações entre ergonomia informacional e Design da Informação. Essas oportunidades favoreceram nosso alinhamento teórico e a expansão de redes de colaboração.

É importante destacar que as pesquisas desenvolvidas no PPGDesign se tornaram referência para diversos grupos de pesquisa pelo país, sendo suas publicações em periódicos nacionais e internacionais amplamente citadas. Por isso, não tenho dúvidas de que este programa realiza um trabalho pioneiro e original na área, com grande contribuição para a pesquisa interdisciplinar em Design.

A liderança da professora Carla Spinillo foi determinante nesse cenário. Seus estudos sobre representações visuais, sequências pictóricas de procedimentos e rotulagem alimentar, entre tantos outros, abriram novas perspectivas e inspiraram pesquisas subsequentes. Além disso, era possível acompanhar como as pesquisas por ela orientadas se relacionavam sempre com coerência e precisão, mesmo em temáticas correlatas. Cada artigo publicado por ela e por seus alunos tornou-se um guia para meus orientandos.

Em paralelo, tive a oportunidade de participar de várias edições dos congressos CIDI e CONGIC (Congresso Internacional de Design da Informação e Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação), que se consolidaram como espaços vitais de intercâmbio científico na temática do Design da Informação. O envolvimento dos

docentes e discentes desse programa contribuiu para o enriquecimento desses encontros.

Mais recentemente, com novos docentes colaborando, estreitei relações com a professora Kelli Smythe. Acompanhei sua formação como mestra e doutora no PPGDesign da UFPR e a qualidade das pesquisas e trabalhos por ela realizados. Tive a oportunidade de participar de aulas conjuntas, uma prática pedagógica que intensificou nosso diálogo com discentes de diferentes níveis de formação e abriu espaço para projetos reais ainda não finalizados. Minha percepção é que o programa avança com originalidade e competência. O ingresso constante de jovens pesquisadores e a formação de novos grupos temáticos garantem sua vitalidade acadêmica. Além das pesquisas que acompanho, reconheço a capacidade do corpo docente e discente em diversas áreas, como sustentabilidade, teoria e história do Design, com impacto na sociedade por meio de projetos nacionais e internacionais.

Ser parte dessa trajetória é uma honra, pois vejo que o PPGDesign celebra, em seus 20 anos, o compromisso com a excelência, a criatividade e a responsabilidade social.

*** Claudia Mont'Alvão atualmente é professora associada e pesquisadora no Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces no Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.*

PROF. LUIS CARLOS PASCHOARELLA

Em 1990, iniciei minha graduação em Desenho Industrial – habilitação em Projeto de Produto, na Unesp (Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”). Em meados de 1991, tomei conhecimento — ainda que apenas após o ocorrido — do grande sucesso que foi o “*NDesign – Encontro Nacional dos Estudantes de Design*”, realizado pela **UFPR** (Universidade Federal do Paraná). O evento se destacou pelas “*repentinas*” e pelo forte engajamento de docentes como o Prof. Ivens Fontoura e a Prof.^a Titular Virginia Borges Kistmann, proporcionando uma experiência singular na formação de futuros designers.

Naquele momento vislumbrei o potencial da **UFPR** para se consolidar como um centro de excelência no ensino, pesquisa e desenvolvimento do Design Brasileiro. Muitos anos se passaram até que, durante uma reunião da área de Arquitetura e Urbanismo da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), realizada na UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro), a Prof.^a Titular Carla Galvão Spinillo apresentou um panorama dos Programas de Pós-graduação em Design no Brasil, com destaque para o Programa de Pós-graduação em Design da UFPR (PPGDesign-UFPR). Ali ficou claro o enorme potencial desse programa no cenário nacional da pesquisa em Design.

Desde então, por afinidade temática, o **LEI** – Laboratório de Ergonomia e Interfaces, sob minha coordenação –, e o **LABERG** – Laboratório de Ergonomia e Usabilidade, coordenado pela Prof.^a Titular Maria Lucia Leite Ribeiro Okimoto –, vêm desenvolvendo, ao longo dos últimos 15 anos, uma série de ações conjuntas entre as pós-graduações da Unesp e da UFPR. Essas ações incluem disciplinas concentradas, grupos de pesquisa, eventos e outras iniciativas, com destaque para a criação da *Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva*, que também conta com a participação de colegas da UTFPR (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina) e UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina).

Mais recentemente, temos colaborado com o Prof. Titular Aguinaldo dos Santos em projetos de pesquisa de doutorado em Design, promovendo

o intercâmbio de estudantes entre os Programas de Pós-graduação da Unesp e da UFPR.

Essas pontes construídas — e sustentadas por meio de intensas e contínuas atividades colaborativas — me permitem expressar o orgulho que tenho em cultivar amizades que se iniciaram a partir do PPGDesign-UFPR. Para o LEI e o PPGDesign-Unesp, é uma honra acompanhar o PPGDesign-UFPR como uma referência de excelência na Pós-graduação em Design no Brasil.

Parabéns ao Programa de Pós-graduação em Design da UFPR!

***Luis Carlos Paschoarella coordena o Laboratório de Ergonomia e Interfaces do Departamento de Design da Unesp, atuando como docente tanto na graduação como Pós-graduação em Design na mesma instituição.*

PROF. FERNANDO MOREIRA DA SILVA

*ENFRENTANDO DESAFIOS DAS ALTERAÇÕES PARADIGMÁTICAS
NO ENSINO SUPERIOR EM DESIGN*

A qualidade do ensino e da investigação em Design são geralmente avaliadas por diversos fatores, incluindo a eficácia dos métodos de ensino, a qualidade dos resultados da investigação produzida e o impacto de ambos na aprendizagem dos alunos, na sociedade e no campo do design em geral, no contexto de uma abordagem iterativa e centrada no humano, fomentando a inovação e a criatividade, sempre atentas às questões éticas e de responsabilidade social.

A integração da pesquisa no ensino do design permite, pois, que os estudantes se envolvam com o conhecimento atual, com os desafios provenientes de uma sociedade de conhecimento sempre em alteração, desenvolvendo competências de investigação e um pensamento crítico, que permitam alcançar rigor metodológico, solidez teórica e relevância prática, numa constante adaptação aos rápidos avanços tecnológicos, garantindo equidade e a inclusão de todos.

No ano em que o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDesign-UFPR) completa 20 anos de existência, não poderia deixar de transmitir o meu testemunho sobre a constante procura do Programa por alcançar níveis de qualidade internacionais, e de tentar sempre responder aos desafios e alterações paradigmáticas que têm acontecido nestas duas décadas de atuação na formação Pós-Graduada, tanto ao nível de Mestrado, como de Doutorado.

Sabemos que a qualidade de uma Pós-graduação em Design pode ser avaliada por diversos fatores, tais como a reputação da instituição, o currículo do programa, a experiência do corpo docente, as oportunidades de networking e a conexão com o mercado de trabalho.

Instituições com boa reputação, tal como é o caso do PPGDesign-UFPR, possuem professores experientes, infraestruturas adequadas e estabelecem constantes parcerias com empresas e a sociedade em geral, abordando áreas de interesse e sempre atentas às tendências do mercado.

Esta tem sido uma tônica visível desta instituição, permitindo destacar a parceria com a Universidade de Lisboa no estabelecimento de cotutelas¹ de Doutorado, de cooperação em projetos conjuntos, de participação mútua em diversas bancas, de intercâmbio de docentes visitantes, de trocas de impressões constantes, tentando afinar posições, aguçar as reflexões críticas e os diálogos, procurando sempre contribuir para o engrandecimento da área do Design. A participação do Prof. Dr. Aguinaldo dos Santos (Coordenador do PPGDesign da UFPR) como Consultor Internacional do CIAUD (Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design), tem-se verificado ser uma inegável contribuição para a aproximação entre os Programas de Pós-Graduação das nossas instituições.

Faço votos para que no futuro possamos estreitar ainda mais os laços de colaboração acadêmica que nos unem, colaboração essa que tem marcado positivamente a nossa trajetória comum.

*** Fernando Moreira da Silva, PhD, é Professor Catedrático Emérito e Coordenador da Área de Design no CIAUD, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (ULisboa) em Portugal.*

1 Cotutela é um acordo de cooperação internacional entre duas universidades (uma brasileira e uma estrangeira) que permite a um estudante de mestrado ou doutorado obter, simultaneamente, um título de ambas as instituições, com uma única defesa de dissertação ou tese (N.R.).

PROF. CARLO VEZZOLI

*A TWO-DECADE JOURNEY OF COLLABORATION AND
SHARED VISION WITH PPGDESIGN-UFPR*

Dear Colleagues and Friends at the Federal University of Paraná,

It is with immense pleasure and a deep sense of honor that I extend my heartfelt congratulations to the Postgraduate Program in Design (PPGDesign) at the Federal University of Paraná (UFPR) on the occasion of its 20th anniversary. This remarkable milestone is a testament to two decades of unwavering commitment to excellence in design research, critical education, and innovation. It fills me with pride to acknowledge the significant role of the enduring partnership between Politecnico di Milano and PPGDesign-UFPR, a bond that has been a cornerstone of my professional journey.

Our collaboration began in 2001, when I first visited Curitiba and had the privilege of meeting Professor Aguinaldo dos Santos, who was then the Head of the Design Department. This first encounter sparked a rich collaboration that has since grown into a vibrant example of meaningful international cooperation. Since those early days, I have witnessed firsthand the dedication and intellectual vitality of PPGDesign either from joint projects and publications, organization of scientific events or via the exchange of postgraduate students on both sides.

Our joint efforts have led to numerous impactful initiatives. Among other worth mentioning, the LeNSin (the international Learning Network on Sustainability, 2015-2019) project, an Erasmus+ European Union funded initiative, saw UFPR as a key partner in building a multipolar network for curricula development and diffusion on Design for Sustainability with an open access ethos, especially in Sustainable Product-Service Systems and Distribute Economies.

Beyond specific projects, our partnership has fostered rich academic exchanges. My involvement in seminars and workshops, and various didactic modules, including the Master Product-Service System at UFPR (2006), underscores a sustained commitment to sharing knowledge. The

translation of some of my key publications into Portuguese by Brazilian publishers and the launch of my books *O desenvolvimento de produtos sustentáveis* (2003) and *Design de sistemas para a sustentabilidade* (2010) at UFPR, are tangible outcomes of this fruitful intellectual alignment.

The strength of our collaboration lies not only in formal agreements and academic outputs but also in the deep cultural alignment and the formation of lasting friendships. Professor Aguinaldo dos Santos and the team of researchers at the Design & Sustainability Research Center, with whom I have collaborated on multiple publications and shared countless discussions, embodies this spirit of mutual respect and camaraderie. This personal connection has been as vital as any institutional framework.

It was a profound honor to be awarded the title of PhD *honoris causa* from the Federal University of Paraná in 2021. This recognition further solidifies my commitment to our shared vision.

As PPGDesign-UFPR embarks on its next chapter, aiming for higher societal impact and an elevated standing in the Brazilian evaluation system, I am confident that its robust foundation will ensure and endure a continued success. Politecnico di Milano remains committed to fostering this strategic partnership.

Congratulations once again on this significant anniversary. I eagerly anticipate the continued growth and impact of PPGDesign-UFPR and look forward to many more years of fruitful collaboration.

With warmest regards,

Carlo Vezzoli

Full Professor of Design LeNS lab Polimi, Politecnico di Milano, Design Department

*** Carlo Vezzoli é Professor Titular de Design LeNSlab Polimi Politecnico di Milano Departamento de Design*



An abstract graphic composed of numerous horizontal black lines of varying lengths. These lines are arranged to form a large, stylized 'U' shape that frames the central text. The lines are more densely packed on the left and right sides, creating a sense of depth and movement.

Visão de Futuro

VISÃO DE FUTURO

Aguinaldo dos Santos

O futuro do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR é auspicioso, posto que é assentado em base firme, dentro de um **contexto institucional altamente favorável**: tem a maioria de suas atividades abrigadas nas dependências do Departamento de Design da UFPR, onde a pesquisa, ensino e extensão se interligam de forma harmoniosa e interdependente no cotidiano; a amplitude e a diversidade disciplinar da Universidade Federal do Paraná (UFPR) possibilita eu docentes e discentes do programa interajam com grupos de pesquisa de excelência em diversas áreas do conhecimento. Além disso, a cidade de Curitiba se apresenta como um **laboratório vivo e acolhedor**, oferecendo o ambiente ideal para o desenvolvimento de soluções inovadoras e sustentáveis em várias escalas, do objeto ao território.

Sabemos que o futuro do programa é diretamente dependente da evolução do perfil de seus discentes, incluindo seus interesses e valores. Como esse perfil tem se transformado continuamente, o PPGDesign necessitará cada vez mais possibilitar a oferta de **trilha formativa flexível e atrativa**, capaz de se adaptar à crescente diversidade de aspirações profissionais de cada nova turma. Para tanto, nosso programa necessita **propiciar um ambiente de pesquisa acolhedor**, que contribua para a saúde mental de todos, ao mesmo tempo que fomenta uma cultura de **inovação e empreendedorismo**.

É importante destacar que muitos dos novos discentes chegam ao PPGDesign com a intenção de realizar uma pesquisa que "revolucione o mundo", que "estremeça as fundações teóricas do campo" ou que "apresente abordagens metodológicas absolutamente disruptivas". Neste sentido, um dos desafios dos orientadores, ao longo dessa jornada, é **manter vivo esse espírito instigador** enquanto se refina o problema, os objetivos e o escopo da pesquisa para os prazos e recursos disponíveis. O resultado desse processo de formação são mestres e doutores dotados de competências essenciais como **resiliência, autodeterminação, pensamento crítico e capacidade de comunicação**. Afinal, mais do que os resultados das pesquisas, são essas pessoas que constituem **o principal produto do PPGDesign da UFPR**. Ao longo do processo formativo no programa estes futuros mestres (as) e doutores (as) se tornam **verdadeiros agentes de transformação através do Design** dedicados a aprimorar a realidade que nos cerca. Por isso, o futuro do programa depende de alcançarmos esta capacidade de nutrir este espírito inovador, questionador e empreendedor entre discentes, sempre com uma sólida fundamentação teórico-metodológica e um indispensável senso de **responsabilidade social, econômica e ambiental**.

Ao buscar vislumbrar o futuro do Programa de Pós-Graduação em Design, encontramos um desafio singular: somos um **amálgama de sonhos, aspirações e desejos de transformação**; somos movidos pela **dúvida e pela curiosidade**, que são os verdadeiros combustíveis do progresso do conhecimento. Portanto, nossa visão de futuro deve converter o **pluriverso de ideias e valores** que nos define em um **ativo estratégico**. Cada pessoa que colabora ou se associa ao PPGDesign traz uma bagagem única, o que gera uma rica variedade de visões sobre a vida e o futuro. **Essa diversidade é nossa maior força e diferencial**. Ela reforça o caráter **inter/multi/pluri/transdisciplinar** que permeia nossas pesquisas, tornando-se a essência do programa na busca por respostas eficazes e inovadoras. O futuro depende de nossa habilidade em **navegar por entre as distintas correntes de pensamento**, buscando um consenso que não anule a diversidade, mas que a transforme em força motriz para uma **visão de futuro inclusiva**, que reflita a riqueza do nosso conhecimento coletivo. É assim que contribuiremos de forma indelével para o enfrentamento dos complexos desafios da sociedade e do planeta.

Essa ampliação do nosso impacto, sob a perspectiva do "pluriverso", significa **não apenas atender às populações privilegiadas, mas, sobretudo, incluir ativamente as populações mais vulneráveis** (como indígenas, quilombolas e refugiados). Os princípios da **ergonomia e da usabilidade** no desenvolvimento de tecnologias assistivas, por exemplo, devem ganhar cada vez mais espaço em nossa pauta de pesquisa, contribuindo para o bem-estar de pessoas com deficiência e, em especial, de uma população que está envelhecendo. Nossas contribuições deverão crescer a longo prazo na busca da **inclusão de perspectivas contemporâneas, como a multiespécie e a pós-antropocêntrica**, promovendo o desenvolvimento e a disseminação de métodos e ferramentas que ajudem o Design a articular soluções para o bem-estar de todas as formas de vida e do meio ambiente.

Para alcançar esses objetivos, é crucial **manter e ampliar as colaborações e parcerias internas e externas**. A colaboração é a chave para o debate qualificado e para a transformação efetiva do conhecimento. Internamente, devemos estimular o **diálogo contínuo entre professores e discentes**, não apenas motivados pela busca de eficiência no uso de recursos públicos, mas pelo reconhecimento de que as sinergias resultam em um conhecimento mais robusto e articulado. Essa mesma lógica se aplica às interações externas, que devem permear nossas práticas a longo prazo, desde a colaboração com egressos até parcerias com organizações do primeiro, segundo e terceiro setor.

Com um número crescente de egressos atuando em contextos fora da academia, como **startups, institutos de pesquisa, governos e ONGs**, o programa precisará cada vez mais integrar o **conceito de empreendedorismo** em sua trilha formativa. Isso

também funciona como um catalisador de parcerias em projetos. Essa abrangência de nossas interações, alinhada às vocações de cada linha e grupo de pesquisa, criará as condições ideais para que pesquisa e desenvolvimento se transformem em **inovação**, ou seja, em soluções que sejam de fato disponíveis e integradas ao cotidiano da sociedade. Essas condições também fortalecem a **integração entre teoria e prática**, permitindo a aplicação eficaz dos princípios teóricos do Design para gerar soluções criativas e funcionais.

Em sintonia com as perspectivas para o campo de Design descritas no documento de área da CAPES, o PPGDesign continuará a reconhecer a importância do **projeto** como elemento central e de conexão entre nossas três linhas de pesquisa. Neste sentido, diante dos desafios da sociedade, empreendemos uma **reflexão crítica contínua** sobre o passado, através das pesquisas do programa, oferecendo subsídios teórico-metodológicos para a atividade de projetar no presente e no futuro. Em relação aos desafios atuais, nosso esforço diário é contribuir com um amplo espectro de proposições, que vão de **novos artefatos físicos a novos construtos conceituais** que sustentam novos modos de fazer e pensar. Quanto aos desafios futuros, já antecipamos soluções em nossas pesquisas. As tecnologias emergentes, por exemplo, têm expandido as fronteiras do Design e exigido novos debates lógicos, estéticos e éticos. O PPGDesign tem uma **atitude abduativa e proativa** em relação ao futuro e à tecnologia, antecipando suas potencialidades, desenvolvendo competências críticas e contribuindo para a formulação de modelos de negócio e políticas públicas que permitam a transição sustentável da sociedade.

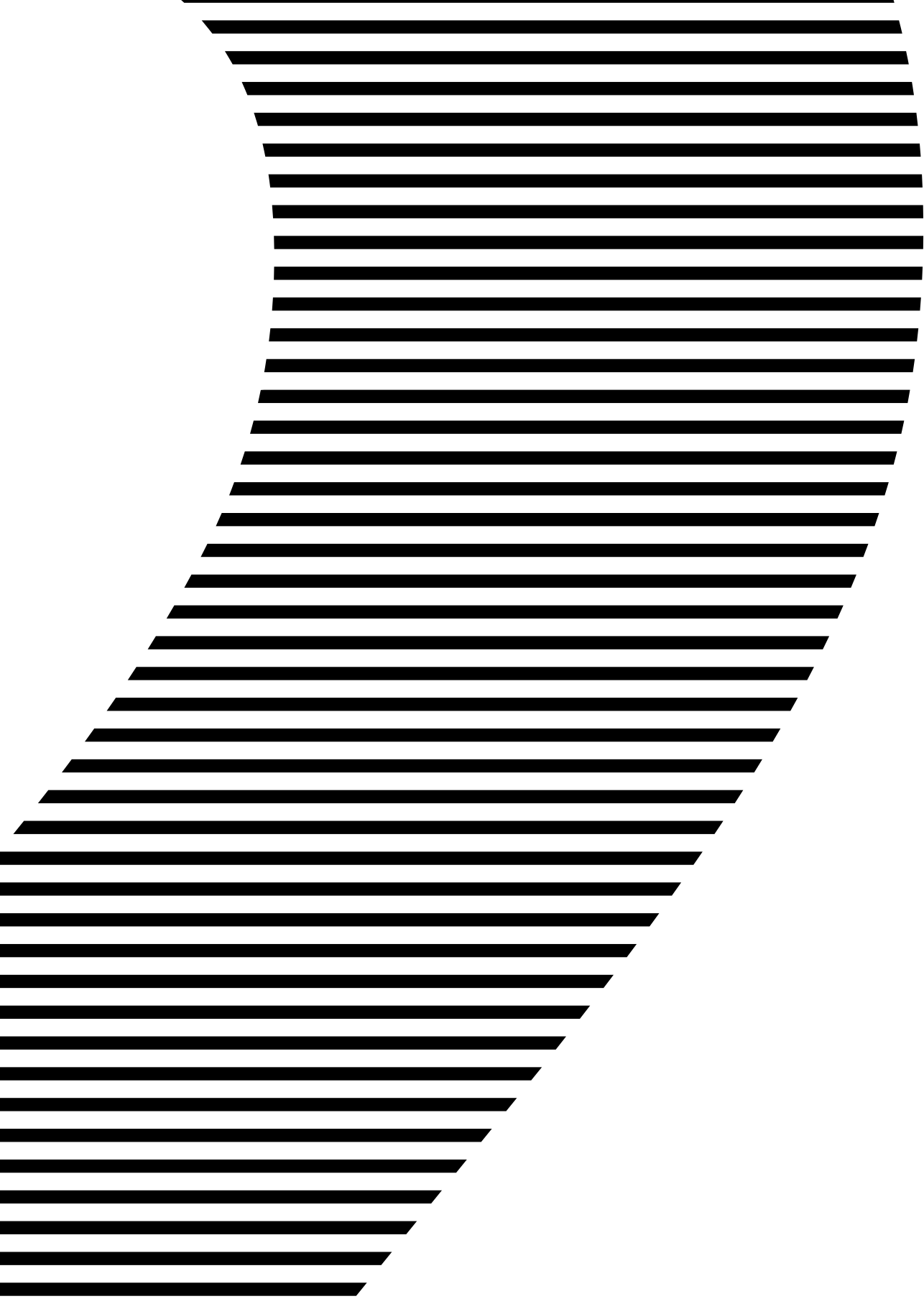
Por fim, e não menos importante, o futuro do PPGDesign está intrinsecamente ligado aos modos de pensar e fazer que são desenvolvidos desde a formação de crianças e jovens. O programa tem oferecido contribuições multidimensionais para a formação desses futuros cidadãos. Isso inclui desde a criação de **parâmetros para o desenvolvimento de material didático inclusivo** até a proposição de **instrumentos de ensino contemporâneos**, como jogos digitais e de tabuleiro, que abrem novas formas de interação com o conhecimento. A utilização do **pensamento abduativo do Design** como abordagem pedagógica também tem sido um objeto de pesquisa constante, fomentando aprimoramentos que preparam futuros cidadãos para lidar com problemas locais, nacionais e globais cada vez mais complexos.

Nesta celebração de **20 anos** de aniversário, o PPGDesign olha para o futuro de maneira otimista, apoiado em uma **sólida reputação nacional e internacional**. Essa história foi construída paulatinamente, ano após ano, por meio de dissertações e teses que se destacam por sua **qualidade metodológica, fundamentação teórica**

robusta, ética e profundidade de análise, gerando repercussões teóricas e práticas significativas. Com este retrospecto o programa olha para o futuro com a mesma paixão daqueles que o conceberam, reafirmando seu compromisso de fazer do Design não apenas uma disciplina, mas um motor de mudança que move o projeto de um novo e melhor amanhã.



**Pesquisas
em Destaque:
20 anos de
Contribuição
ao PPGDESIGN**



PARTE 2

Apresentação

A segunda parte deste livro reúne uma coletânea de artigos que refletem a densidade e a diversidade das pesquisas desenvolvidas no Programa de Pós-graduação em Design da UFPR ao longo de seus 20 anos. Escritos por docentes, discentes e egressos, os textos evidenciam tanto a solidez das linhas de pesquisa que compõem o PPGDesign quanto a vitalidade de novos olhares que emergem do diálogo entre gerações e contextos de produção científica. Os sete capítulos apresentados explicitam tanto a amplitude quanto a consolidação de temáticas trabalhadas no programa, revelando abordagens que atravessam tecnologias, práticas socioculturais, políticas de inclusão, sustentabilidade e diferentes modos de produção e reflexão no campo do design. Juntos, esses textos, para além de apresentar um panorama das linhas de pesquisa, reafirmam o compromisso do PPGDesign com investigações críticas, interdisciplinares e situadas, capazes de articular teoria, método e ação, em diálogo com os desafios atravessam a investigação e a prática do design.

O capítulo que abre a seção, intitulado *20 anos de Pesquisa em Design de Sistemas de Jogos no PPGDesign* destaca pesquisas da linha de Design de Sistemas de Informação, propondo um panorama da trajetória de investigação em Sistemas de Jogos - revisita métodos, experimentações e a consolidação da área no programa. Em seguida, o capítulo *Design Inclusivo no contexto do Design de Sistemas de Informação: alinhamentos e aplicações* destaca a importância ética e projetual da perspectiva inclusiva para ampliar o alcance dos sistemas de informação, mostrando como essa abordagem se articula ao Design da Informação e contempla públicos diversos por meio de pesquisas desenvolvidas no PPGDesign. Encerrando o bloco, o capítulo *Design da informação na comunicação em Saúde: Experiências e Perspectivas* busca sintetizar diferentes pesquisas desenvolvidas na linha DSI que tratam de literacia, rotulagem alimentar, orientação espacial, comunicação de risco e análise qualitativa de dados. Em conjunto, esses estudos demonstram como o Design da Informação, apoiado em modelos de cognição e comportamento, contribui para tornar conteúdos complexos mais claros e acessíveis, especialmente para públicos em situação de vulnerabilidade.

Na sequência, *Design para a Sustentabilidade: Olhares Materiais* discute, a partir de pesquisas em torno da fabricação pessoal, biomateriais e articulações entre práticas artesanais e fabricação digital, a convergência entre “low” e “high tech” como caminho para modos mais democráticos e sustentáveis de produzir.

Para encerrar a divisão dedicada às produções acadêmicas do PPGDesign, são apresentadas as contribuições da linha de pesquisa em Teoria e História do Design. O capítulo *Entre Chile e Brasil: fluxos de ideias e objetos* relata os processos de investigação que permitem o desenvolvimento uma pesquisa internacional colaborativa voltada ao estudo de acervos de arte popular brasileira, ressaltando o papel das articulações institucionais para constituição e circulação de saberes sobre e a partir da América Latina. O texto *Experiências e trajetórias de mulheres na História do Design: Pesquisas desenvolvidas no PPGDesign* apresenta investigações desenvolvidas no programa com foco em trajetórias, experiências e contribuições de mulheres, enfatizando diálogos metodológicos e aportes dos estudos de gênero e das perspectivas feministas para a historiografia do design. Por fim, o capítulo *Os espaços de produção como sala de aula: Relato de experiência da disciplina de Cultura Visual na pós-graduação em Design* destaca práticas pedagógicas experimentais baseadas em cultura gráfica, fabulação especulativa e perspectivas multi-espécies, culminando na elaboração de uma publicação autoral coletiva e na construção de articulações institucionais e de ateliê significativas para prática de ensino e aprendizagem

Em conjunto, esses textos revelam não apenas a diversidade temática e metodológica que caracteriza o PPGDesign da UFPR, mas também a profundidade com que docentes, pesquisadoras(es) e estudantes têm expandido fronteiras do campo. Ao interligar investigação acadêmica, prática projetual, reflexão crítica e colaboração institucional, local e internacional, esta seção demonstra que a produção do programa se orienta por um compromisso contínuo com a inovação, a responsabilidade social e a construção de futuros mais inclusivos, sustentáveis e culturalmente situados.

As editoras

20 ANOS DE PESQUISA EM DESIGN DE SISTEMAS DE JOGOS NO PPGDESIGN/UFPR

20 YEARS OF RESEARCH IN GAME DESIGN SYSTEMS AT PPGDESIGN/UFPR

20 AÑOS DE LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO DE SISTEMAS DE JUEGOS EN EL PPGDESIGN/UFPR

Daniella R. Michelena Munhoz¹

André L. Demaison²

Matheus A. Cezarotto³

Guilherme Brante de Freitas Tanello⁴.

Design de sistemas de jogos; entretenimento digital; jogos analógicos; intervenção terapêutica baseada em jogos

Este artigo relata a trajetória da pesquisa em Design de Sistemas de Jogos no Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR em seus movimentos mais marcantes. O escopo inicial da pesquisa em jogos digitais na perspectiva do entretenimento digital e do design de jogos educacionais. A expansão do escopo para o estudo de jogos analógicos (RPG e jogos de tabuleiro). E, o movimento atual, com a aproximação e consolidação de pesquisa com as neurociências, em particular com a neuropsicologia na abordagem GBI (Game Based Intervention) método testado com evidências do uso mediado de jogos para propósitos terapêuticos e educacionais para público clínico ou não clínico.

1 Daniella Rosito Michelena Munhoz, docente do PPGDesign/UFPR, daniella.michelena.munhoz@ufpr.br.

2 André Leonardo Demaison, docente do PPGDesign/UFPR, andredemaison@ufpr.br.

3 Matheus Araujo Cezarotto, egresso do PPGDesign/UFPR, matheus@nmsu.edu.

4 Guilherme Brante de Freitas Tanello, discente do PPGDesign/UFPR, guilherme.brante@ufpr.br.

Game system design; digital entertainment; analog games; game-based therapy intervention.

This article reports the research trajectory in Design of Game Systems within the Postgraduate Program in Design at UFPR, highlighting its most significant developments. It begins with the initial scope of research in digital games from the perspective of digital entertainment and educational game design; then expands the scope to the study of analog games (RPGs and board games); and finally, explores the current trend, with the convergence and consolidation of research with neuroscience, particularly neuropsychology, using the GBI (Game Based Intervention) approach – a method proven with evidence from the mediated use of games for therapeutic and educational purposes to clinical and non-clinical audiences.

Diseño de Sistemas de Juego; Entretenimiento Digital; Juegos Analógicos; Intervención Terapéutica Basada en Juegos

Este artigo relata a trajetória da pesquisa em Design de Sistemas de Jogos no Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR em seus movimentos mais marcantes. Empezando con el alcance inicial de la investigación sobre juegos digitales desde la perspectiva del entretenimiento digital y el diseño de juegos educativos; luego amplía dicho alcance para incluir el estudio de juegos analógicos (juegos de rol y de mesa); y, finalmente, la tendencia actual de la investigación que se alinea con la neurociencia, particularmente la neuropsicología, utilizando el enfoque de Intervención Basada en Juegos (GBI), un método probado con evidencia del uso mediado de juegos con fines terapéuticos y educativos para audiencias clínicas y no clínicas.

INTRODUÇÃO

O ano é 2005: obras midiáticas transmitem uma empolgação com o desenvolvimento tecnológico digital. É nesse cenário que “monstrinhos de bolso” voltaram às telas dos videogames em mais um lançamento imensamente lucrativo, impulsionando *Pokémon* a se tornar a franquia mais rentável da história do entretenimento (Guttman, 2025). Também surge o primeiro jogo da série na qual “um mortal enfrenta e derrota deuses gregos de forma épica”, consolidando *God of War* como saga com mais de duas décadas de sucesso. Um pouco antes, “um jovem *hobbit* cinquentão conseguiu, finalmente, destruir um anel muito especial ao lançá-lo às profundezas de um vulcão”. Aqui se fala de *Senhor do Anéis*, o que foi (e ainda é) considerado por muitos a mais impressionante saga de cinema (Pagello, 2010).

Neste panorama em que fervilhavam narrativas nas mídias de entretenimento, surge o eixo de *Design* de Jogos da Pós-Graduação de Design da UFPR, focado no entretenimento digital e suas potencialidades. Norteado pela questão contida na pesquisa *Conceituação e Design de Ambientes Lúdicos* para discutir, analisar e fundamentar o processo de design e sua aplicação em mídias, especialmente aquelas com maior impacto para os contextos educacional e social.

A história de como esse foco é reinventado, migra do digital para os jogos analógicos e do entretenimento para educação e saúde, é também uma história que merece ser contada. Mesmo porque, à época, o entusiasmo (quase positivista) com a digitalidade e com a proposta de que tudo se resolveria no meio digital, era definitivamente inebriante. Vislumbrava-se que, a partir de então, as pessoas ocupariam muito de seu tempo interagindo com mídias digitais em telas.

Assim, no ano de 2005, é criado o PPGDesign, que desde seu início desenvolveu pesquisa em Design de Sistemas de Jogos. O Dr. André Battaiola — pesquisador deste programa até 2020 — abria o campo da pesquisa sobre jogos digitais no Brasil, quando publicou um artigo inaugural sobre jogos por computador (Battaiola, 2000), num momento em que a pesquisa de jogos era ainda incipiente. Neste período o professor Battaiola não só participou dos primeiros passos do PPGDesign, como também foi co-fundador do SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, o maior evento acadêmico da América Latina sobre jogos, cuja primeira edição ocorreu em Curitiba no ano de 2004. Estas iniciativas tiveram lugar no Laboratório de Animação Interativa (LAI), coordenado pelo professor no Departamento de Design da UFPR.

A trajetória da pesquisa em *Design* de Sistemas de Jogos se desenrolou com alguns movimentos marcantes, que partem, em 2005, do entretenimento digital, dos jogos computacionais e do software educacional, que também contemplava estudos voltados

à animação digital (Alves, 2012; 2017). Em 2010 o escopo de pesquisa se expande para as mídias analógicas - RPG e jogos de tabuleiro (Batistella, 2011; Uhlmann, 2014; Duarte, 2015). Em 2015, inicia uma aproximação com a neuropsicologia (Cezarotto, 2016; 2019) junto à Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Esta relação se intensifica em 2020, em uma parceria com a psicologia da UFPR, quando se desenvolve o GBI - *Game Based Intervention*, ou, Intervenção Baseada em Jogos (Riechi e Munhoz, 2024) atual força de pesquisa.

Este é um breve histórico de uma jornada que parte da ligação do Design com a Computação, a Educação e a Neuropsicologia. Fato que posiciona o Design de Sistemas de Jogos como campo de atuação que desenvolve artefatos e sistemas que promovem conexões interdisciplinares para engajar pessoas em atividades possivelmente lúdicas que podem ou não intencionar propósitos para além do entretenimento. Isso é evidenciado pelas pesquisas desenvolvidas no PPGDesign nestes 20 anos⁵, que, desde a primeira leva de mestrados (Dubiel, 2008) e de doutorados (Dubiel, 2017) são defendidos temas sobre jogos neste programa.

Figura 1: Escopo da pesquisa em Design de Sistemas Jogos no PPGDesign UFPR.

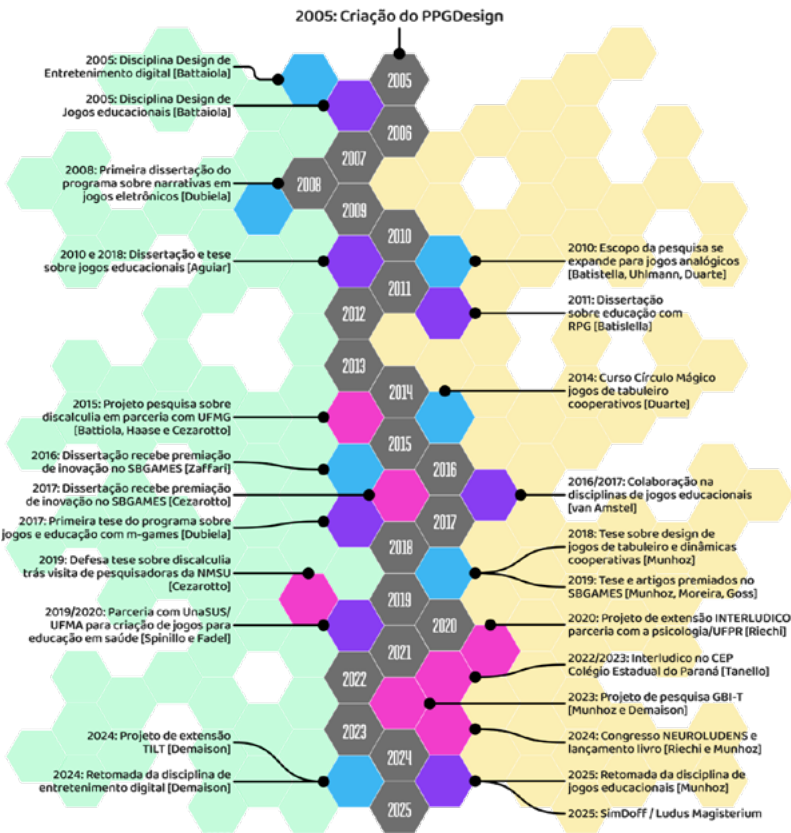


Fonte: Os Autores [s.d]

5 As Tabelas 1 e 2, no fim do texto, apresentam as teses e dissertações com temática em jogos defendidas no PPGDesign.

A imagem acima (figura 1) apresenta os termos mais recorrentes na produção acadêmica sobre jogos até o presente momento no PPGDesign. Estes termos estão representados por fichas hexagonais, componentes muito utilizados em jogos. Tal analogia é útil para compreender que os elementos podem ser movimentados, removidos enquanto outras fichas podem ser acrescentadas. Ou seja, há espaço para novos arranjos a serem configurados e novas estratégias a serem traçadas para diferentes vieses na pesquisa em Design de Sistemas de Jogos deste programa.

Figura 2: Trilha do tempo.



Fonte: Os Autores [s.d]

UMA HISTÓRIA EM TRÊS MOVIMENTOS

O primeiro movimento da pesquisa em Design de Sistemas de Jogos, em 2005, foi diretamente influenciado pela consolidação cada vez mais evidente da indústria de entretenimento digital, que no começo do milênio encontrou um solo fértil e ufano para se

desenvolver. E apesar desse solo fértil, os estudos em jogos de maneira geral nem sempre foram bem-vistos pela academia. Tal ponto evidencia ainda mais a importância da linha de pesquisa fomentada no PPGDesign. Cabe ressaltar que foi nesse período que sagas ambiciosas do entretenimento midiático foram propostas. A indústria de *videogames* investia em títulos novos para sagas que são reiteradas até hoje. Esse cenário apontava para os jogos digitais, as animações e para o entretenimento midiático como um potencial objeto de pesquisa, uma potência a ser estudada, analisada e compreendida.

André Battaiola e seus colegas, enxergando esta efeméride, começaram a pesquisar junto com alunos da pós-graduação sobre jogos digitais em temáticas que passam por retórica, estética e crítica (Moroni, 2011; Goss, 2020; Perin, 2020), bem como estratégias para aprendizagem (Aguiar, 2010; Marcolino, 2017; Dubiela, 2017; Aguiar, 2018), ou seja, construções narrativas, estéticas, representacionais e jogabilidade. Foi sobre narrativas embutidas que Rafael Dubiela (2008) produziu a primeira dissertação sobre jogos do programa.

Foi nesse ambiente que se propôs a disciplina de *Design* de Entretenimento Digital, uma cadeira ainda vigente até hoje no programa de pós-graduação. Mais do que isso, considerando que a mesma formulação apoteótica sobre a digitalidade era aplicada, houve simultaneamente a abertura da cadeira de *Design* de Jogos Educacionais, uma disciplina que se alinhava com as pesquisas do uso da digitalidade (principalmente em jogos e animações) para propósitos educacionais. Cabe ressaltar que esta disciplina recebeu importante colaboração do professor Dr. Frederick van Amstel que a convite de Battaiola, trouxe significativa contribuição, influenciando teses (Munhoz, 2018; Aguiar, 2018) e artigos (Moreira e van Amstel, 2019), ampliando os horizontes de pesquisa.

É importante recordar que no início do século XX, a ideia da automação para o ensino, como o uso de tecnologia digital que facilitasse, ou mesmo substituísse, parte da atuação do educador, era extremamente laudada nos ambientes de inovação. Além disso, grandes referências na psicologia e na educação apostavam nas mídias digitais (em especial os *games*) como instrumentos para complementação ou mesmo substituição de certos processos da aprendizagem (Prensky, 2001; Gee, 2003; Prensky, 2005). Esta abordagem era alimentada pelos dados emergentes no final da década e começo da próxima, a exemplo de dispositivos móveis serem apontados como fator de redução de analfabetismo (Chudgar, 2014). Assim, fazia muito sentido estudar Jogos Digitais Educacionais, como ocorreu nas teses de Rafael Dubiela (2017) e Michelle Aguiar (2018).

Essa perspectiva permaneceu por um tempo, porém, o foco da pesquisa seguiu para um segundo movimento que, à primeira vista, pareceria navegar contra-a-corrente, antitético e talvez despropositado, mas definitivamente fruto de uma perspicácia

acadêmica acurada. Quando em 2010 se cogitou estudar jogos analógicos - RPG seguido de jogos de tabuleiro (Batistella, 2011; Uhlmann, 2014; Duarte, 2015; Munhoz, 2018; Paiva, 2022). Este segundo movimento considera que com o renascimento da popularidade de jogos de tabuleiro modernos (Medeiros, 2019), os jogos analógicos voltam a cair nas graças do público, no que depois desembocaria no crescimento vertiginoso das pesquisas no uso de jogos com propósitos terapêuticos e educacionais (Tanello, 2025).

É neste recorte que o contexto trouxe uma provocação muito bem-vinda para o programa e a pesquisa, onde se propôs estudar a influência que os sistemas de jogo têm na compreensão de leis e regras sociais para o ser humano. Foi ali que, com a iniciativa do curso de extensão *Círculo Mágico*⁶, abriram-se as portas para a discussão de jogos cooperativos. Nessa linha então vem Daniella Munhoz, que consolida os estudos em dinâmicas de cooperação em jogos analógicos com sua tese (Munhoz, 2018). A tese, inclusive, foi premiada no CTD (Concurso de Teses e Dissertações) no SBGames 2019. Este SBGames acabou sendo um importante termômetro da relevância e qualidade do que estava sendo produzido, porque, além do prêmio da tese, foram premiadas outras duas publicações oriundas do programa, Moreira e van Amstel (2019) na trilha Arte & Design, e Cross e Battaiola (2019) na trilha de cultura. Premiações que seguem uma exitosa participação de discentes do programa neste evento com as dissertações de Zaffari (2015) contemplada no SBGames de 2016 e de Cezarotto (2016) contemplada no SBGames de 2017.

Este parece um marco muito emblemático, que ocorreu logo após a defesa da primeira tese em jogos do programa, também de autoria de Rafael Dubiela (2017) que versa sobre um protocolo para a análise de *mobile games* como estratégias e objetos de aprendizagem, aqui orientado pela professora Dra. Stephania Padovani. Bem como a última tese defendida neste período por Alex Paiva (2022) com orientação da Dra. Luciane Fadel trata da promoção e interação de *teamwork* mediado por jogo analógico aplicado na construção de robôs. Nota-se, então, a co-ocorrência dos dois ciclos: o primeiro, digital, o segundo, analógico, consolidando a abrangência das pesquisas do programa.

Neste segundo movimento do programa, a tese de Munhoz aponta uma discussão relevante do jogo como um construto histórico-cultural (inclusive, é esse o recorte teórico que norteia a análise). Além disso, atualiza o tradicional *framework* MDA - Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas (Hunicke *et al.*, 2004), entendendo o jogo como

6 Aqui o Círculo Mágico se refere a um curso de extensão, promovido por Luiz Cláudio Duarte, discente do programa, que levou jogos de tabuleiro para o ambiente universitário em 2014.

uma atividade formada pelo artefato-jogo (as mecânicas), a atividade-jogar (as dinâmicas) e a experiência do agente-jogador (estéticas), o que permite a compreensão dos jogos analógicos como sistemas complexos e abertos, incluindo temporariamente o agente em atividade na compreensão do jogo enquanto artefato. Talvez ali seja o marco que apontava para Daniella, que ao ingressar como docente do programa cinco anos após a aposentadoria do professor Battaiola, retoma as disciplinas e pesquisas desse legado.

Já o terceiro movimento identificado tem grande influência no panorama atual das pesquisas em jogos desse programa, que atualmente está com o foco principal não mais no digital, mas no analógico, e não mais no entretenimento por si, mas na funcionalidade terapêutica, educacional e de treinamento dessas ferramentas-jogo. Decorrente do estreitamento das relações com as neurociências, em particular com a neuropsicologia. Mesmo porque, a existência digital teve seus acertos e seus erros perante a condição humana, e inclusive, muito do prognóstico do início do milênio sobre nativos digitais (Prensky, 2001), se consolidou com guinadas, desafios e mesmo problemas inesperados, a tempo que, a parte mais utópica ficou solapada pela realidade humana. Neste sentido, entender mais a fundo os efeitos na psique e no comportamento, acaba sendo um desdobramento viável, possível e muito bem-vindo para as pesquisas desse programa.

Este terceiro movimento, iniciado pelos idos de 2015, parte da proposta do estudo de jogos como ferramentas digitais para auxiliar no aprendizado de matemática junto a um público neurodiverso (no caso, indivíduos com discalculia), com o projeto de pesquisa *Design de jogos para crianças com discalculia do desenvolvimento*, junto ao CNPQ, capitaneado pelos doutores André Battaiola, da UFPR, e Victor Haase, da UFMG. A pesquisa estabeleceu um diálogo interdisciplinar entre Design de Jogos, Educação e Neuropsicologia. Nesta pesquisa Matheus Cezarotto (2016; 2019) investigou aspectos motivacionais de jogos utilizados em tratamentos neuropsicológicos. O trabalho resultou em recomendações de design e na consolidação de parcerias estratégicas, como com o LND - Laboratório de Neuropsicologia do Desenvolvimento, da UFMG, onde foram conduzidas investigações com crianças com discalculia. Em 2017, sua dissertação foi premiada na categoria Inovação em Teses e Dissertações pelo SBGames. Em 2018, Cezarotto realizou um intercâmbio por meio do programa CAPES de doutorado sanduíche no *Learning Games Lab*, da New Mexico State University (NMSU). Em 2019, na defesa da tese, o programa recebeu a visita das pesquisadoras Dra. Barbara Chamberlin e Dra. Jeanne Gleason da NMSU. As recomendações desenvolvidas na tese de Cezarotto foram aplicadas no jogo educacional *Monster School Bus*, que soma mais de meio

milhão de *gameplays* por ano. Além disso, a tese, escrita e defendida em inglês, impulsionou publicações, um pós-doutorado e a consolidação de uma carreira internacional. Atualmente, como professor assistente, Dr. Cezarotto coordena o *Learning Games Lab* na NMSU, em Las Cruces, Novo México.

No entanto, a proximidade não foi apenas com a neuropsicologia, mas também com diversas áreas da saúde. Houve, então, a produção de uma série de instrumentos digitais, especificamente para o auxílio educação continuada em saúde, resultantes do projeto de pesquisa *Elementos de jogo para simulação e treinamento* de 2019, onde a as doutoras Spinillo, Fadel e Munhoz (pesquisadoras do LabDSI - Laboratório de Design de Sistemas de Informação ligado ao PPGDesign), estiveram em parceria com a UnaSUS/UFMA, produzindo o *Game Case* (nas versões Dental cases e Medical cases) (Oliveira *et al.*, 2020). Atualmente as pesquisas em saúde ocorrem no projeto de extensão interdisciplinar *Design e Comunicação em Saúde*, coordenado por pesquisadores deste programa.

Neste terceiro movimento houve o reconhecimento de que para estudar a dimensão estética do jogo⁷ era absolutamente vital a compreensão de questões psicológicas do indivíduo acaba então por levar ao último ato dessa narrativa (até o momento). Ocorreu, então, a aproximação com a pós-graduação em psicologia da UFPR por meio do projeto de extensão proposto pela Dra. Tatiana Riechi, nomeado INTERLUDICO (ou, Intervenção Terapêutica Lúdico-Comportamental). Este projeto foi estabelecido em 2020, durante a pandemia, com intuito de promover treinamento virtual para a prática com jogos visando bem-estar subjetivo durante o isolamento.

Logo ao fim do período pandêmico, se começou a investigar as evidências científicas para a utilização de jogos analógicos (tanto de tabuleiro quanto RPGs) com propósitos terapêuticos. Jogos analógicos são uma alternativa tecnológica e financeira relativamente acessível para as realidades escolares, além de serem endossados pelas normas curriculares que norteiam a educação brasileira (BNCC, 2018). Neste sentido o INTERLUDICO se debruçou no fornecimento de evidências (sejam elas positivas ou negativas) que embasassem esse uso.

Há muito que se fala sobre “jogos que são bons para memória”, ou “jogos que são bons para atenção”, “compre tal jogo que vai ajudar no fator x, y, ou z da cognição de seu filho”, porém, quando se verifica as evidências de tais fatos, elas eram ainda muito incipientes, frágeis e quase inexistentes de forma concreta (Giraldi, 2024;

7 Neste caso o termo estética faz referência direta à estesia, αἰσθήσις, um dos três elementos do Framework MDA de game-design proposto por Hunicke, Leblanc e Zubek, 2004. A dimensão estética é a dimensão dos sentidos e das emoções provocadas pelo artefato no agente.

Tanello, 2025). Neste sentido, o esforço do momento foi, em parceria com as instituições do Colégio Estadual do Paraná (CEP em 2022 e 2023) e do Instituto Federal do Paraná (IFPR em 2024), começar enquanto projeto de promoção de bem-estar subjetivo e saúde mental e para análise em estudos experimentais e clínicos, a eficácia e a eficiência pontual destes instrumentos em funções mentais específicas. Daí surgem as discussões sobre GBI - *Game-based Intervention* (ou, Intervenção Baseada em Jogos) dentro do PPGDesign.

A GBI é um método para uso de jogos que surge historicamente do aprendizado baseado em jogos (Prensky, 2001), derivado em maior ou menor grau (dependendo do prisma teórico) da abordagem dos *Serious Games* (Naul e Liu, 2020). Em resumo, contempla a instrumentalização de jogos (digitais ou analógicos) para intervenções psicológicas, médicas, terapêuticas, educacionais e corporativas (entre outras). Existem estudos em GBI desde, pelo menos, o ano de 2017 (Arnab *et al*, 2017; Ferreira *et al*, 2019). Entretanto, alguns desses estudos apesar de bem estruturados, carecem de rigor metodológico ou precisão teórica, enquanto outros, ignoram a dimensão do Design de Jogos, fundamental para a eficiência das intervenções nessa perspectiva teórico-metodológica.

Assim, a adesão a esse recorte de pesquisa pareceu cada vez mais adequada e digna de atenção, de onde foram produzidas, no Programa de Pós-Graduação em Psicologia, as teses: *Intervenção Neuropsicológica das Funções Executivas Baseada em Jogos com Adolescentes* (Giraldi, 2024), *Intervenção Neuropsicológica Baseada em Jogos de Tabuleiro: GBI-N* (Telaska, 2025), e a dissertação *Protocolo de Intervenção Neuropsicológica Baseada em Jogos para Estudantes Superdotados* (Tanello, 2025), oriundos da co-orientação do Design junto à Neuropsicologia. Tais trabalhos evidenciam, em estudos clínicos experimentais, a eficácia dos jogos quando mediados por um profissional competente, enquanto instrumentos de intervenção neuropsicológica para melhora da saúde mental e do bem-estar subjetivo dos participantes, sejam eles de recorte clínico ou não. Foi apontado o valor que os protocolos de GBI assumem para desenvolvimento interpessoal, intrapessoal e cognitivo (Marope *et al*. 2017; Lyndgaard e Kanfer, 2024) dos usuários, com achados na atenção, na inteligência verbal, no controle inibitório e na tolerância à frustração, apontados em sintomas pré-clínicos de psicopatologias, inteligência fluida e funções executivas dos indivíduos.

Nos anos de 2022 e 2024, a equipe teve ativa participação na organização do congresso NEUROLUDENS, evento que aborda jogo e jogador de uma perspectiva neuropsicológica, e que reuniu colaboração nacional e internacional. Nesse congresso, inclusive, foi publicado o livro de mesmo nome (Riechi; Munhoz, 2024), sendo este o

primeiro material didático para compreensão do jogo enquanto sistema em relação ao funcionamento neuropsicológico dos indivíduos. Esse livro acaba sendo uma porta de entrada para a compreensão dos efeitos que o ato de jogar pode incorrer no funcionamento cognitivo do jogador, inclusive enquanto prática terapêutica e enquanto uma compreensão sistemática do funcionamento dessa atividade dentro do sistema funcional nervoso.

Com o aprofundamento das relações e o sucesso do projeto de pesquisa *Game Based Intervention Therapy* (Munhoz, 2023), se percebeu a necessidade de ir além. Então a pesquisa foi potencializada com a chegada, em colaboração técnica, do Dr. André Demaison, impulsionando publicações e viabilizando a retomada das disciplinas na pós-graduação. Tendo o professor André assumido a disciplina de *Design* de Entretenimento Digital e a professora Daniella assumindo a disciplina de *Design* de Jogos Educacionais. E, juntos, organizaram o projeto de extensão Time de Interação Lúdica (TILT) para Transformação. O TILT reúne alunos da pós-graduação e da graduação em um esforço colaborativo para desvendar o processo de criação, análise, testagem, validação e uso de jogos não apenas para o entretenimento, mas principalmente para a transformação social, educacional, terapêutica e tecnológica que esses jogos podem proporcionar.

Em 2025, os professores iniciaram a orientação de três mestrandos (fortuitamente, um para cada recorte da pesquisa: digital, analógico e educação) e um doutorando (pesquisando GBI enquanto instrumento de educação e saúde mental). Nesse mesmo último movimento, ocorreu uma parceria com o grupo de pesquisadores do *Ludus Magisterium* para, na 10a edição do maior evento de jogos de tabuleiro da América Latina o (Diversão Off-line) Doff –, na proposição do (Simpósio Acadêmico no Diversão Off-line) *SimDoff*, em parceria com a UFRJ, UFMG, USP, Unicamp e outras instituições de ensino público e privado do país, evidenciando contribuições deste programa para o estudo de jogos.

Por fim, conclui-se o relato com a relação de teses e dissertações defendidas no PPGDesign sobre Design de Sistemas de Jogos (tabelas 1 e 2). Cabe observar que “jogo” é um objeto de estudo transversal, assim, as pesquisas desenvolvidas ocorreram nas três linhas de pesquisa do programa: SI (Design de Sistemas de Informação), SPU (Design de Sistemas de Produção e Utilização) e TH (Teoria e História do *Design*) extrapolando os vieses aqui apontados, para as temáticas: *Advergames* (Rotenberg, 2012), Perfil de Jogadores (Paulin, 2014), Interação Humano Computador/Erro Humano (Zaffari, 2015), Acessibilidade (Dudcoschi, 2018), Design Colaborativo (Kampa, 2018), Dados Fisiológicos de Jogadores (Moreira, 2019) e Realidade Virtual (Kowalski, 2024). Fato que demonstra a diversidade e abrangência das pesquisas realizadas.

Tabela 1: Teses com temática de jogos defendidas no PPGDesign/UFPR

ANO	TÍTULOS DE MESTRADO	AUTORIA	LINHA/ORIENTAÇÃO
2017	Instrumento de avaliação prognóstica para seleção de M-Games em estratégias de recursos educacionais	DUBIELA, Rafael	DSI / Profa. Dra. Stephania Padovani
2018	Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativa: uma abordagem histórico-cultural	MUNHOZ, Daniella Michelena	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola
2018	Jogos digitais educacionais : modelo auxiliar ao processo de design para equipes interdisciplinares	AGUIAR, Michelle	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola Co-orientação: Prof. Dr. Péricles Gomes
2019	Detailed game design recommendations to foster and sustain the motivation of children with dyscalculia in educational digital games	CEZAROTTO, Matheus Araujo	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola Co-Orientação: Profa. Dra. Barbara Chamberlin
2022	An embodied interaction analytical framework: in games that promote teamwork	PAIVA, Alex de Souza	DSI / Profa. Dra. Luciane Maria Fadel

Fonte: Os Autores [s.d]

Tabela 2: Dissertações com temática de jogos defendidas no PPGDesign/UFPR

ANO	TÍTULOS DE MESTRADO	AUTORIA	LINHA/ORIENTAÇÃO
2008	A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história nos jogos eletrônicos informatizados	DUBIELA, Rafael	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola
2010	Jogos Eletrônicos Educativos: Instrumento de Avaliação Focado nas Fases Iniciais do Processo de Design	AGUIAR, Michelle	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola
2011	Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4.th edition para o ensino de segunda língua: inglês	BAPTISTELLA LUIZ, Rafael	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola

ANO	TÍTULOS DE MESTRADO	AUTORIA	LINHA/ORIENTAÇÃO
2012	Proposta de instrumento para avaliação do potencial de percepção de marca em advergames	ROTENBERG, Juliana	DSI / Profa. Dra. Stephania Padovani
2013	Integrando a Retórica ao Game Design	MORRONI, Leonardo Mendes	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2014	Mapeamento das Relações entre Perfis de Jogadores, Tipos Psicológicos, Emoções e Componentes de Jogos Eletrônicos	PAULIN, Rafael Eduardo	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2014	SCM DESIGN - Desenvolvimento de um Serious Game para a Simulação de Gestão de Cadeia de Suprimentos	UHLMANN, Thiago Schaedler	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2015	Traços distintivos de estratégias em jogos	DUARTE, Luiz Cláudio Silveira	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2015	Princípios para o design de jogos digitais com base em erro humano	ZAFFARI, Guilherme	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2016	Colaboração e jogos eletrônicos : observações acerca do game design de Dota 2 visando o desenvolvimento de jogos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	ROMANUS, Juliana Saldanha	DSPU / Prof. Dr. Adriano Heemann
2016	Recomendações para design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento	CEZAROTTO, Matheus Araujo	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2017	Recomendações para design de jogos eletrônicos no Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR	MARCOLINO, Fábio Gasparello	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2018	Processos colaborativos de design no desenvolvimento de jogos digitais	KAMPA, Erick Renan	DSPU / Prof. Dr. Adriano Heemann
2018	Ferramentas para a concepção de audiogames acessíveis	DUDCOSCHI JR, Amaury	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola
2019	Mensuração de emoções durante a interação homem-computador : uma ferramenta livre para coleta de dados fisiológicos	MOREIRA, Victor Emanuel Montes	DSPU / Profa. Dra. Maria Lúcia Okimoto
2020	Análise da imagem do avatar em videogames	GOSS, Jéssica Messias	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiaola

ANO	TÍTULOS DE MESTRADO	AUTORIA	LINHA/ORIENTAÇÃO
2020	Escolha e simulação : um estudo discursivo em jogos digitais	GOSS, Jéssica Messias	DSI / Prof. Dr. André Luiz Battaiola
2020	Análise da imagem do avatar em videogames	PERIN N. S., Maurício	THD / Prof. Dr. Marcos N. Beccari
2024	Recomendações para o design de jogos em realidade virtual imersiva para pessoas com transtorno do espectro autista	KOWALSKI JR, Luiz Carlos	DSPU / Prof. Dr. Márcio F. Catapan Coorientação: Prof.a D.ra Isabella de Souza Sierra

Fonte: Os Autores [s.d]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto narrou os principais movimentos ocorridos nos vinte anos de pesquisa em Design de Sistemas de Jogos no Programa de Pós-Graduação da UFPR, mostrando suas variantes ao longo do tempo e sua consonância com o contexto histórico-cultural, processo que foi demarcado pela diversidade e relevância dos temas abordados nas pesquisas.

Vale complementar que os egressos do PPGDesign, em sua maioria, hoje atuam na área do Design de Jogos na academia, no mercado e em instituições, tanto no Brasil quanto no exterior.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Michelle. **Jogos Eletrônicos Educativos**: instrumento de avaliação focado nas fases iniciais do processo de *design*. 2010. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2010. UFPR
- AGUIAR, Michelle. **Jogos digitais educacionais**: modelo auxiliar ao processo de *design* para equipes interdisciplinares. Tese (Doutorado em *Design* de Sistemas de Informação.) Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2018.
- ALVES, Márcia. **Design de Animações Educativas**: recomendações de conteúdo, apresentação e motivação para aprendizagem. 2012. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2012.
- ALVES, Márcia Maria. **Design de animações educacionais**: modelo para concepção colaborativa de animações educacionais para o Ensino Fundamental. 2017. Tese (Doutorado em *Design*) -- Programa

- de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2017.
- ARNAB, S; CLARKE, S. Towards a transdisciplinary methodology for a game based intervention development process. *British journal of educational technology*, [s.l.], v. 48, n. 2, p. 279-312, 2017.
- BAPTISTELLA LUIZ, Rafael. **Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th edition para o ensino de segunda língua: inglês**. 2011. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2011.
- BATTAIOLA, André Luiz. Jogos por Computador - Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação. In: CONGRESSO NACIONAL DA SBC, 19., 2000; JORNADA DE ATUALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA 19., Curitiba, 2000. . *Anais...*, 2000.[S.l.: s.n., 2000]. v. 2. p. 83-122.
- BATTAIOLA, André Luiz. Projeto CNPq n.º 409770/2016-7 *Design* de jogos para crianças com discalculia do desenvolvimento. 2017.
- BATTAIOLA, André Luiz. Projeto PRPPG: n.º 201321742 Conceituação e *Design* de Ambientes Lúdicos. Coordenação: Dr. André Luiz Battaiola. 2013.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC) RPG: O universo da imaginação. [Brasília (DF)], 2018.
- CEZAROTTO, Matheus. **Recomendações para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento**. 2016. Dissertação (Mestrado em *Design*) Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Artes, Comunicação e Design. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2016.
- CEZAROTTO, Matheus. **Detailed game design recommendations to foster and sustain the motivation of children with dyscalculia in educational digital games**. 2019. Tese (Doutorado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Artes, Comunicação e Design. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2019.
- CHUDGAR, A. The promise and challenges of using mobile phones for adult literacy training: Data from one Indian state. *International Journal of Educational Development*, v. 34, p. 20-29, 2014.
- DUARTE, Luiz Cláudio Silveira. **Traços Distintivos de Estratégias em Jogos**. 2015. Dissertação (Mestrado em *Design*) Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2015.
- DUBIELA, Rafael. **A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história nos jogos eletrônicos informatizados**. 2008. Dissertação (Mestrado em *Design*) - Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2008.
- DUBIELA, Rafael. **Utilização de jogos digitais como estratégias de aprendizagem para objetos de aprendizagem de dispositivos móveis**. 2017. Tese (Doutorado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação

- em *Design*. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2017.
- DUDCOSCHI JR., Amaury. **Ferramentas para a concepção de audiogames acessíveis**. 2018. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2018.
- FERREIRA-BRITO, F. et al. Game-based interventions for neuropsychological assessment, training and rehabilitation. **Journal of biomedical informatics**, v. 98, p. 103-287, 2019.
- GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. **Computers in entertainment (CIE)**, v. 1, n. 1, p. 20, 2003.
- GIRALDI, Iara. **Intervenção Neuropsicológica Baseada em Jogos**. 2024. Tese (Doutorado em Psicologia) - Departamento de Psicologia UFPR.
- GOSS, Jessica. **Análise da imagem do avatar em videogames**. 2020. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2011.
- GOSS, Jessica; BATTAIOLA, André. **A cor no processo de construção de significados em Games – Estudo do caso de Horizon Zero Dawn**. [S.l.]: SBGames, 2019.
- GUTTMAN. Revenue of selected media franchises worldwide. 2025.
- HUNICKE, R; et al. **MDA: a formal approach to game design and research**, 2004.
- KAMPA, Eric. **Processos colaborativos de design no desenvolvimento de jogos digitais**. 2018. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2011.
- KOWALSKI Jr, Luiz Carlos. **Recomendações para o design de jogos em realidade virtual imersiva para pessoas com transtorno do espectro autista**. 2024. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2024.
- LINDGAAR, S. e KANFER, R. Interpersonal, intrapersonal, and cognitive tactics: A thematic analysis of adults' 21.st century learning management. **Journal of the Learning Sciences**, 33(1), 175-211.
- MARCOLINO, Fábio. **Recomendações para design de jogos eletrônicos no Museu de Arqueologia e Etnologia**. 2017. Dissertação (Mestrado em *Design*) Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2017.
- MAROPE, Mmantsetsa; GRIFFIN, Patrick; GALLAGHER, Carmel. **Future competences and the future of curriculum: a global reference for curricula transformation**. 2017.
- MEDEIROS, Diego. Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. **Design & Tecnologia**, 17, UFRGS, 2019.
- MOREIRA, Victor E. M. **Mensuração de emoções durante a interação homem-computador : uma ferramenta livre para coleta de dados fisiológicos**. 2019. Dissertação (Mestrado em *Design*) -- Programa

- de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2019.
- MOREIRA, Victor, e VAN AMSTEL, Frederick. A cooperação motivada por zumbis: experimento de dupla estimulação sobre motivação em jogos cooperativos. In: , SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 18, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** [S.l.: s.n., s.d.]
- MORONI, Leonardo Mendes. **Integrando a Retórica ao Game Design**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2013.
- MUNHOZ, Daniella. **Design de Jogos de Tabuleiro e Dinâmicas Cooperativas: uma abordagem histórico-cultural**. 2018. Tese (Doutorado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2011.
- MUNHOZ, Daniella. **Game Based Intervention Therapy (GBI+T): uso de sistema de jogos com propósito da intervenção terapêutica**. [S.l.: s.n., s.d.] 2023. (Projeto de pesquisa. Registro 202364352).
- NAUL, Emily; Lui, Min. Why story matters: a review of narrative in serious games. **Journal of Education Computing Research**, [s.l.], v. 58, n. 3, p. 687-707, 2020.
- OLIVEIRA, Ana Emilia et al. "Game Cases: uma abordagem interdisciplinar para o design de jogos sérios de casos clínicos," In: MUNHOZ, D. R. M.; FADEL, L. M.; SPINILLO, C. G.; MAZZA L.; TAGUCHI, L.; Rodrigues, A. P. M. (orgs.). **Experiências exitosas da rede UNA-SUS: 10 anos**. São Luiz: EdUUFMA, 2020, p. 317-328.
- PAGELLO, Federico. The Lord of the Rings as global phenomenon: a review of The Frodo Franchise, Watching the Lord of the Rings and Studying the Event Film. **New Review of Film and Television Studies**, [s.l.], n. 8, p. 233-245, 2010.
- PAIVA, Alex de Souza. **An embodied interaction analytical framework: in games that promote teamwork**. 2022. Tese (Doutorado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2022.
- PAULIN, Rafael. **Mapeamento das Relações entre Perfis de Jogadores, Tipos Psicológicos, Emoções e Componentes de Jogos Eletrônicos**. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2014.
- PERIN, Mauricio. Escolha e Simulação: um estudo discursivo em jogos digitais. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2020.
- PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. [S.l.]: NCB University, v. 9 n. 5, 2001.
- PRENSKY, Marc. Don't bother me, Mom, I'm learning. How computer and video games are preparing your kids for 21.st century success and how you can help, p. 15, 2005.
- RIECHI, Tatiana; MUNHOZ, Daniella (org.). **Neuroludens: intervenção neuropsicológica baseada em jogos**. Curitiba: Althala, 2024. v. 1. 238 p.

- ROTENBERG, Juliana. **Proposta de instrumento para avaliação do potencial de percepção de marca em advergames**. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2012
- TANELLO, Guilherme Brante. **Protocolo de Intervenção Neuropsicológica para Estudantes Superdotados**. 2025. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Departamento de psicologia Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2025.
- TELASKA, Tatiele. **Intervenção Neuropsicológica Baseada em Jogos de Tabuleiro: GBI-N**. 2025. Tese (Doutorado em Psicologia) - Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2025..
- UHLMANN, Thiago. **SCM DESIGN - Desenvolvimento de um Serious Game para a Simulação de Gestão de Cadeia de Suprimentos**. 2014. Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2014.
- ZAFFARI, Guilherme. **Princípios para o design de jogos digitais com base em erro humano**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) -- Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2015.

DESIGN INCLUSIVO NO CONTEXTO DO DESIGN DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO: IMPORTÂNCIA E APLICAÇÕES

*DISEÑO INCLUSIVO EN EL CONTEXTO DEL DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN:
IMPORTANCIA Y APLICACIONES*

*INCLUSIVE DESIGN IN THE CONTEXT OF INFORMATION SYSTEMS DESIGN: IMPORTANCE
AND APPLICATIONS*

Juliana Bueno¹;

Emilia Christie Picelli Sanches²;

Karina de Abreu Antonioli³;

Mariana de Souza Lukasinski⁴;

Tacila Fernanda Carneiro Evangelista⁵.

Design inclusivo, design da informação, sistemas de informação

O Design Inclusivo é uma abordagem que pode guiar projetos em Design da Informação e tem como premissa trazer soluções projetuais que atendam a maior diversidade de pessoas a qual for possível. Porém, muitas vezes, diversos grupos marginalizados não são contemplados em produtos e serviços, por mais que os mesmos sejam apresentados como “centrados no usuário”. Este capítulo tem como objetivo ressaltar a importância do Design Inclusivo no contexto da linha do Design de Sistemas de Informação, ao demonstrar que a inclusão e o Design da Informação seguem percursos teóricos e práticos concomitantes e que o Design Inclusivo é para todas as pessoas. Por fim, apresenta-se exemplos teórico-práticos de como esta abordagem foi aplicada em algumas pesquisas já realizadas no PPGDesign-UFPR.

1 Professora Doutora, Programa de Pós-graduação em Design UFPR, julianabueno.ufpr@gmail.com

2 Doutora, Programa de Pós-graduação em Design UFPR, emilia.ecps@gmail.com

3 Doutoranda, Programa de Pós-graduação em Design UFPR, antonioli.kari@gmail.com

4 Mestranda, Programa de Pós-graduação em Design UFPR, marianalukasinski@gmail.com

5 Mestranda, Programa de Pós-graduação em Design UFPR, tacila.evangelista@gmail.com

El Diseño Inclusivo es un enfoque que puede guiar los proyectos de Diseño de Información y busca traer soluciones de diseño que atiendan a la mayor diversidad posible de personas. Sin embargo, los grupos marginados a menudo son ignorados en productos y servicios, aunque se presentan como “centrados en el usuario”. Este capítulo busca destacar la importancia del Diseño Inclusivo en el campo del Diseño de Sistemas de Información, demostrando que la inclusión y el Diseño de Información siguen caminos teóricos y prácticos concomitantes y que el Diseño Inclusivo es para todos. Finalmente, presentamos ejemplos teóricos y prácticos de cómo se aplicó este enfoque en algunas investigaciones ya realizadas en PPGDesign-UFPR.

inclusive design, information design, information systems

Inclusive Design is an approach that can guide Information Design projects and aims to provide design solutions that serve the widest possible diversity of people. However, marginalized groups are often overlooked in products and services, even though these are presented as "user-centered". This chapter aims to highlight the importance of Inclusive Design within the Information Systems Design field by demonstrating that inclusion and Information Design follow concomitant theoretical and practical paths and that Inclusive Design is for everyone. Finally, theoretical and practical examples of how this approach has been applied in some research already conducted at PPGDesign-UFPR are presented.

INTRODUÇÃO

No Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da UFPR, a linha de Sistemas de Informação busca estudar a respeito de sistemas de informação em artefatos e processos, analógicos e digitais, com o intuito de promover a eficácia da comunicação e da interação. Para tal, no programa, são utilizadas e desenvolvidas abordagens teóricas e metodológicas relacionadas à elaboração, uso e avaliação destes sistemas e artefatos, centrando-se nas pessoas e seus contextos.

Para Pettersson (2024), o Design da Informação tem uma definição complexa, de modo que pode ser entendido de diversas maneiras. Conforme este autor, tal área de conhecimento é multidisciplinar, baseada em cooperação entre pessoas com diferentes expertises, multidimensional, trabalhando diferentes mídias, e que não possui regras fixas, pois cada contexto exige uma solução específica. Assim, a prática e a teoria são articuladas de maneira conjunta em busca da clareza na comunicação. Tal objetivo pode ser atingido através de um processo guiado por diferentes princípios, contextos social e cultural e amparado por ferramentas e atividades.

Tradicionalmente, considera-se que este envolve a análise, planejamento, definição, apresentação e compreensão de uma mensagem. O conteúdo, linguagem e a forma de apresentação também fazem parte do Design da Informação. Independente da mídia selecionada, esta deve satisfazer às necessidades informacionais do público-alvo e cumprir com requisitos estéticos, ergonômicos, econômicos e de contexto (Pettersson, 2002; Simlinger, 2007).

Conforme Pontis e Babwahsingh (2024), o Design da Informação vai muito além da apresentação de dados e da informação visual. Para lidar com os problemas complexos que surgem a cada dia, é necessário que o profissional tenha competências de atribuição de sentido às experiências (*sensemaking*). Para os autores, engajar de forma aprofundada e colaborativa com diferentes *stakeholders*, identificar lacunas, integrar perspectivas e construir o conhecimento compartilhado também fazem parte do projeto em Design da Informação (Pontis; Babwahsingh, 2024).

Como um esforço para compreender as pessoas para as quais se projeta, a prática de Design da Informação pode ser orientada por diversas abordagens, como o Design Inclusivo. Este “considera toda a gama de diversidade humana respeitando as habilidades, linguagens, cultura, gênero, idade e outras formas de diferença humana” (*Inclusive Design Research Centre*, 2025, tradução nossa). Ao passo que reconhece a importância de incluir indivíduos diversos no desenvolvimento desses espaços, produtos e ferramentas de aprendizagem (Cezarotto, 2023; Treviranus, 2018).

Parte-se das peculiaridades e características limitantes de grupos diversos e minoritários, compreendendo suas reais necessidades em um processo de quebra de paradigmas pessoais e sociais, para desenvolver um projeto de fato inclusivo. Tal aproximação e envolvimento de pessoas diversas, minoritárias e/ou marginalizadas (tais como pessoas com deficiência e idosos) em projetos com abordagem inclusiva são formas de permitir que mais pessoas possam usar a solução, atendendo a um público maior (Gomes; Quaresma, 2018).

Diante deste encadeamento, este capítulo tem o intuito de enfatizar a importância da abordagem do Design Inclusivo no contexto da linha de Design de Sistemas de Informação do PPGDesign-UFPR, ao evidenciar que a inclusão e o Design da Informação seguem por percursos teóricos e práticos concomitantes. Entende-se que o Design Inclusivo, partindo das necessidades de pessoas marginalizadas, pode ser benéfico para todos.

Assim, em um primeiro momento, apresenta-se o Referencial Teórico sobre Design da Informação, com novos entendimentos da disciplina, e a abordagem do Design Inclusivo. Em seguida, exemplifica-se a aplicação desta abordagem em um contexto de Design da Informação em pesquisas já realizadas e em andamento no PPGDesign-UFPR. Então, são trazidas as considerações finais.

DESIGN DA INFORMAÇÃO: CONCEITUAÇÃO, PRINCÍPIOS E DESAFIOS

O Design da Informação pode se mesclar com e ser informado por outras áreas do Design, como o Design Gráfico, Instrucional, de Interfaces e outros (Pettersson, 2002). Assim, o “Design de Mensagens” (*message design*), em que são aplicadas palavras e recursos visuais para transmitir uma mensagem, é apenas uma instância do Design da Informação.

Vale distinguir, portanto, as definições de Design, trazidas por Pettersson (2024). O termo pode ser entendido como a identificação de um problema e o processo de solucionar tal problema, através de planejamento e especificações. De outra forma, o “design”, pode ser visto como o resultado de cada processo de design, que abrange atividades e ferramentas.

Segundo Frascara (2016), o projeto de Design não deve ser focado apenas na construção de gráficos, produtos e sistemas, mas sim no impacto que estes têm nas pessoas: ou seja, entender que estes artefatos são meios de permitir que pessoas realizem seus desejos e tenham suas necessidades atendidas. Para tal, o designer, além de saber desenvolver um produto, com sua técnica e expertise, precisa aprender a compreender fatores sociais, culturais, psicológicos, econômicos e ecológicos que afetam

as pessoas e a sociedade. Deve-se buscar fortalecer a posição do Design nas diferentes atividades humanas, revisitando sua relevância e maneira de projetar, para que este faça uma diferença real.

Irwin (2002) questiona se seria possível definir o Design da Informação sem descrever os artefatos resultantes de um processo, como diagramas, infográficos, manuais e afins. Diferente das definições tradicionais, que focam no aspecto de resultado final do Design da Informação, Pontis e Babwahsingh (2024, p. 17, tradução nossa) definem a disciplina como “a prática de ajudar as pessoas a compreenderem algo desconhecido ou complexo para que consigam atingir seus objetivos”.

Na definição dos autores, além de aspectos visuais e cognitivos, deve-se abranger a construção de sentido como um todo, atentando-se ao ambiente, cultura, experiência vivida e identidade, uma vez que tais características influenciam como as pessoas interpretam o significado e relevância de determinada informação (Pontis; Babwahsingh, 2024). Ou seja, é uma área em que o design é realizado centrado nos seres humanos, de forma ética (Frascara, 2016; Pontis, 2019).

No contexto de mudanças do entendimento de como é pensar e fazer Design, o designer da informação pode ser visto como um mediador (Bergeman; Morris, 2019). Para Irwin (2002), este profissional deve ter as habilidades técnicas de um designer, o rigor de um cientista, curiosidade e teimosia e o desejo de ajudar outras pessoas.

Pettersson (2024) categoriza quatro grupos de princípios que norteiam a área, a prática e a pesquisa em Design da Informação, sendo estes: (1) Princípios Funcionais, (2) Princípios Cognitivos, (3) Princípios Estéticos e (4) Princípios Administrativos. Distribuem-se dezesseis princípios nestes grupos:

- 1. Princípios funcionais** - definir o problema, fornecer estrutura, fornecer clareza, fornecer simplicidade, fornecer ênfase e fornecer unidade;
- 2. Princípios cognitivos** - facilitar a atenção, facilitar a percepção, facilitar o processamento mental e facilitar a memória;
- 3. Princípios estéticos** - harmonia e proporção estética;
- 4. Princípios administrativos** - acesso à informação, custos da informação, ética da informação e garantia de qualidade.

Mesmo sem entrar nas especificidades de cada princípio, estes corroboram com a noção de que o designer é um organizador, planejador e emissor da informação. Entretanto, somente quando atrelado a um ou mais receptores humanos, com vieses e necessidades cognitivas/funcionais distintas.

Com este papel de mediador e organizador do designer, Frascara (2016) coloca que o foco do Design da Informação não está na aparência de um projeto gráfico, mas em

pessoas – considerando o que fazem, lembram e compreendem –, contextos, tarefas e propósitos. Para o mesmo autor, não existem receitas universais nesta área, uma vez que dados sem contexto não são informação.

À vista disso, para alcançar seu objetivo de modificar uma realidade, o Design da Informação deve ser ético e acessível, trabalhando junto das pessoas para quem se projeta. Logo, a empatia e reconhecimento de que o outro, diferente, merece respeito são noções centrais no campo, manifestando-se através da escuta ativa das vivências e posterior tradução de necessidades de maneira intencional em decisões de projeto (Frascara, 2016; Pontis; Babwahsingh, 2024).

Os desafios a serem enfrentados têm se tornado mais complexos, e por esse motivo ferramentas, abordagens e habilidades tradicionais carecem de atualizações. Sem adaptação da informação ao grupo alvo, esta pode gerar frustração, ambiguidade e até mesmo erros graves (Frascara, 2016).

DESIGN INCLUSIVO: CONCEITUAÇÃO E PRINCÍPIOS

Para Holmes (2018), projetar para a diversidade humana, a partir de uma nova ótica sobre o conceito de “designer”, pode ser a melhor forma de enfrentar os novos desafios, como relacionados às mudanças climáticas, urbanização, educação, longevidade e envelhecimento de populações e outros. O Design Inclusivo busca compreender as reais urgências e desejos de grupos minoritários, considerando suas capacidades físicas e cognitivas e buscando soluções ao se voltar para a diversidade (Gomes; Quaresma, 2018; Huppert, 2003).

Utilizar esta abordagem exige humildade e disposição por parte do projetista para aprender com o outro. Aproximar-se da realidade do grupo alvo implica a quebra de paradigmas pessoais e sociais, direcionando-se a um enfoque sistêmico que inclua a empatia entre as partes (Holmes, 2018; Gomes; Quaresma, 2018).

Três princípios guiam o Design Inclusivo, segundo Holmes (2018): (1) reconhecer a exclusão, que acontece quando o projeto é feito sob o viés do projetista; (2) aprender com a diversidade humana, pois a adaptação faz parte do ser humano; e (3) solucionar para um, desdobrar para vários, focando no que é importante a todos.

Algumas dimensões também norteiam um projeto pautado nesta abordagem, trazidas pelo Centro de Pesquisa em Design Inclusivo (*Inclusive Design Research Centre*, 2025). A primeira é similar aos princípios de Holmes (2018), voltada ao reconhecimento da diversidade e singularidade, criando soluções flexíveis que podem ser configuradas para as especificidades de cada pessoa. A segunda dita sobre a inclusividade no próprio processo

de design e ferramentas aplicadas. Os projetistas, além de tornarem as ferramentas acessíveis, devem trazer pessoas diversas, comumente excluídas de processos, para participação no desenvolvimento. A última dimensão se refere aos impactos mais amplos e à longo prazo das soluções, que devem ser considerados.

Nesta perspectiva, as pessoas não são incapacitadas por suas deficiências ou limitações, o que acontece é a “exclusão pelo design”: quando decisões de design, qualidade do *design*, dados inadequados e atitudes sociais excluem alguém de atividades ou oportunidades. Criticando esta situação, o Design Inclusivo visa promover a inclusão do maior número de pessoas ao diminuir o número de barreiras (Cassim *et al.*, 2007a; 2007b; Gomes; Quaresma, 2018; *Inclusive Design Research Centre*, 2025; Nicolle; Abascal, 2001).

A abordagem está, portanto, fundamentalmente ligada à inclusão social. Há um empenho em permitir que grupos marginalizados se sintam pertencentes entre outros grupos, e isto pode se dar através de artefatos e serviços que respeitem as diferenças funcionais e a diversidade (Gomes; Quaresma, 2018), estando em consonância com a área da acessibilidade. Ainda, são projetadas também as formas de trazer as contribuições de alguém durante o processo de desenvolvimento (Holmes, 2018).

Posiciona-se a pessoa para quem se projeta no centro do processo, opondo-se à produção em massa e o conceito de “universalidade”. As soluções são desenvolvidas ao examinar as necessidades de grupos minoritários, que buscam seus direitos como cidadãos ativos na sociedade (Cassim *et al.*, 2007b; Gomes; Quaresma, 2018). Diferentemente do Design Universal, em que se almeja um design comum que funcione para todos, os projetos de Design Inclusivo prosperam ao permitirem adaptações às diferentes necessidades (*Inclusive Design Research Centre*, 2025). Ainda que se objetive projetar para o maior número de vivências, sabe-se que as pessoas podem ter limitações momentâneas, temporárias ou permanentes ao longo da vida (Gomes; Quaresma, 2018).

Produtos inclusivos existem em contextos culturais e étnicos diferentes, influenciados por fatores não tangíveis, como emoção e identidade. Consequentemente, possuem limites e existem dentro de recortes e contextos de uso, levando em conta que habilidade e limitações semelhantes existem ao redor do mundo (Gomes; Quaresma, 2018; Cassim *et al.*, 2007b). Benyon (2019) reforça que esta é outra diferença em relação ao design universal, pois compreende que, por vezes e por diversas razões (técnicas ou financeiras, por exemplo), a inclusão total não será alcançável. O Design Universal, portanto, assume uma abordagem mais filosófica ao passo que o Design Inclusivo é mais pragmático (Benyon, 2019).

Soluções inclusivas são tanto especialistas, porque são pautadas nas necessidades de grupos específicos, quanto generalistas, uma vez que consideram as variadas possibilidades de uso e contextos. Assim, beneficia-se todos os cidadãos e a autonomia é promovida (Gomes; Quaresma, 2018).

DESIGN DA INFORMAÇÃO E INCLUSIVO EM DIFERENTES CONTEXTOS

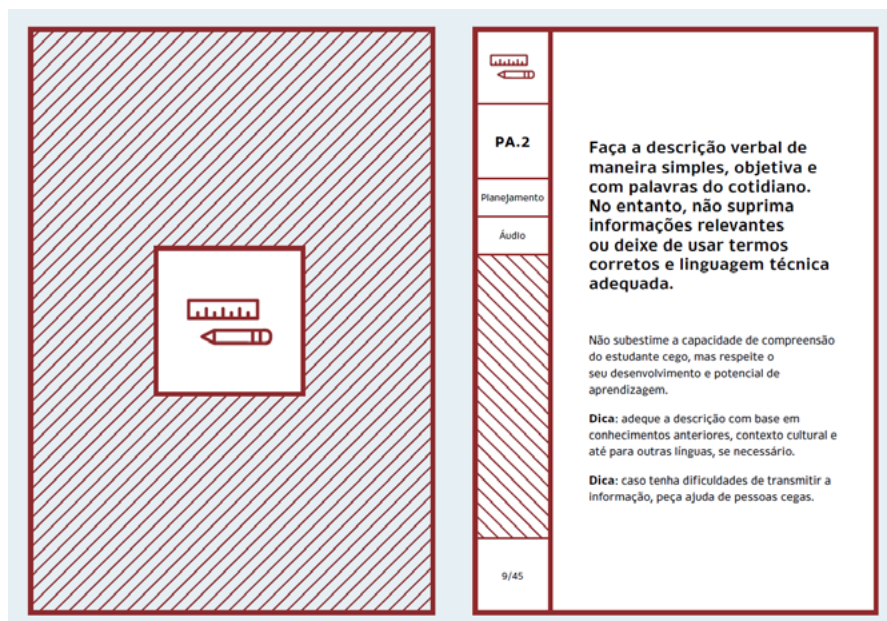
Nesta seção são destacadas algumas pesquisas desenvolvidas no PPGDesign-UFPR que trazem o Design Inclusivo em um encadeamento de Design da Informação, com temas diversos, pautadas em princípios legislativos de inclusão: (1) a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Brasil, 2015) tem por objetivo assegurar e promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais da pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania; (2) e o Estatuto da Pessoa Idosa (Brasil, 2003), que dita que é obrigação do Estado e sociedade assegurar às pessoas idosas, com 60 anos ou mais, os direitos ao respeito, dignidade, cidadania, saúde, cultura e outros considerados fundamentais à todos.

Assim, tais pesquisas têm temas diversos, mas todas tentam assegurar a inclusão social de pessoas com deficiência visual ou idosas, seja no contexto educacional, no entretenimento ou pelo resgate de sua identidade dentro de um sistema informacional.

Contexto educacional

Aqui, destacamos a pesquisa de Sanches (2023), que defende a equidade da informação, acessibilidade e inclusão de estudantes cegos através do uso de outros sentidos além da visão: o tato e a audição. Em sua tese, foram desenvolvidos dois artefatos de informação contendo recomendações para o design de imagens audiotáteis (imagens cujo conteúdo é transmitido tanto pela superfície tátil quanto por áudios) impressas em 3D. Os artefatos (um analógico e outro digital) foram desenvolvidos para educadores, designers e outros profissionais envolvidos com educação inclusiva, em formato de cartões. A Figura 1 mostra um exemplo de cartão do artefato analógico.

Figura 1: Exemplo de um dos cartões desenvolvidos para o artefato analógico



Fonte: Sanches, 2023.

Estas imagens audiotáteis são materiais didáticos acessíveis e essenciais na educação de cegos. Entretanto, é importante ressaltar que, a mesma imagem audiotátil, além de suprir as necessidades do público cego, pode e deve ser usada com outros estudantes, como os ditos videntes e os com baixa visão. A pesquisa de Sanches (2023) toma como base não somente os princípios do Design Inclusivo e do Design da Informação, mas também os do Design Inclusivo para a Aprendizagem, a Cultura *Maker*, a Educação Inclusiva e a Linguagem Simples. Como método de pesquisa, utilizou a *Design Science Research* adaptada em fases e oito etapas, com a presença de especialistas e/ou pessoas com deficiência visual em todas as fases.

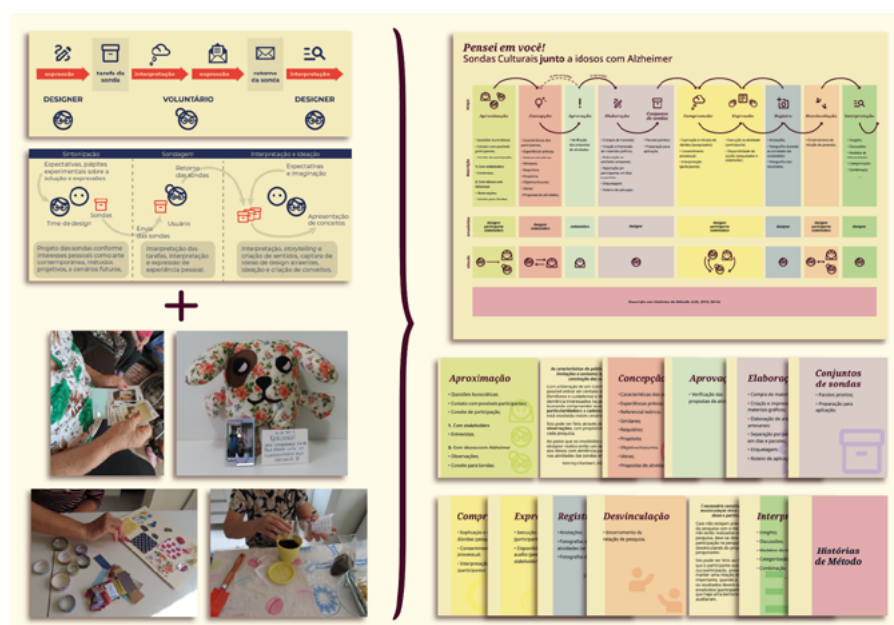
Contexto de envelhecimento

Já a pesquisa de Antonioli (2024), ao propor a adaptação da Sonda Cultural, uma técnica de coleta de dados, para aplicação junto a idosos com Alzheimer, focou no aspecto metodológico do Design da Informação. Pautada pelas abordagens de Design Inclusivo, Centrado no Humano e Participativo, a autora defende que pessoas idosas com Alzheimer têm direito de serem incluídas em processos de Design como indivíduos com agência e opiniões próprias, como trazido também por Myerson (2007). A partir de um processo envolvendo *stakeholders*, idosas com

Alzheimer e estudantes de Design, o resultado final é o processo adaptado nomeado de “Pensei em Você!”.

Visualmente, este é representado por uma síntese gráfica e cartões complementares (figura 2), com oito etapas iterativas, pensadas para o contexto de demência: Aproximação; Concepção; Aprovação; Elaboração; Conjunto de Sondas; Compreensão; Expressão; Registro; Desvinculação; e Interpretação. Com esta pesquisa, procurou-se incentivar a inclusão de idosos com demência e outros grupos vulneráveis similares em processos de Design. Também, ser inspiração para designers planejarem suas abordagens de projeto de formas mais empáticas, apoiando a participação deste público (Antoniolli, 2024).

Figura 2: Construção do processo adaptado “Pensei em Você!”



Fonte: Antoniolli, 2024.

Contexto de entretenimento

Relacionado ao entretenimento, as pesquisas em desenvolvimento de Evangelista e Lukasinski refletem sobre a relevância do impacto da inclusão em mídias digitais, como *webcomics* (Evangelista, 2024) e jogos digitais (Lukasinski, 2024). Dado que, além desse acesso estar intimamente ligado à legislação nacional (Brasil, 2015), o entretenimento é de suma importância para o ser humano, uma vez que oferece alívio emocional, ajudando a lidar com o estresse e melhorando a resiliência em situações adversas (Vorderer, 2003).

A pesquisa de Evangelista visa identificar quais são as alterações visuais necessárias em *webcomics* (segundo Cardoso e Domingos, 2015, trata-se de um tipo de quadrinho digital desenvolvido para dispositivos móveis), considerando diversas especificidades da baixa visão, para tornar tal mídia acessível a esse público-alvo, segundo os parâmetros do Design da Informação, baseado no Design Inclusivo. Para tanto, a investigação tem por foco compreender quais dessas necessidades podem ser atendidas pelos recursos e tecnologias atuais disponíveis em dispositivos móveis, por serem aparelhos usados para consumo deste tipo de mídia.

Por sua vez, a pesquisa de Lukasinski tem o intuito de compreender como auxiliar os profissionais da área de jogos digitais a tornarem as interfaces de jogos mais acessíveis, sob a perspectiva do Design Inclusivo e por meio do Design da Informação. Com isso, há o objetivo de auxiliar projetistas a identificarem e reduzirem barreiras não-intencionais presentes nas interfaces de jogos digitais, especialmente aqueles destinados ao entretenimento do público geral. Tendo em vista contribuir para a expansão de uma prática inclusiva durante o processo de criação das interfaces, que mediam a comunicação entre o sistema e a pessoa jogadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Design da Informação é a disciplina do Design que busca a clareza na comunicação, e para tal, deve satisfazer às necessidades informacionais do público-alvo. Ainda, para que haja uma comunicação eficaz é preciso levar em consideração o receptor da mensagem e o contexto em que se inclui.

Tem-se no Design Inclusivo, uma abordagem que orienta o desenvolvimento de projetos que priorizam as necessidades e a representação de grupos marginalizados. Ao se aproximar de tais grupos, é possível ampliar o número de pessoas que podem usufruir das soluções propostas pelo Design, e consequentemente promover maior inclusão social.

Por fim, o objetivo deste artigo foi enfatizar a importância de incorporar o Design Inclusivo como uma abordagem substancial junto a projetos de Design. As pesquisas aqui apresentadas se inserem na linha de Sistemas de Informação do PPGDesign da UFPR, e demonstram como o Design da Informação e o Design Inclusivo se complementam ao centrar-se nas pessoas, suas necessidades, e ao abranger a diversidade humana existente.

REFERÊNCIAS

- ANTONIOLLI, K. A. **Pensei em você!**: adaptação da técnica sonda cultural para aplicação junto a idosos com Alzheimer em estágio inicial. 2024. Dissertação (Mestrado em *Design*) – Programa de Pós-Graduação em *Design*. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba., Curitiba, 2024.
- BENYON, D. **Designing user experience**: a guide to HCI, UX and interaction design. Harlow: Person, 2019.
- BERGEMANN, D.; MORRIS, S. Information design: a unified perspective. **Journal of Economic Literature**, [S.l.], v. 57, n. 1, p. 44-95, mar. 2019.
- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei n. 10.741, de 1.º de outubro de 2003**. Dispõe sobre o Estatuto da Pessoa Idosa e dá outras providências. (Redação dada pela Lei nº 14.423, de 2022) Estatuto da Pessoa Idosa. Brasília. DF: [s.n.], 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/10.741.htm. Acesso em: 10 out. 2024.
- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei n. 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: [s.n.], 2015.
- BURGSTALLER, S. **Universal design in education**: teaching nontraditional students. New York: Routledge, 2015.
- CARDOSO, J. A., DOMINGOS, A. C. M. Webcomic e hiperleitura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM RIO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]** São Paulo: Intercom: 2015.
- CASSIM, J., COLEMAN, R., CLARKSON, J.; DONG, H. Introduction. In: COLEMAN, R.; CLARKSON, J.; DONG, H.; CASSIM, J. (ed.). **Design for inclusivity**: a practical guide to accessible, innovative and user-centred design. Surrey: Gower Publishing Limited, 2007a.
- CASSIM, J., COLEMAN, R., CLARKSON, J.; DONG, H. Why Inclusive Design? In: _____; _____; _____; _____. (eds.). **Design for inclusivity**: a practical guide to accessible, innovative and user-centred design. Surrey: Gower Publishing Limited, 2007b.
- CEZAROTTO, M. Guiding principles towards inclusive design: research notes for meaningful change. **InfoDesign**, [s.l.], v. 20, n. 2, p. 1-16, nov. 2023.
- EVANGELISTA, T. F. C.; BUENO, J. Inclusividade em Webcomics: um estudo analítico de princípios de acessibilidade. **Plural Design**, [s.l.], v. 7, n. 2, p. 5-16, dez. 2024.
- FRASCARA, J. Data, information, design, and traffic injuries. In: OVEN, P. Č.; POŽAR, C. (eds.). **On Information Design**: making connections. Liubliana: The Museum of Architecture and Design, 2016.
- GOMES, D.; QUARESMA, M. **Introdução ao design inclusivo**. Curitiba: Appris, 2018.
- HOLMES, K. **Mismatch**: how inclusion shapes design. Cambridge: MIT, 2018.
- HUPPERT, F. Designing for older users. In: CLARKSON, J.; COLEMAN, R.; KEATES, S.; LEBBON, C. (ed.). **Inclusive Design**: design for the whole population. 2. ed. Londres: Springer-Verlag, 2003.

- IDEO. **The field guide to human-centered design**. San Francisco: IDEO, 2015.
- INCLUSIVE DESIGN RESEARCH CENTRE. What is inclusive design? **IDRC**, 2025. Disponível em: <https://idrc.ocadu.ca/about/philosophy/>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION. What is Humanity-Centered Design. **Interaction Design Foundation**, 2025. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/humanity-centered-design>. Acesso em: 20 jul. 2025.
- IRWIN, T. Information Design: what is it and who does it? **American Institute of Graphic Arts (AIGA)**, 2002. Disponível em: <https://egerber.mech.northwestern.edu/wp-content/uploads/2013/01/Information-Design-by-Terry-Irwin.pdf>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- LUKASINSKI, M. S.; BUENO, J. Inventário: cards para acessibilidade em jogos digitais. In: ETD. CONGRESSO INTERNACIONAL ERGOTRIP DESIGN: design, ergonomia e interação humano computador, 10., 2025, João Pessoa. **Anais [...]**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2024. v. 1. p. 459-480.
- MYERSON, J. A growing movement. In: COLEMAN, R.; CLARKSON, J.; DONG, H; CASSIM, J. (ed.). **Design for inclusivity: a practical guide to accessible, innovative and user-centred design**. Surrey: Gower Publishing Limited, 2007.
- NICOLLE, C.; ABASCAL, J. **Inclusive design guidelines for HCI**. Londres: CRC, 2001.
- PETTERSSON, R. **Information Design: an introduction**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co, 2002.
- PETTERSSON, R. **It depends: principles and guidelines**. Tullinge: Institute for Infology, 2024.
- PONTIS, S. **Making sense of field research: a practical guide for information designers**. Nova Iorque: Routledge, 2019.
- PONTIS, S.; BABWAHSING, M. **Information design unbound: Key concepts and skills for making sense in a changing world**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2024.
- SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação (Reação)**, São Paulo, ano 12, p. 10-16, mar.-abr. 2009.
- SANCHES, E. C. P. **Artefato de auxílio ao design de imagens audiotáteis impressas em 3D para a educação inclusiva de cegos**. 2023. Tese (Doutorado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, 2023.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Definições. SBDI, 2020. Disponível em: <https://sbdi.org.br/definicoes/>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- SIMLINGER, P. **idX Core Competencies: what information designers know and can do**. Viena: International Institute for Information Design (IIID), 2007.
- SIMÕES, J.; BISPO, R. **Design Inclusivo: acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes**. 2. ed. Lisboa: Centro Português de Design, 2006.
- TREVIRANUS, J. **The three dimensions of inclusive design: a design framework for a digitally transformed and complexly connected society**. 2018. Tese (Doutorado em Design Inclusivo e Inovação Tecnológica Criativa) - Faculdade de Engenharia e Arquitetura, University College Dublin. Dublin (Irlanda), 2018.

VORDERER, P. Entertainment Theory. *In*: BRYANT, J.; ROSKOS-EWOLDSE, D.; CANTOR, J. (Eds.). **Communication and emotion**: Essays in honor of Dolf Zillmann, p. 131-153. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2003.

DESIGN DA INFORMAÇÃO NA COMUNICAÇÃO EM SAÚDE: EXPERIÊNCIAS E PERSPECTIVAS

DISEÑO DE LA INFORMACIÓN EN LA COMUNICACIÓN EN SALUD: EXPERIENCIAS Y PERSPECTIVAS

INFORMATION DESIGN IN HEALTH COMMUNICATION: EXPERIENCES AND PERSPECTIVES

Kelli C.A.S.Smythe¹;
Fabrícia E. Souza²;
Diovana M. Damacena³;
Christopher Hammerschmidt⁴.

Nutrição, wayfinding, comunicação de risco, comportamento

Este capítulo apresenta pesquisas desenvolvidas e em desenvolvimento na Linha de Pesquisa em Design de Sistemas de Informação, com foco na contribuição do Design da Informação para a melhoria da comunicação em saúde. Considerando a diversidade de públicos e contextos, discute-se brevemente o conceito de literacia em saúde, além de teorias e modelos que fundamentam o processamento e o comportamento diante de informações. São destacados estudos sobre alimentação e saúde, com ênfase em elementos como embalagens, tabelas nutricionais e o uso de personagens em rótulos. Na sequência, abordam-se investigações sobre orientação espacial em ambientes de saúde, comunicação de risco e análise qualitativa de dados textuais. O capítulo se encerra com reflexões sobre direções futuras para o avanço das pesquisas em Design da Informação no campo da saúde.

-
- 1 Pesquisadora e docente na Linha de Design de Sistemas da Informação do PPGDesign da Universidade Federal do Paraná
 - 2 Mestranda em Design de Sistemas de Informação na Universidade Federal do Paraná
 - 3 Mestranda em Design de Sistemas de Informação na Universidade Federal do Paraná
 - 4 Doutor em Design de Sistemas de Informação, egresso do PPGDesign da Universidade Federal do Paraná

Nutrición, orientación espacial, comunicación de riesgos, comportamiento

Este capítulo presenta investigaciones desarrolladas y en desarrollo en la Línea de Investigación en Diseño de Sistemas de Información, con énfasis en la contribución del Diseño de la Información a la mejora de la comunicación en salud. Considerando la diversidad de públicos y contextos, se discute brevemente el concepto de alfabetización en salud, así como teorías y modelos que fundamentan el procesamiento de la información y el comportamiento de los usuarios. Se destacan estudios sobre alimentación y salud, con énfasis en elementos como envases, tablas nutricionales y el uso de personajes en etiquetas de alimentos. A continuación, se abordan investigaciones sobre orientación espacial en entornos de salud, comunicación de riesgos y análisis cualitativo de datos textuales. El capítulo concluye con reflexiones sobre futuras direcciones para el avance de la investigación en Diseño de la Información en el campo de la salud.

Nutrition, wayfinding, risk communication, behavior

This chapter presents completed and ongoing research within the Information Systems Design research line, focusing on the contribution of Information Design to improving health communication. Considering the diversity of audiences and contexts, it briefly discusses the concept of health literacy, as well as theories and models that underpin information processing and behaviour in response to information. It highlights studies on food and health, with emphasis on elements such as packaging, nutritional tables, and the use of characters on labels. Subsequently, it addresses investigations into spatial orientation in healthcare environments, risk communication, and qualitative analysis of textual data. The chapter concludes with reflections on future directions for advancing research in Information Design within the health domain.

INTRODUÇÃO

A comunicação para a saúde é uma abordagem estratégica baseada em evidências que utiliza teorias e ferramentas das ciências sociais e da comunicação para promover melhores resultados de saúde em nível individual, comunitário e social (World Health Organization [WHO], 2025). Ela combina planejamento centrado nas pessoas, uso de dados e avaliação contínua para garantir intervenções eficazes, mensuráveis e colaborativas (WHO, 2025).

Aspecto de destaque quando se fala em comunicação em saúde é a literacia em saúde, entendida como capacidade de compreender e utilizar informações de saúde para tomada de decisões e, apesar de essencial para a saúde pública, apresenta déficits significativos, especialmente em populações vulneráveis (OMS, 2025). Tais déficits são mais perceptíveis em idosos, pessoas com baixa renda ou baixa escolaridade (Keenan *et al.*, 2024; Almeida *et al.*, 2019).

Assim, o Design da Informação (DI) emerge como área para planejar e configurar a informação de acordo com as necessidades do público, visando à eficiência na comunicação (SBDI, 2020). Seu objetivo principal é estruturar mensagens de forma clara (Pettersson, 2002), compreensível, aplicando princípios de tipografia, layout e elementos visuais, de modo a criar "textos funcionais" que facilitem a ação, adaptando-se a diferentes públicos (Walker *et al.*, 2017).

Diante do contexto exposto, este capítulo apresenta temáticas e pesquisas relacionadas à saúde que vêm sendo realizadas na linha de pesquisa Design de Sistemas de Informação (DSI) do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (PPGDesign-UFPR). Inicialmente, são apresentados dados e pesquisas sobre saúde e nutrição, demonstrando o percurso da linha nessa área. Posteriormente, são destacados modelos e teorias de cognição e comportamento, os quais têm permeado pesquisas relacionadas à *wayfinding* em hospitais e comunicação para a saúde. Considerações acerca de perspectivas futuras de abordagens e posicionamentos em design e saúde finalizam este capítulo.

O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A SAÚDE ALIMENTAR

A má nutrição, caracterizada por dietas deficientes, é o principal fator relacionado à alta taxa de mortalidade por doenças crônicas não transmissíveis nas Américas e no Caribe, responsáveis por até 80 % dos óbitos (Levis *et al.*, 2024). A obesidade global deve atingir 54 % dos adultos até 2035 (World Obesity Federation, 2024); no Brasil, 24,3 % dos adultos já eram obesos em 2023 (Vigitel, 2023).

O consumo crescente de alimentos ultraprocessados, ricos em sódio, açúcares e gorduras, tem sido associado ao aumento da obesidade e de doenças crônicas (Nilson *et al.*, 2023; Monteiro, 2010). A rotulagem nutricional é uma das estratégias adotadas para combater esse cenário, oferecendo informações sobre a composição dos produtos. Entretanto, no Brasil, os estudos sobre rotulagem têm foco predominante na nutrição, deixando de lado aspectos do design da informação (Rojas; Spinillo, 2021; Silva, 2019). Docentes e discentes da Linha DSI vêm atuando para preencher essa lacuna, considerando que a clareza na comunicação nutricional é fundamental para apoiar escolhas alimentares mais conscientes.

O Design da Informação em embalagens de alimentos e bebidas: alguns estudos

Para exemplificar a atuação científica dos pesquisadores da Linha DSI na temática de saúde alimentar, são destacados a seguir alguns estudos sobre informações e apelos visuais veiculados em embalagens de alimentos e bebidas. Os estudos ilustram a produção científica autoral dos docentes e discentes da Linha DSI, assim como das parcerias nacionais e internacionais tecidas ao longo dessa trajetória.

Design da Informação em rotulagem nutricional e apelos visuais

Com base na crescente demanda por estudos sobre a eficácia comunicativa dos rótulos nutricionais frontais de advertência (RNFA), Rojas (2022) propôs a metodologia *Design da Informação para Avaliação de Rótulo Nutricional Frontal de Advertência* (DIA-RNFA) (Rojas; Spinillo, 2021; Rojas *et al.*, 2024). A proposta visa orientar a criação de mock-ups de alta fidelidade a serem utilizados em pesquisas com consumidores, com o intuito de avaliar aspectos como atenção, legibilidade e compreensão das advertências. A metodologia é composta por seis fases com objetivos e papéis definidos para designers e nutricionistas, e inclui diretrizes e ferramentas para avaliação dos RNFA. Sua aplicação busca minimizar fragilidades no design dos *mock-ups* que possam comprometer os resultados dos estudos.

Estudo sobre a avaliação da legibilidade de tabelas nutricionais

A legibilidade das tabelas nutricionais é um fator relevante no processo regulatório, especialmente considerando limitações de design que afetam seu uso por consumidores. Hammerschmidt e Spinillo (2021) investigaram a acessibilidade visual dessas tabelas para idosos com baixa visão com base em diretrizes de design encontradas na literatura, identificando que apenas alguns critérios de legibilidade são atendidos pela legislação brasileira. A dificuldade de aplicação se deve, em parte, ao tamanho reduzido das embalagens.

Outro estudo de Hammerschmidt (2025) analisou regulamentações de trinta e cinco países, apontando que aspectos como forma, contraste e tamanho da fonte são os mais citados, embora de forma genérica. Em colaboração com a Royal Danish Academy, foi conduzido um teste de legibilidade com rastreamento ocular na Dinamarca, avaliando diferentes layouts da tabela brasileira (Hammerschmidt, 2025). O estudo gerou subsídios práticos para o desenvolvimento de um modelo de avaliação, atualmente em processo de validação no Brasil.

Estudo sobre uso de personagens nos apelos visuais em embalagens de cereais para crianças

Gomes (2020) investigou o uso de personagens em embalagens de cereais infantis, tema vinculado à regulação do marketing de alimentos ultraprocessados voltados a crianças (Levis *et al.*, 2024). A pesquisa identificou a presença recorrente de personagens, como mascotes ou figuras animadas, nas faces frontais das embalagens, com forte apelo visual por meio de hipérbole e personificação (Gomes; Spinillo, 2019a).

Em um segundo estudo, *mock-ups* com diferentes composições, com personagem, personagem e cereal, apenas cereal, foram avaliados por 18 crianças (Gomes; Spinillo, 2019b). As embalagens com personagens apresentaram maior intenção de consumo, embora sem clareza sobre a saudabilidade dos produtos. Os resultados reforçam o impacto dessas estratégias visuais nas percepções e decisões de consumo infantil.

Colaboração científica com estudos de outras instituições

Pesquisadores da Linha DSI têm contribuído com estudos interinstitucionais na área de saúde alimentar. Em colaboração com Ruggles *et al.* (2024), participaram de um experimento com 1.013 pais nos Estados Unidos para avaliar o efeito de marcas e personagens licenciados em embalagens de cereais. Outra colaboração ocorreu com o Grupo PECAN/UFMG (Prates *et al.*, 2022), a fim de analisar a influência de alegações nutricionais sobre modelos de rotulagem frontal (Octógono, Triângulo e Lupa) com 720 participantes. Destaca-se ainda a parceria com a OPAS/OMS, tanto na aplicação da metodologia DIA-RNFA em materiais de teste quanto na definição de métricas em estudos (Silva Gomes *et al.*, 2024).

DESIGN DA INFORMAÇÃO EM WAYFINDING E COMUNICAÇÃO PARA A SAÚDE: ALGUNS ESTUDOS

Diante da baixa literacia em saúde supramencionada, depreende-se que a comunicação para saúde necessita de abordagens que compreendam as reais necessidades

informacionais em um contexto cultural diverso. Nesse sentido, algumas abordagens teóricas têm contribuído com as pesquisas na Linha DSI na temática de *wayfinding* e comunicação de risco na área de saúde, das quais destacam-se duas. A primeira é o Modelo de Comportamento Informacional Humano de Wilson (1997), o qual analisa as barreiras cognitivas, ambientais e sistêmicas no acesso à informação. A segunda refere-se ao Modelo de Processamento de Informação Humana e Comunicação (C-HIP), de Wogalter (1999), que descreve estágios da comunicação a partir da fonte e canal nos quais a informação é disponibilizada, passando para o processamento do receptor, quando a informação segue para os estágios de atenção, memória e compreensão, atitudes e crenças, motivação e comportamento.

Tem-se na Linha DSI estudos sobre o tema *wayfinding*, que é processo pelo qual uma pessoa orienta-se no espaço, envolve localizar-se, identificar rotas, tomar decisões de deslocamento, confirmar o percurso, reconhecer a chegada ao destino e retornar ao ponto de partida (Arthur; Passini, 2002). Os sistemas de *wayfinding* podem ser considerados sistemas complexos de informação que integram artefatos físicos e digitais e interagem dinamicamente com os usuários em contextos ambientais diversos, com o objetivo de comunicar e apoiar a orientação espacial por meio de informações multissensoriais (Smythe, 2018). As falhas nesses sistemas comprometem a experiência, causam estresse e perda de produtividade, afetando especialmente pessoas com limitações físicas, sensoriais, cognitivas ou linguísticas (Cooper, 2010; International Health Facility Guidelines, 2023).

Design de *Wayfinding* em ambientes de saúde

Pesquisa de mestrado realizada por Smythe (2014) apontou a carência de dados sobre usuários como um dos principais obstáculos no desenvolvimento eficaz desses sistemas, tanto na definição como na criação de artefatos de sinalização. Em resposta, foi proposto o Método *Wayfinding* Information Behaviour (WIB), uma abordagem centrada no comportamento informacional que orienta o design de sistemas de *wayfinding* a partir das necessidades reais dos usuários (Smythe, 2018). O Método WIB possibilita a análise dos dados sobre o comportamento informacional dos usuários e permite derivar requisitos projetuais mais precisos, contribuindo para o desenvolvimento de sistemas de *wayfinding* mais eficazes em contextos hospitalares (Smythe, 2018b).

O potencial do WIB tem sido verificado em pesquisas e projetos ao permitir, em aplicação real no Hospital de Clínicas da UFPR, identificar barreiras e estratégias informacionais dos usuários, além de evidenciar desafios enfrentados por alunos na interação com o contexto hospitalar e na análise dos dados coletados. (Vieira *et al.*,

2023; Smythe, Cherubini, 2023). O Método WIB também tem sido aplicado tanto em pesquisa de doutorado quanto em mestrado. No doutorado, uma pesquisa realizada no Instituto Fernandes Figueira/Fiocruz, evidenciando sua fácil integração à metodologia de pesquisa e a efetividade na compreensão do sistema e dos usuários do ambiente hospitalar (Bara; Smythe; Freitas, 2024).

No mestrado, uma pesquisa aplicou o WIB para identificar como pessoas cegas procuram e usam informações para orientação espacial em ambientes hospitalares. Além das normas de acessibilidade existentes, *e.g.* NBR 9050 e 16537 (Bitner; Spinillo; Smythe, 2024), a pesquisa tem buscado entender a utilização de pistas sensoriais para se orientar nos ambientes, considerando o sistema proprioceptivo das pessoas com deficiência visual. A partir da discussão, em rodas de conversa com grupos de deficientes visuais, a pesquisa visa fornecer diretrizes para um sistema de *wayfinding* mais inclusivo.

As pesquisas supramencionadas adotaram abordagens prioritariamente qualitativas e evidenciaram dificuldades na análise qualitativa de dados coletados. Destaca-se que os principais desafios na análise de dados qualitativos incluem: lidar com grande volume de dados não estruturados, que dificulta a sistematização e torna o processo lento (Erlingsson; Brysiewicz, 2017); enfrentar a subjetividade do pesquisado e do pesquisador, que pode enviesar a interpretação (Gibbs, 2009); e garantir transparência no processo para viabilizar a transferência dos resultados a outros contextos (Lê; Schmid, 2022). Estudo prévio de Souza e Smythe (2024) sobre análise qualitativa de dados em Design verificou que, em artigos científicos, a etapa de análise de dados não é descrita com o mesmo detalhamento que a de coleta de dados, ou seja, não se explicita a categorização dos dados e como se chegou às inferências e interpretações. Diante desse contexto, pesquisa de mestrado em andamento tem buscado levantar recomendações para a análise qualitativa de dados, tendo inicialmente o Método WIB como objeto de estudo. Assim, almeja-se disponibilizar um guia para análise de dados coletados com o Método WIB e, também, instrumentalizar designers e pesquisadores com uma sistematização mais objetiva para a análise de dados textuais.

Comunicação de risco: públicos diversos, necessidades distintas

As pesquisas em desenvolvimento destacam a comunicação em saúde para grupos vulneráveis (idosos, pessoas com deficiência, migrantes), focando nas necessidades específicas de cada perfil em ambientes hospitalares e situações de risco.

Torem *et al.* (2025) ressaltam a importância da comunicação eficaz de riscos climáticos que supere barreiras como a exclusão digital e incorpore a competência cultural. Nesse contexto, um estudo de mestrado investiga como os modos de linguagem (verbal, visual, sonora, tátil, entre outros) são utilizados em avisos e alertas de emergência, discutindo

sua acessibilidade para pessoas com deficiência. Paralelamente, uma pesquisa de doutorado está mapeando canais e tipos de informação sobre os impactos das mudanças climáticas na saúde de idosos. O objetivo é propor estratégias informacionais que ampliem a compreensão e auxiliem a tomada de decisões, o desenvolvimento de modelos comunicacionais, de design de artefatos e sistemas informacionais mais inclusivos.

Além da inclusão de pessoas com deficiência, a comunicação de risco em saúde evidencia que mulheres migrantes no período gravídico-puerperal constituem grupo altamente vulnerável, sujeito a desigualdades de gênero, barreiras linguísticas, discriminação e acesso restrito a cuidados sexuais e reprodutivos (Moverse, [s.d.]; PAHO, 2022). Nesse sentido, organizações como a OPAS e o UNICEF atuam no fortalecimento de políticas baseadas em dados para melhorar o acesso de migrantes aos serviços de saúde (PAHO, 2022; UNICEF, 2022). Nesse contexto, uma pesquisa de mestrado da Linha DSI está investigando o fluxo de informação para gestantes migrantes e refugiadas, com o objetivo de qualificar sua experiência no acompanhamento gestacional em serviços públicos, propondo diretrizes de design de comunicação em saúde que considerem as diferenças culturais entre usuárias e profissionais.

As pesquisas aqui apresentadas destacam projetos e métodos utilizados para comunicação em saúde a partir da abordagem do design da informação visando públicos vulneráveis (Figura 1).

Figura 1: Abordagem, objetivo, projetos, metodologias e público das pesquisas.

1	O quê?	→ Design da Informação - Foco nas Pessoas
2	Por quê?	→ Melhorar Saúde Pública e superar barreiras informacionais
3	Como?	→ Saúde Alimentar - Rotulagens e Embalagens > DIA - RNFA
		→ Wayfinding e Comunicação em Saúde - Orientação e Risco > WIB
4	Para quem?	→ Grupos vulneráveis (crianças, idosos, cegos, migrantes)

Fonte: Os Autores.

OLHAR PARA O FUTURO

Além das teorias, modelos e abordagens das pesquisas supramencionadas, entende-se que a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) pode oferecer caminhos complementares para o Design da Informação na área da saúde. A PBL promove aprendizagem ativa e desenvolvimento de habilidades críticas por meio da resolução de problemas contextualizados (Jaganathan, Bhuminathan, Ramesh, 2024; Wood, 2003).

Nessa abordagem, o DI assume papel estratégico ao estruturar conteúdos acessíveis, visuais e narrativos eficazes.

É importante salientar que a comunicação em saúde ocorre em um sistema inerentemente complexo que pode envolver tratamento, orientação ou aquisição de conhecimento. Nesse sentido, o pensamento sistêmico desafia pressupostos tradicionais da comunicação em saúde ao ampliar o foco do indivíduo para o sistema como um todo (Links; Martin; Morgan, 2023). No entanto, para equilibrar a abordagem sistêmica com a centralidade da pessoa, recomenda-se adaptar o sistema à rede de apoio individual e assegurar que a comunicação considere suas circunstâncias específicas, promovendo um cuidado mais contextualizado (Links; Martin; Morgan, 2023).

As pesquisas desenvolvidas e em andamento no PPGDesign supramencionadas evidenciam que o Design da Informação enfrenta desafios críticos, como a baixa literacia em saúde, a disseminação de desinformação, as barreiras sistêmicas e as dificuldades de compreensão por diferentes públicos. Ao ampliar conexões, reduzir obstáculos estruturais e traduzir informações complexas de forma acessível, o DI, fundamentado em teorias e na centralidade das pessoas, contribui para intervenções em saúde mais assertivas, inclusivas e baseadas em evidências. Essa atuação aprimora experiências, favorece a adesão a tratamentos e apoia decisões informadas, reforçando seu papel estratégico tanto em contextos assistenciais complexos quanto nas interações cotidianas das pessoas com informações de saúde.

As perspectivas futuras da área apontam como caminhos promissores a adoção de metodologias inovadoras alinhadas ao pensamento sistêmico e o fortalecimento da produção científica interdisciplinar. A qualificação de práticas e o desenvolvimento de soluções comunicacionais equitativas e sensíveis às diversidades culturais e contextuais serão essenciais para enfrentar as transformações contínuas dos cenários de saúde e ampliar o alcance do Design da Informação como campo estratégico.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. L. et al. Assessment of functional health literacy in Brazilian carers of older people. **Dement Neuropsychol**, [s.l.], v. 13, n. 2, p. 180-186, 2019. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6601306/>. Acesso em: 19 jul. 2025.
- ARTHUR, P.; PASSINI, R. **Wayfinding**: people, signs, and architecture. Whitby: Mc-Graw Hill, 2002.
- BARA, G. A. G.; SMYTHE, K. C. A. S.; FREITAS, S. *Wayfinding* design baseado em evidências para o ambiente hospitalar pediátrico. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 15., Manaus, 2024. **Anais [...]**

- BITNER, V. W.; SMYTHE, K. C. A. S.; SPINILLO, C. G. Orientação espacial e acessibilidade em ambientes hospitalares: explorando a inclusão nos sistemas de *wayfinding*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 15., Manaus, 2024. **Anais [...]**. Universidade Federal do Amazonas: Manaus.
- COOPER, R. **Wayfinding for healthcare**: Best Practices for today's facilities. Chicago: AHA/Health Forum INC, 2010.
- ERLINGSSON, C.; BRYSEWICZ, P. A hands-on guide to doing content analysis. **African Journal of Emergency Medicine**, [s.l.], v. 7, 2017, p. 93–99.
- GIBBS, G. **Análise de dados qualitativos**. Tradução: Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GOMES, A. R. **A influência dos apelos visuais na intenção de consumo de cereais matinais destinados ao público infantil**: um estudo da linguagem gráfica nas embalagens. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.
- GOMES, A. R.; SPINILLO, C. G. Análise gráfica de apelos visuais em embalagens de cereais para o público infantil sob a perspectiva do *design* da informação. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 9., 2019, Belo Horizonte. **Anais [...]** São Paulo: Blucher, 2019a.
- GOMES, A. R.; SPINILLO, C. G. A influência dos apelos visuais em embalagens alimentícias para crianças e a decisão de compra dos pais: um estudo sob a ótica do *design* da informação. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 9., 2019, Belo Horizonte. **Anais [...]** São Paulo: Blucher, 2019b.
- HAMMERSCHMIDT, C. **Modelo para avaliação da legibilidade de tabelas nutricionais**. 2025. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design. Setor de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2025.
- HAMMERSCHMIDT, C.; SPINILLO, C. G. Considerações sobre legibilidade para tabela nutricional: o papel da tipografia no acesso à informação por pessoas idosas com baixa visão. **InfoDesign**, [s. l.], v. 18, n. 2, p.84-101, 2021.
- INTERNATIONAL HEALTH FACILITY GUIDELINES (IHFG). **Part W: Wayfinding** Guidelines. [S.l.], 2023. Disponível em: https://www.healthfacilityguidelines.com/ViewPDF/ViewIndexPDF/iHFG_part_w_wayfinding_complete. Acesso em: 10 jul. 2025.
- JAGANATHAN, S.; BHUMINATHAN, S.; RAMESH, M. Problem-Based Learning: an overview. **J Pharm Bioallied Sci**, [s.l.], v. 16, 2024. Supl. 2, S1435-S1437. DOI: 10.4103/jpbs.jpbs_820_23.
- KEENAN, T. et al. Health Literacy: how well can older adults find, understand, and use health information? National Poll on Healthy Aging. Institute for Healthcare and Innovation. University of Michigan. [S. l.], 2024. DOI: <https://dx.doi.org/10.7302/24456>. Acesso em: 23 jul. 2025.
- LAUGHERY, K. R.; WOGALTER, M. S. Designing effective warnings. In: SALVENDY, G. (ed.). **Handbook of Human Factors and Ergonomics**. 3. ed. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons, 2006. p. 242-264.
- LÊ, J. K.; SCHMID, T. The practice of innovating research methods. **Organizational Research Methods**, [s. l.], v. 25, n. 2, 2022, p. 308-336. DOI: 10.1177/1094428120935498.

- LEVIS, C.; MEJÍA TORO, C.; PATIÑO, S.R.G.; VILLALOBOS-DANIEL, V.E.; SPINILLO, C.; GOMES, F.d.S. Building Capacity and Advancing Regulatory Measures to Improve Food Environments in the Region of the Americas. **Nutrients**, [s.l.], v. 16, n. 8, p. 1202, 2024. DOI: <https://doi.org/10.3390/nu16081202>
- LINKS, M.; MARTIN, P.; MORGAN, M. A Systems-Thinking and Person-Centred Approach to Healthcare Communication. **Australian Journal of Clinical Education**, [s.l.], v. 12, n. 1, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/374777855_A_Systems-Thinking_and_Person-Centred_Approach_to_Healthcare_Communication. Acesso em: 10 jul. 2025.
- MONTEIRO, C. A.; LEVY, R. B.; CLARO, R. M.; CASTRO, I. R. R.; CANNON, G. Increasing consumption of ultra-processed foods and likely impact on human health: evidence from Brazil. **Public Health Nutrition**, [s.l.] v. 14, n. 1, p. 5-13, 2010. <https://doi.org/10.1017/s1368980010003241>
- MOVESE - Empoderamento Econômico de Mulheres Refugiadas e Migrantes no Brasil. **Oportunidades e desafios à integração local de pessoas de origem venezuelana interiorizadas no Brasil durante a pandemia de covid-19**. Luxemburgo: UNHCR-ACNUR; ONU Mulheres, [s.d.].
- NILSON, E. A.; FERRARI, G.; LOUZADA, M. L. C.; LEVY, R. B.; MONTEIRO, C. A.; REZENDE, L. F. Premature deaths attributable to the consumption of ultraprocessed foods in Brazil. **American Journal of Preventive Medicine**, [s.l.], v. 64, n. 1, p. 129-136, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2022.08.013>.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Comunicação de riscos em emergências de saúde pública: um guia da OMS para políticas e práticas em comunicação de risco de emergência**. Genebra: OMS, 2018.
- PAN AMERICAN HEALTH ORGANIZATION (PAHO). PAHO launches new information platform on health and migration in the Americas. 16 maio 2022. Disponível em: <https://www.paho.org/en/news/16-5-2022-paho-launches-new-information-platform-health-and-migration-americas>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- PETTERSSON, R. **Information Design: an introduction**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2002.
- PRATES, S. M. S.; REIS, I. A.; ROJAS, C. F. U.; SPINILLO, C. G.; ANASTÁCIO, L. R. Influence of nutrition claims on different models of front-of-package nutritional labeling in supposedly healthy foods: impact on the understanding of nutritional information, healthfulness perception, and purchase intention of Brazilian consumers. **Frontiers In Nutrition**, [s.l.], v. 9, p. 1-18, 2022.
- ROJAS, C. F. U. **Método de design da informação para avaliação de rótulos frontais de advertência nutricional**. 2022. Tese (Doutorado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design. Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba, 2022.
- ROJAS, C. F. U.; SPINILLO, C. G. Avaliação de advertências: contribuições do design da informação para avaliação de eficácia comunicacional de rotulagem nutricional frontal. **InfoDesign**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 1-28, 2021.

- ROJAS, C. F. U.; SCHROEDER, P. Q.; KLUG, I. K.; SOUZA, S. L. S. Usabilidade de método de desenvolvimento de *mock-ups* para estudos de eficácia comunicacional de rótulos de advertência nutricional: um piloto. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design P&D Design, 15., 2024, Manaus. **Anais [...]** Manaus: UFAM, [s.d.].
- RUGGLES, P. R. et al. Examining the effects of brand and licensed characters on parents' perceptions of Children's breakfast cereals. **Appetite**, [s.l.], v. 200, p. 107557, 2024.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Definições 2020. Disponível em: <https://sbdi.org.br/definicoes/> Acesso em: 10 jul. 2025.
- SILVA, T. B. C. **Modelos de rotulagem nutricional frontal de alto conteúdo de nutrientes críticos comparado a outros modelos de rotulagem frontal nutricional**: uma revisão sistemática. Brasília (DF): [s.n.], 2019.
- SILVA GOMES, F.; et al. Effects of front-of-package nutrition labelling systems on objective understanding and purchase intention in Panama: results from a multi-arm parallel-group randomised controlled trial. **Public Health Nutrition**, [s.l.], p. 1-22, 2024.
- SMYTHE, K. C. A. S. **Inclusão do usuário na fase inicial do processo de design para sistemas de wayfinding em ambientes hospitalares já construídos**. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.
- SMYTHE, K. C. A. da S. **Proposta de método de obtenção de dados sobre comportamento informacional dos usuários no processo de wayfinding em ambientes hospitalares**. 2018. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.
- SMYTHE, K. C. A. S. How users find their way in hospitals. **Information Design Journal**, [s.l.], v. 24, p. 236-253, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1075/idj.24.3.03sil> Acesso em: 29 jul. 2025.
- SMYTHE, K. C. A. S.; CHERUBINI, N. G. What do I need to get there? Wayfinding system for hospital complex. **InfoDesign**, [s.l.], v. 20, p. 1-21, 2023. DOI: <https://doi.org/10.51358/id.v20i2.1109> Acesso em: 29 jul. 2025.
- SOUZA, F. E.; SMYTHE, K. C. A. S. A qualidade na pesquisa qualitativa: revisão da análise de dados realizada em artigos da área do design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 15., **Anais [...]**, Manaus, 21-23 out. 2024.
- TOREM, E.; MATTE, T.; TIPALDO, J. F.; MARCOTULLIO, P. J.; MCCOMAS, K. Considerations for Communication of Climate Health Risk Related to Flooding and Other Hazards in Cities. **Journal of City Climate Policy and Economy**, [s.l.], v. 3, n. 2-3, p. 368-385, 2025. Disponível em: <https://utppublishing.com/doi/10.3138/jccpe-2024-0004>. Acesso em: 19 jul. 2025.
- VIEIRA, G. M.; SANTOS, Y. P.; ARAÚJO, D.; SMYTHE, K. C. A. S. O ambiente construído e organizacional hospitalar no design de sistemas de wayfinding. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO; CONGRESSO NACIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11. **Anais [...]**. São Paulo, 2024.

VIGITEL. **Vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico.**

Ministério da Saúde, 2023.

WALKER, S. *et al.* Information design in healthcare: a literature review. **Information Design Journal**, [s.l.],

v. 23, n. 1, p. 1–18, 2017. Disponível em: <https://centaur.reading.ac.uk/66530/1/healthpaperfinal.pdf>.

Acesso em: 19 jul. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Evaluation of Communication Activities at the World Health

Organization: a learning case study for scholarship and practice. 2025. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1553118X.2025.2469580?src=>.

Acesso em: 19 jul. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Health Emergency and Disaster Risk Management Framework.

[S.l.], 2019. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241516181>. Acesso em: 23

jul. 2025.

WHO - World Health Organization. **Risk communications**. [S.l., s.d.] Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/risk-communications>.

Acesso em: 8 jun. 2025.

WILSON, T. D. Human Information Behavior. **Informing Science: the International journal of an emerging**

transdiscipline, [s.l.], v.3, 2000, p. 49-56. DOI: doi.org/10.28945/576. Acesso em: 05 jun. 2025.

WILSON, T. D.; WALSH, C. **Information behaviour: an interdisciplinary perspective -- a literature Review.**

Sheffield (UK): University of Sheffield, 1996.

WOGALTER, M. S.; LAUGHERY, K. R. Warnings and Hazard Communications. In: SALVENDY, G. (ed.).

Handbook of Human Factors and Ergonomics. 3. ed. Hoboken (NJ): John Wiley & Sons, 2006. p.

285–302.

WORLD OBESITY FEDERATION. **World Obesity Atlas 2024**. London: World Obesity Federation, 2024.

Disponível em: <https://data.worldobesity.org/publications/?cat=22>. Acesso em: 1. ago. 2024.

DESIGN PARA A SUSTENTABILIDADE: PERSPECTIVAS MATERIAIS

DISEÑO PARA LA SOSTENIBILIDAD: PERSPECTIVAS MATERIALES

DESIGN FOR SUSTAINABILITY: MATERIAL PERSPECTIVES

Brunna Gonçalves Ramos¹;
Marta Karina Leite²;
Elisa Strobel do Nascimento³.

Fabricação Pessoal; Biomateriais; Artesanal Digital

A busca por caminhos sustentáveis implica também em olhar, considerar e replicar novos modos de fazer mais democráticos. Neste capítulo, discorreremos sobre uma pesquisa em andamento que reúne esforços nesse âmbito, permeando assuntos da fabricação pessoal, comumente denominados faça-você-mesmo (DIY), no âmbito dos materiais sustentáveis, junto à fabricação digital. O texto apresenta o embasamento teórico de uma proposta que busca reforçar a convergência destes materiais com o cenário de Fab Labs, espaços destinados a prototipagem de projetos e inovação junto a tecnologias compartilhadas. Defendemos então, que o emaranhamento entre o “high” e o “low tech” delineia novos horizontes em direção a uma sustentabilidade possível.

1 Mestranda em Design, UFPR, bolsista CAPES, brunnagramos@gmail.com.

2 Ph.D., Universidade Tecnológica Federal do Paraná, martaleite@utfpr.edu.br

3 Doutora, Universidade Federal do Paraná, elisastrobel@ufpr.br.

Fabricación Personal; Biomateriales; Artesanía Digital

La búsqueda de caminos sostenibles también implica buscar, considerar y reproducir nuevas formas más democráticas de hacer las cosas. En este capítulo, abordamos un proyecto de investigación en curso que aúna esfuerzos en este ámbito, permeando cuestiones de fabricación personal, comúnmente conocida como DIY (hazlo-tú-mismo) en el contexto de los materiales sostenibles y la fabricación digital. El texto presenta la base teórica de una propuesta que busca reforzar la convergencia de estos materiales con el escenario de los Fab Labs, espacios de prototipado de proyectos e innovación mediante tecnologías compartidas. Argumentamos que el entrelazamiento entre “high” y “low tech” perfila nuevos horizontes hacia una posible sostenibilidad.

Personal Fabrication; Biomaterials; Digital Craftsmanship

The search for sustainable paths also involves looking at, considering and replicating new, more democratic ways of doing things. In this chapter, we discuss an ongoing research project that brings together efforts in this area, approaching themes like personal fabrication, commonly known as DIY (do-it-yourself), in the context of sustainable materials and digital fabrication. The text presents the theoretical basis of a proposal that seeks to reinforce the convergence of these materials with the Fab Labs scenario, spaces for prototyping projects and innovation using shared technologies. We argue that the entanglement between ‘high’ and ‘low tech’ outlines new horizons towards possible sustainability.

APRESENTAÇÃO

Como escreve Donna Haraway (2023), importam as histórias com as quais contamos histórias. Assim, este capítulo introduz uma perspectiva da pesquisa em sustentabilidade em design no PPGDesign da UFPR — que pensa histórias diferentes para os materiais. Ao se buscar outros olhares para o design para a sustentabilidade, entendemos que importam propostas que busquem democratizar os meios de fazer e que valorizem o local e o artesanal. Deste modo, introduz-se a pesquisa de Ramos (2024-2026) em andamento no PPGDesign intitulada *Estratégias para a fabricação pessoal de biomateriais em Fab Labs*. O objetivo da pesquisa é propor recomendações para a manipulação de biomateriais de fabricação pessoal junto à fabricação digital em um Fab Lab. Assim, aqui articulam-se os conceitos de ativismo material, (bio)materiais radicais, fabricação pessoal e o artesanato digital, apresentando o embasamento teórico do trabalho na busca de replicar modos de fazer mais sustentáveis, fortalecendo o sistema de colaboração econômico e cultural, bem como a utilização de materiais locais ou regionais.

OUTRAS PERSPECTIVAS MATERIAIS

Em *Material activism. New hybrid scenarios between design and technology*⁴ Valentina Rognoli e Camilo Garcia (2018) apontam para uma “nova revolução”, que seria o fenômeno da descentralização das tecnologias de fabricação das indústrias para “pessoas comuns”: a fabricação pessoal. Isto é, o projeto e fabricação de produtos únicos pelos usuários, através de arquivos compartilhados por pares, produção localizada em pequena escala e pouca ou nenhuma influência de mercado (Kohtala, 2015). Por vezes, chamada de faça-você-mesmo (*do-it-yourself*), essa abordagem é baseada nas antigas visões de autossuficiência e hoje reformulada para as práticas *maker* de compartilhamento e uso de ferramentas de fabricação digital (Kohtala, Boeva; Troxler, 2020; Eckhardt *et al.*, 2021).

Este movimento também abrange os materiais, que têm sido desenvolvidos inclusive nas cozinhas de casa, com inspirações em disciplinas como ciência culinária, artes e artesanato, por vezes executados com ferramentas de baixa tecnologia (Sörensen; Thyni, 2020). Aqui, a produção de “materiais faça-você-mesmo” se dá no processo experimental de tentativa e erro (no qual as habilidades de design são moldadas pela reiteração de testes com materiais — oriundos das mais diferentes fontes — e ferramentas para a manipulação dos mesmos (Rognoli, 2015).

4 Ativismo material: Novos cenários híbridos entre design e tecnologia (tradução própria).

Rognoli e Garcia propõem o termo “Ativismo Material” para uma ruptura dos designers com o que seria um sistema fechado no desenvolvimento de materiais, reservado à indústria e donos de recursos. O Ativismo Material implicaria na valorização do artesanal, do “*low-tech*”, da fabricação pessoal e do compartilhamento de saberes em abertos/*open source*. Isto é, segundo Boisseau, Omhover e Bouchard (2018), a permissão concedida a qualquer pessoa para usar, estudar, modificar e distribuir o recurso (ou código fonte). Para os autores, no âmbito do design, essa abertura “pode ser resumida como acessível e (re)utilizável, por qualquer pessoa e para qualquer propósito” (2028, p. 17, tradução nossa). Aqui, importa o processo de obtenção do produto, como arquivos de projeto e instruções, e não o produto de fato. Isso é possibilitado devido aos fatores como a difusão da fabricação digital; a digitalização do processo de design; e o surgimento de novas estruturas para o design (Boisseau; Omhover; Bouchard, 2018).

O acervo Materiom.org, “uma biblioteca experimental de biomateriais feitos com ingredientes abundantes no mundo natural e que hoje representa uma comunidade forte de seis mil colaboradores” (Materiom, 2025b), é uma excelente ferramenta difusora desta prática. Ao se cadastrar na plataforma gratuita e online, qualquer projetista pode publicar e compartilhar uma formulação desenvolvida com a rede, ou utilizar uma formulação já disponível no repositório para fabricar materiais com ingredientes de fácil acesso e com ferramentas comuns (Materiom, 2025a). Ao serem publicadas, as formulações são protegidas com a licença “Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional”, que dá o direito de replicar, compartilhar, adaptar desde que não tenha fins lucrativos com o conteúdo (Materiom, 2025c).

Essa prática contribui para a criação de materiais alternativos e sustentáveis (Sörensen; Thyni, 2020), onde designers se alinham aos princípios da Economia Circular (Rognoli; Garcia; Pollini, 2021) e consideram não só os produtores e consumidores, mas também os decompositores no ciclo de vida da matéria (Scarpitti; Valsecci, 2022). Neste sentido, produzir um material contempla outros valores, como território, autonomia e soberania local, economia circular e saberes ancestrais, como defende o Labva (2025), Laboratório de Biomateriais de Valdívia. Para Krucken (2009), em “Design e Território - Valorização de identidades e produtos locais”, os produtos locais são manifestações culturais fortemente relacionadas com o território e a comunidade que os gerou, resultados de uma rede que envolve recursos da biodiversidade, modos tradicionais de produção, costumes e hábitos de consumo.

Assim como um vinho, café ou chocolate assume características únicas referentes à sua origem, da mesma forma também materiais de recursos locais podem assumir características especiais, sendo valorizados por meio delas. A figura 1 apresenta um

exemplo de desenvolvimento de um biomaterial de fabricação pessoal a base de tapioca e cera de carnaúba (ingredientes de origem brasileira) para esta pesquisa que se embasa neste capítulo. É um exemplo em estágio inicial que se encontra em andamento:

Figura 1: Biomaterial a partir de tapioca e cera de carnaúba



Fonte: As autoras, 2025.

A tapioca é obtida a partir do amido da mandioca (*Manihot esculenta* crantz), conhecida em diferentes regiões do Brasil como macaxeira ou aipim. Considerada uma das culturas mais representativas do país, é cultivada em todos os estados e demonstra grande adaptabilidade a variados climas, desde as regiões tropicais da Amazônia até as subtropicais do Sul (Filho *et al.*, 2022). No entanto, como possui baixa hidrofobicidade e desempenho mecânico inferior em comparação com os polímeros não naturais (Anugrahwidya; Armynah; Tahir, 2021), esta formulação foi combinada com cera de carnaúba, outro insumo brasileiro extraído das folhas da palmeira *Copernicia prunifera* de elevado caráter hidrofóbico (Devi *et al.*, 2022).

Compreendemos que esse resultado, como afirmam Rognoli *et al.* (2015), expressa uma estética que mostra a existência de trabalho manual e traços de humanidade. Por isso, pode ser interpretado como um material de baixa tecnologia e aparência imperfeita, uma vez que as experiências materiais dos usuários e *designers* são afetadas e definidas pelos objetos industriais do cotidiano (Sörensen; Thyni, 2020). Reconhecemos que este paradigma industrial está estabelecido na sociedade e não mudará radicalmente em breve (Sörensen; Thyni, 2020). No entanto, tal estética se refere a um material feito à margem do *status quo*, que apresenta e reflete alternativas possíveis de projeto. Além disso, esse exemplo pode fortalecer e estimular o reconhecimento das qualidades e dos valores relacionados com um produto local e que perpassam a produção e o consumo (Krucken, 2009).

Os recursos e modos de produzir destes biomateriais podem ser os mais diversos. Em *Radical Matter. Rethinking materials for a sustainable future*.⁵ Kate Franklin e Caroline Till (2018) apresentam exemplos produzidos com cabelos, fezes de vaca e pó (sujeira). Mas as autoras também reforçam a importância da democratização dos meios de fabricação digital e como eles têm fomentado o compartilhamento de saberes em recursos abertos e colaboração.

Para Rognoli e Garcia (2018), exemplos assim demonstram a viabilidade de conduzir pesquisas sobre materiais e suas aplicações por meio de técnicas "faça-você-mesmo" e do uso de plataformas de recursos abertos, evidenciando a relação entre design e tecnologia. Por isso, cabe ainda introduzir dentro deste movimento o uso de Fab Labs, laboratórios de uso comunitário que dispõem de equipamentos como impressoras 3D, máquinas de corte a laser e fresadoras CNC para a fabricação pessoal de artefatos. Para Leite, Santos e Leite (2020)] os Fab Labs são espaços de aprendizado, criação e testes, promovem a inclusão digital e democratização do acesso à tecnologia.

Apesar da possibilidade de fabricar os biomateriais em casa, Fab Labs contribuem para a ampliação das alternativas do fazer pessoal de materiais. Nesses espaços, designers e projetistas não apenas produzem materiais almejados, como também ferramentas para seus objetivos produtivos. Os caminhos para a exploração são diversos, seja pelo corte a laser de folhas do material pronto, ou até mesmo pela fabricação dos moldes usinados em CNC para a modelagem por suspensão, para citar alguns exemplos. Isso permite a exploração não só com insumos e formulações, mas também com processos de manufatura junto a esses materiais.

Em *Collaborative Confusion Among DIY Makers: Ethnography and Expertise in Creating Knowledge for Environmental Sustainability*, Berglund e Kohtala (2020) discorrem sobre o frequente "jeito sujo de aprender" presente nesses laboratórios, onde a bagunça de experimentos — abertos e incompletos — atravessa camadas e pode ser preciosa. Para as autoras, o fazer de biomateriais nos espaços de Fab Labs, mais do que a simples matéria, pode representar caminhos reais para a transição que não se prendem às noções tradicionais, como por exemplo, de eficiência (Berglund; Kohtala, 2020).

Ao contrário do que se pensa em um primeiro momento, o uso destas tecnologias pode assumir um formato bastante artesanal — o que converge com o conceito de Ativismo Material como introduzido por Rognoli e Garcia (2018). Em *Digital handmade. Craftsmanship in the new industrial revolution*, Lucy Johnston (2015) apresenta exemplos

5 Matéria Radical. Repensando os materiais para um futuro sustentável (tradução nossa).

que exigem altas habilidades e consomem muito tempo — de artesãos e artesãs que usam ferramentas como estas disponibilizadas nos Fab Labs, que fazem o artesanato ser também digital. Nesse escopo, Bell; Friedman-Gerlicz e Buechley (2025) expõem um trabalho interessante. Os autores, através de um livro de receitas aberto, apresentam uma coleção de biomateriais desenvolvidos através da abordagem faça-você-mesmo para o uso em tecnologias de impressão 3D por extrusão de pasta, utilizando resíduos orgânicos como aditivos nas misturas (figura 2).

Figura 2: Peças em biomateriais de fabricação pessoal impressas em 3D por extrusão de pasta



Fonte: Bell; Friedman-Gerlicz; Buechley, 2025.

Muito embora o uso de tecnologias digitais possa ser considerado “*high tech*”, o fazer um biomaterial utilizando utensílios de cozinha é muitas vezes considerado “*low tech*”. Assim, definir o que é “*high*” e “*low*” pode trazer uma discussão importante, cabendo aqui ressaltar que restringir o conceito de inovação apenas ao que está relacionado à alta tecnologia afasta e desvaloriza pessoas que projetam e criam (Kohtala; Boeva; Troxler, 2020). Aqui, o trabalho se alinha à perspectiva dinâmica de Smelik (2018) na defesa de entrelaçar dualismos para uma nova prática material. Nesse sentido, emaranhar ambas as práticas - manuais e digitais — pode promover uma abordagem híbrida que potencializa materiais emergentes e suas aplicações que ainda carecem de investigação, delineando novas fronteiras criativas ao passo que valoriza recursos locais,

culturais e econômicos (Poblete *et al.*, 2024). Isto é, um caminho futuro e possível no que diz respeito a modos de fazer sustentáveis, como defendido por Leite, Santos e Leite (2020) que preveem cenários futuros em que o artesanato pode ser apoiado pelas tecnologias digitais combinando a revalorização do local.

Por fim, considerando o contexto brasileiro, que atualmente conta com aproximadamente 185 laboratórios cadastrados (Fablabs.io, 2025), observa-se um cenário propício para a produção autoral de materiais que reconhecem esses espaços como campos férteis para a prática, pesquisa e experimentação de tal emaranhamento. Aliado a isso, o potencial do país em relação à diversidade de insumos disponíveis junto à forte tradição artesanal pode contribuir para que designers possam promover inovações *bottom-up* orientadas à sustentabilidade.

CONCLUSÃO

As práticas de fabricação pessoal de materiais contribuem para a integração da manualidade ao universo digital, promovendo resultados com forte caráter autoral e orientados por valores sustentáveis — seja pela escolha de insumos ou pelos processos empregados. Fundamentadas em experimentações reais e documentações abertas, como repositórios compartilhados, essas práticas favorecem a disseminação do conhecimento em Fab Labs e outros espaços de experimentação. Tal compartilhamento viabiliza abordagens inovadoras em design e sustentabilidade, estimulando a reprodutibilidade sistêmica e eficiente.

O futuro desses materiais ainda está em desenvolvimento, não conhecemos todo o seu potencial. As aplicações estão ainda sendo exploradas e já existem métodos de design voltados para isto, como o Material Driven Design (Kanara *et al.*, 2015), em que se parte do material para pensar depois suas aplicações. Se a aplicação será apenas pessoal, em pequenas séries ou industrial, ainda é algo que se desconhece. No entanto, sabe-se que nesse cenário, a autonomia ganha centralidade ao reposicionar designers, não apenas como consumidores de materiais prontos para aplicação em produtos, mas também como produtores, desafiando os modelos hegemônicos de produção e consumo dos materiais industriais dos quais estamos habituados enquanto projetistas.

A criação de materiais de fabricação pessoal, em articulação com tecnologias de fabricação digital, fortalece expressões estéticas próprias e questiona padrões estéticos impostos. Tal combinação pode potencializar práticas autorais e colaborativas que emergem em redes interdisciplinares dispostas a explorar novas formas de fazer. Assim, emergem práticas que expandem as fronteiras do design para a sustentabilidade. E, por ora, este deve ser o empenho do design agora, correr atrás do que, em tempos remotos, deixamos escapar.

REFERÊNCIAS

- ANUGRAHWIDYA, Rahma; ARMYNAH, Bidayatul; TAHIR, Dahlang. Bioplastics Starch-Based with Additional Fiber and Nanoparticle: characteristics and biodegradation performance. **Journal Of Polymers And The Environment**, [s.l.], v. 29, n. 11, p. 3.459-3.476, 24 abr. 2021. Mensal. Springer Science and Business Media LLC. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s10924-021-02152-z>.
- BELL, Fiona; FRIEDMAN-GERLICZ, Camila; BUECHLEY, Leah. Biomaterial Recipes for 3D Printing: a cookbook of sustainable and extrudable bio-pastes. In: International Conference On Tangible, Embedded, And Embodied Interaction, 19., 2025. Talence. Proceedings... New York (NY): Association for Computing Machinery, 2025. p. 1-15. ACM. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3689050.3704427>.
- BERGLUNG, E.; KOHTALA, C. Collaborative Confusion Among DIY Makers: ethnography and expertise in creating knowledge for environmental sustainability. **Science & Technology Studies**, [s.l.], v. 33, n. 4, p. 102-119, set. 2020. Disponível em: <https://sciencetechnologystudies.journal.fi/article/view/60812/38372>. Acesso em: 13 abr. 2025.
- BOISSEAU, Étienne; OMHOVER, Jean-François; BOUCHARD, Carole. Open-design: a state of the art review. **Design Science**, [s.l.], v. 4, p. 1-44, jan. 2018. Anual. Cambridge University Press (CUP). DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/dsj.2017.25>.
- DEVI, L et al. Susmita et al. Carnauba wax-based composite films and coatings: recent advancement in prolonging postharvest shelf-life of fruits and vegetables. **Trends in Food Science & Technology**, [s.l.], v. 129, p. 296-305, nov. 2022. Elsevier BV. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tifs.2022.09.019>.
- ECKHARDT, J. et al. Gender in the making: an empirical approach to understanding gender relations in the maker movement. **International Journal Of Human-Computer Studies**, [s.l.], v. 145, p. 102548, jan. 2021. Elsevier BV. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102548>
- FABLABS. I. O. Laboratórios. Disponível em: https://www.fablabs.io/labs?page=2&per=100&q%5Bactivity_status_eq%5D=&q%5Bcountry_code_eq%5D=BR&q%5Blab_tags_id_in%5D%5B%5D=. Acesso em: 27 fev. 2025.
- FILHO, P.S. V. et al. (org.). **Mandioca**: do plantio à colheita. São Paulo: Oficina de Textos, 2022.
- FRANKLIN, K.; TILL, C. **Radical Matter**. Rethinking materials for a sustainable future. New York: Thames & Hudson, 2018.
- HARAWAY, D. **Ficar com o problema**: fazer parentes no chthuluceno. São Paulo: n-1 Edições, 2023.
- JOHNSTON, L. **Digital Handmade**: craftsmanship in the new industrial revolution. New York: Thames & Hudson, 2015.
- KARANA, E. et al. Material Driven Design (MDD): a method to design for material experiences. **International Journal of Design** [s.l.], v. 9, n. 25, p. 35-54 ago. 2015.
- KOHTALA, C. Addressing sustainability in research on distributed production: An integrated literature review. **Journal of Cleaner Production**, [s.l.], v. 106, p. 654-668, 2015.

- KOHTALA, C.; BOEVA, Y.; TROXLER, P. Alternative Histories in DIY Cultures and Maker Utopias. **Digital Culture & Society**, [s.l.], v. 6, n. 1, p. 5-34, 1 dez. 2020. Transcript Verlag. DOI: <http://dx.doi.org/10.14361/dcs-2020-0102>.
- KRUCKEN L. **Design e Território**: Valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- LABVA. Laboratorio de Biomateriales de Valdivia. Disponível em: <https://labva.org/back-soon/> . Acesso em: 14 jul. 2025.
- LEITE, C. D. P. SANTOS, A. LEITE, M. K. Avaliação das Contribuições Potenciais da Fabricação Digital no Artesanato de Brinquedos. In: SCALETSKY, Celso Carnos; MACCAGNAN, Ana Maria Copetti (coords.). **Design Culture Symposium**: escenarios, speculation and strategies. São Leopoldo (RS): Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2020. p. 224-235.
- MATERIOM. About. [S.l., s.d.]. Disponível em: <https://www.materiom.org/about>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- MATERIOM. Vision. [S.l., s.d.]. Disponível em: <https://www.materiom.org/vision>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- MATERIOM. Terms and Conditions. [S.l., s.d.]. Disponível em: <https://www.materiom.org/terms-and-conditions>. Acesso em: 9 ago. 2025.
- POBLETE, S. S. D et al. A Materials Design Practice Between Crafts, Creativity And Technology. In: DESIGN ACROSS BORDERS: united in creativity, 2024, Monterrey (Mexico). **Anais [...]**. Monterrey (Mexico): Cumulus Association, 2024. p. 1-16.
- ROGNOLI, V.; GARCIA, C. A. Material activism. New hybrid scenarios between design and technology. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**, Palermo, n. 70, p. 105 -114, 2018.
- ROGNOLI, V. et al. DIY materials. **Materials & Design**, [s.l.], v. 86, p. 692-702, dez. 2015. Elsevier BV. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2015.07.020>
- ROGNOLI, V.; GARCIA, C. A.; POLLINI, B. DIY Recipes: ingredients, processes & materials qualities. In: _____; CLERIES L.; SOLANKI, S.; LLORACH, P. (orgs.). **Materials Designers**: boosting talent towards circular economies. [S.l.]: All Purpose, 2021. p. 27-33.
- SCARPITTI, Chiara; VALSECCHI, Francesca. For a Coexistence with the More-Than-Human: making bio-materials from a philosophical perspective. **Sustainability**, [s.l.], v. 15, n. 6, p. 5464, 20 mar. 2023. MDPI AG. DOI: <http://dx.doi.org/10.3390/su15065464>.
- SMELIK, A. New materialism: a theoretical framework for fashion in the age of technological innovation. **International Journal of Fashion Studies**, [s.l.], v. 5, n. 1, p. 33-54, 1 abr. 2018. Intellect. http://dx.doi.org/10.1386/inf5.1.33_1
- SÖRENSEN, C. A; THYNI, E. A qualitative study of the challenges faced by material designers when developing DIY-materials. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING AND PRODUCT DESIGN EDUCATION, 1., 2020, Herning (Dinamarca). **Proceedings [...]** . [S.l.]: Via Design, 2020. p. 1-6. DOI: https://doi.org/10.1386/inf5.1.33_1.

ENTRE CHILE E BRASIL: FLUXOS DE IDEIAS E OBJETOS

NUEVOS HORIZONTES DE LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO: 20 AÑOS DEL PPGDESIGN-UFPR

NEW HORIZONS IN DESIGN RESEARCH: 20 YEARS OF PPGDESIGN-UFPR

Yasmin Fabris¹;
Raíza Cavalcanti².

Pesquisa em design, acervo de arte brasileira, américa latina

O texto discute os caminhos de uma pesquisa colaborativa entre pesquisadoras(es) brasileiras(os) (PPGDesign) e chilenas(os) (Universidad de Chile), centrada no estudo de acervos de arte popular brasileira localizados fora do país, em especial no Museo de Arte Popular Americano. A investigação destaca a importância dos vínculos institucionais para viabilizar o acesso, a análise e a difusão de objetos de estudo de interesse nacional, mesmo quando alocados em instituições estrangeiras. Assim, o trabalho narra não apenas a constituição da relação entre as universidades envolvidas, mas também analisa o papel de articulações com embaixadas, ministérios de relações exteriores e comissões interamericanas na consolidação de vínculos regionais voltados à promoção de saberes e práticas na América Latina.

1 Professora do Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Doutora em Design pela UFPR com cotutela no Doutorado em Ciências Sociais da Universidad de Chile. yasmin.fabris@ufpr.br

2 Professora do Departamento de Artes Visuais da Universidad de Chile (UCHile). Doutora em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco. raiza.ribeiro@uchile.cl

Investigación en diseño, acervo de arte brasileña, américa latina

El texto aborda los caminos de una investigación colaborativa entre investigadoras(es) brasileñas(os) (PPGDesign) y chilenas(os) (Universidad de Chile), centrada en el estudio de acervos de arte popular brasileño localizados fuera del país, en particular en el Museo de Arte Popular Americano. La investigación destaca la importancia de los vínculos institucionales para viabilizar el acceso, análisis y difusión de objetos de estudio de interés nacional, aun cuando se encuentren albergados en instituciones extranjeras. Así, el trabajo no solo narra la constitución de la relación entre las universidades participantes, sino que también analiza el papel de las articulaciones con embajadas, ministerios de relaciones exteriores y comisiones interamericanas en la consolidación de vínculos regionales orientados a la promoción de saberes y prácticas en América Latina.

Design research collection of brazilian art, latin america

This text discusses the paths of a collaborative research project between Brazilian (PPGDesign) and Chilean (Universidad de Chile) researchers, focused on collections of Brazilian folk art located outside the country, particularly at the Museo de Arte Popular Americano. The study highlights the importance of institutional ties to enable the access, analysis, and dissemination of study objects of national interest, even when housed in foreign institutions. Thus, the work not only narrates the establishment of the relationship between the academic institutions involved, but also examines the role of connections with embassies, foreign affairs ministries, and inter-American commissions in consolidating regional networks for the promotion of knowledge and practices across Latin America.

INTRODUÇÃO

O estabelecimento de projetos de articulação cultural e artística entre os países da América Latina fundamentou uma série de iniciativas com apoio de Estados preocupados com a conformação e unificação dos Estados-nação. Nesse contexto, destacam-se os estudos antropológicos e folclóricos desenvolvidos em países como Argentina, Brasil, Peru, México e Chile, que inauguraram um conhecimento empírico sobre os grupos étnicos, suas estruturas econômicas, relações sociais e aspectos culturais como a religiosidade, os rituais, os processos simbólicos na medicina, as festividades e as artesanias (García Canclini, 1987). Embora essa perspectiva teórica tenha sido amplamente criticada por suas fragilidades metodológicas, especialmente pelo modo como tais investigações, de cunho empirista, se centravam na identificação de elementos considerados puros ou originais da nação, tais estudos representaram um esforço relevante para o mapeamento e descrição de práticas culturais e artísticas (García Canclini, 1987), além do estabelecimento de redes de intelectuais que debatiam sobre as ideologias que orientavam a sistematização da coleta de dados.

A coleção brasileira do Museo de Arte Popular Americano (MAPA) começou a ser formada entre as décadas de 1950 e 1960, impulsionada pelo diretor Tomás Lago e por propostas folcloristas que buscavam construir um panorama das culturas populares latino-americanas. A classificação dessas produções como “arte popular” ou “folclore” articulava-se à rede transnacional de ideias que, dentre outras coisas, debatia a noção de identidades culturais partilhadas na América Latina.

Na investigação *La circulación internacional del arte popular latinoamericano: una mirada a la colección de arte popular brasileño en el Museo de Arte Popular Americano*, fruto de uma parceria entre a Universidad de Chile, a Universidade Federal do Paraná e o MAPA, buscamos compreender de que forma os artefatos contribuíram para essa construção de concepções nacionais e regionais unificadoras. Em outras palavras, interessa-nos investigar como esses objetos articulam representações sobre a cultura brasileira e, de modo mais amplo, sobre a cultura latino-americana. Importa destacar, contudo, que essa preocupação não se restringe à produção folclorista³.

Dentre as atividades previstas no âmbito desta investigação, destaca-se o cruzamento entre a coleção material e o acervo documental do MAPA, com o objetivo de

3 No campo das artes, especialmente no século XX, há uma série de estudos dedicados a examinar como a arte produzida na América Latina circulou pela região e foi recebida em outros contextos, como Europa e Estados Unidos (Couto, 2023) e, ainda, como essa noção de arte latino-americana aciona imaginários específicos.

identificar indícios da constituição do acervo. Nesse processo, as consultas à Biblioteca Nacional do Chile e à Hemeroteca Digital Brasileira contribuem para o mapeamento de fluxos de pessoas e objetos, especialmente no contexto de palestras, exposições e eventos. Paralelamente, buscamos localizar peças similares em outras instituições museais brasileiras, de modo a reunir informações complementares sobre os(as) artistas, as práticas e as localidades representadas na coleção.

Interessa-nos, neste texto, refletir sobre a circulação de uma tipologia artística enquadrada na noção — muitas vezes escorregadia — de arte popular. As concepções em torno do “popular”, em diferentes momentos, foram centrais nas narrativas e proposições políticas acerca da produção artística latino-americana, frequentemente mobilizadas por discursos nacionalistas ou populistas.

De forma bastante sintética, é possível afirmar que o “povo”, compreendido como uma entidade homogênea, passou a representar, ou mesmo encarnar, a nação. Assim, a produção do povo, concebida como uma entidade mitificada, converte-se em relíquia: vestígio ou sobrevivente de um mundo em vias de desaparecimento (Escobar, 2015). Segundo o crítico de arte paraguaio Ticio Escobar, é nessa concepção romântica da arte popular como fundamento da identidade nacional que se estabelece uma oposição entre a produção artística popular, associada ao passado e a erudita, voltada ao devir: a primeira “deve dar conta de suas raízes e ser o depositário da alma indígena ou mestiça; a segunda deve ser vertiginosamente lançada à corrida linear e contínua do progresso”.

Ainda que essa concepção não tenha sido completamente superada, novas abordagens têm problematizado essa dicotomia. É possível compreender a arte popular como uma noção produtora de sentidos, inclusive no que diz respeito à inserção de objetos populares em circuitos da arte hegemônica, como coleções, feiras e exposições. Conforme argumenta Escobar (2015), a arte popular também é atravessada por processos de mudança: conserva, atualiza e abandona tradições, assim como assimila inovações, sejam elas tecnológicas, formais ou conceituais. A apropriação, assimilação ou recusa de elementos externos à dinâmica comunitária constitui uma estratégia política que não compromete a autenticidade da produção popular. Ao contrário, pode representar um gesto de sobrevivência ou inserção dessas práticas em circuitos artísticos, culturais e/ou econômicos.

Embora o foco deste trabalho não seja abordar em profundidade as questões conceituais relativas à *arte popular*, tais discussões atravessam a reflexão sobre o deslocamento de objetos brasileiros, em muitos casos, objetos de uso cotidiano, para compor uma coleção estrangeira de arte popular. Nosso olhar atual sobre esses objetos difere

significativamente daquele que orientou seu colecionismo nas décadas passadas, de concepção folclorista.

Neste texto, propomos apresentar os caminhos e processos de uma pesquisa colaborativa entre pesquisadoras brasileiras e chilenas, centrada no estudo de acervos de arte popular brasileira localizados fora do país, com ênfase no Museu de Arte Popular Americano da Universidade do Chile. Buscamos narrar algumas das perguntas norteadoras da pesquisa, bem como os processos de diálogo que as viabilizam, envolvendo sujeitos e artefatos em constante fluxo. Essa pesquisa vincula-se com o convênio entre a Universidade Federal do Paraná e a Universidade do Chile, que busca fortalecer redes de investigação e intercâmbio de conhecimentos entre as duas instituições, com ênfase no fomento de reflexões sobre esses territórios.

FLUXO DE IDEIAS, FLUXO DE OBJETOS

Os fluxos entre os países que compõem o território latino-americano extrapolam a dinâmica estritamente mercantil, configurando uma realidade atravessada por trânsitos migratórios, muitas vezes forçados ou compulsórios, de ideias, sujeitos e objetos. Nas décadas de 1960 e 1970, esse movimento foi intensificado pelos golpes civis-militares que marcaram a região, gerando uma conjuntura que, embora imposta, possibilitou a formação de redes intelectuais dedicadas à criação de espaços de debate sobre projetos de mundo (Costa, 2024). Essas redes fomentaram reflexões político-culturais e viabilizaram a circulação de ideias, propostas, denúncias, relações afetivas e, também, objetos. É precisamente esse último aspecto, o trânsito material, que constitui o foco deste texto.

Embora o fluxo de intelectuais tenha se intensificado com o agravamento das repressões, já existiam, desde antes, iniciativas de intercâmbio voltadas à compreensão das práticas populares, então denominadas de “folclore”. Ainda na década de 1950, observa-se a articulação de redes complexas que conectavam países da América Latina, Europa e Estados Unidos. Destacam-se, nesse contexto, o Congresso Internacional de Folclore de 1954 e os Congressos Internacionais de Americanistas, nos quais o tema esteve em pauta. Embora a ênfase da Comissão Nacional de Folclore (CNFL), no Brasil, estivesse inicialmente voltada às tarefas de âmbito nacional (Vilhena, 1995, p. 254), esses eventos revelam um esforço de internacionalização do debate. Além disso, documentações identificadas no MAPA e na Biblioteca Nacional do Chile indicam que, mesmo que a CNFL tivesse como o enfoque a expansão nacional em Comissões Estaduais, havia um intercâmbio intelectual entre países.

Outro exemplo, posterior a investida folclorista, é a defesa de Darcy Ribeiro pela integração da América Latina, considerada por ele como elemento fundamental para a reestruturação econômica e a conquista da soberania regional. Em sua proposição, a construção de imaginários sobre a região passava necessariamente pela universidade, concebida como espaço decisivo para o desenvolvimento de uma consciência crítica — elemento indispensável para a superação do subdesenvolvimento e da dependência. Conforme explica Costa, ao sistematizar a produção de Ribeiro sobre o papel das universidades, a formação universitária deveria promover um processo civilizatório voltado à integração latino-americana, formando jovens profissionais com novas concepções sobre identidade, autenticidade e integração, de modo a contribuir para a constituição de uma América Latina autônoma. Em síntese, a universidade ocuparia o lugar de propulsora do desenvolvimento social, econômico e cultural da região.

Essa perspectiva não se dissociava de uma proposta cultural e visual mais ampla. Um exemplo emblemático é o Memorial da América Latina, projeto idealizado culturalmente por Darcy Ribeiro, concebido como uma instituição voltada à integração política, econômica e cultural entre o Brasil e os países da América Hispânica. O programa do Memorial deveria privilegiar as memórias das classes populares latino-americanas, consideradas como o núcleo comum da memória coletiva da região. Nesse contexto, foi criado o Pavilhão da Criatividade, um dos espaços que compõem o Memorial, com uma exposição permanente de aproximadamente quatro mil peças provenientes de diferentes países da América Latina, enquadrando-se no que denominamos cultura material popular⁴.

Outro exemplo relevante são as Bienais de São Paulo, objeto de estudo de Couto (2023), que contribuíram para conferir visibilidade à produção artística latino-americana, inserindo-a em circuitos internacionais. Ao mesmo tempo, ao adotar um sistema de representações nacionais, essas bienais também evidenciaram as desigualdades entre os países da região e a presença — ou ausência — de políticas estatais voltadas ao campo do *soft power*. Nesse cenário, destaca-se a I Bienal Latino-Americana de 1978, também organizada pela Fundação Bienal, como um caso paradigmático para pensar os fluxos de artefatos, as relações diplomáticas que os viabilizaram e as concepções nacionais sobre a arte considerada “digna” de ser exibida em um evento internacional.

A menção a esses casos visa fundamentar a ideia de que, em diferentes projetos ideológicos que mobilizaram o conceito de América Latina, a dimensão visual-material

4 A formação do seu acervo foi constituída por especialistas que viajaram para os países da região selecionando objetos representativos. Faziam parte dessa equipe colecionadores de arte popular, como Jacques Bisilliat, Mourren Bisilliat e Antônio Marcos da Silva (Martins, Oliveira, Lima, 2014).

foi frequentemente acionada como elemento estruturante. Em tais proposições, nota-se, além da articulação com agentes estatais, o trânsito de peças — por meio de doações, empréstimos ou aquisições — que contribuíram para a sustentação simbólica desses projetos. É nesse trânsito, de sujeitos, materialidades e concepções, que se inscreve a presente pesquisa.

UM ACERVO SOBRE O BRASIL, FORA DO BRASIL

Não há uma caracterização unívoca para o termo “popular”, tampouco para o conceito de “arte popular”. Ainda assim, trata-se de uma noção útil para refletir sobre um tipo de produção que se relaciona, por um lado, com as sociedades industriais modernas e, por outro, com formas hegemônicas de produção cultural. A arte popular é uma forma de produção que privilegia um tipo de consumo não mercantilizado, no qual a dimensão do uso — prático ou simbólico — se sobrepõe à originalidade, à fruição estética e ao valor de mercado (Escobar, 2014). Como afirma García Canclini (1977), seu valor reside na capacidade de representar e satisfazer, de forma solidária, desejos coletivos. Essa concepção contribui para compreendermos a inserção de objetos do cotidiano em museus de arte. Isso não significa, como explica Ticio Escobar (2014), que a arte popular esteja destituída de uma dimensão estética. Trata-se de um corpo de imagens por meio do qual as culturas populares, subalternas em relação à cultura hegemônica, elaboram diversas funções sociais.

É importante destacar, entretanto, que “nem todo o cultural é artístico e, ainda, que nem todas as culturas populares geram formas artísticas” (Escobar, 2014, p. 127). Assim, a constituição de um acervo de objetos populares não implica, necessariamente, na constituição de um acervo de arte popular. Esse é um dos pontos que orientam nossa investigação sobre os acervos de arte popular brasileira: um corpus de objetos que não obedece a um estilo unificado, mas que se enquadra em uma categoria ampla, situada no campo artístico. Em outras palavras, embora apresentem características expressivas compartilhadas ou até similaridades formais que permitem identificar determinadas comunidades, regiões ou autores, como é o caso da cerâmica policromada de Caruaru (PE) ou das esculturas em barro do Vale do Jequitinhonha (MG), por exemplo, tais traços não podem ser tomados como critérios normativos para definir o que é ou não arte popular. Ao buscar compreender essa classificação (e sua utilidade), é necessário considerar sua inserção em dinâmicas tanto tradicionais quanto urbanas, bem como seus modos de produção, circulação e consumo (Canclini, 1987).

O acervo brasileiro do Museo de Arte Popular Americano insere-se nessa lógica de imposição classificatória, à medida que reúne objetos de diferentes origens, autorias, formas e significados sob a concepção abrangente de arte popular brasileira. Atualmente composto por cerca de 297 peças, esse acervo inclui esculturas figurativas de barro, artigos de religiões afro-brasileiras, ex-votos, máscaras, utensílios, têxteis, cestaria, pinturas, entre outros. De maneira geral, é possível afirmar que há uma região do Brasil mais representada nessa composição: o Nordeste. Isso ativa dicotomias bastante reiteradas pelo pensamento folclorista, que fundamentou a criação do acervo, como a oposição entre urbano e rural, tradicional e moderno.

A partir do que foi exposto acima, parte expressiva dessa coleção de arte é composta por objetos que escapam, ao menos no seu contexto de criação de produção e circulação prévio a entrada no museu, à categoria de arte. Tornaram-se, portanto, a partir de um método de coleta e sistema classificatório, *objeto de museu* (Brulon, 2015; Kopytoff; Appadurai, 2008), adquirindo o que Brulon (2015, p.26) chama de "estatuto museológico", enquadrando-se, a partir dessa operação, como arte popular. Nas palavras do autor a "conversão do contexto ordinário da coisa ao universo simbólico do museu implica um processo corolário de ressignificação para que o objeto ou coisa detentor de sentidos em seu contexto precedente não museal adquira sentido no contexto museal em que adentra". Contudo, com a ausência de informações da/sobre a coisa (objeto antes da musealização), até mesmo sua função interpretativa dentro do museu é prejudicada, na medida que os profissionais de museu têm dificuldades de apresentar argumentos sobre/a partir do *objeto de museu*. Nosso trabalho, então, se inscreve nesse intento de identificar e, com isso, ampliar, por meio da pesquisa, as capacidades de interpretação desses signos da cultura material brasileira do acervo, possibilitando a sua circulação em contextos expositivos.

Desse modo, refletir sobre os caminhos para a pesquisa de um acervo brasileiro localizado fora do Brasil passa pela tentativa de reconstrução das concepções que orientaram sua formação. Sabemos que a chegada das peças brasileiras ao MAPA se deu por diferentes vias: compras, doações de agentes do Estado brasileiro vinculados ao Ministério das Relações Exteriores, doações particulares e, também, viagens de profissionais do museu ao Brasil.

Mas como investigar um acervo complexo — em sua composição, variedade tipológica, escassez de informações sobre os artefatos, seus contextos de produção e de inserção na lógica museológica — localizado em outro país? Nossa proposição é que uma pesquisa dessa natureza só pode ser desenvolvida por meio do estabelecimento de redes de cooperação.

NOTAS SOBRE A PESQUISA EM COLABORAÇÃO

Para viabilização da pesquisa, estamos constituindo a ativação de uma rede internacional composta pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR (MAE-UFPR/Curitiba, Brasil), pelo Museu do Homem do Nordeste (MUHNE/Recife, Brasil), acionando outros museus, como o Museu de Arqueologia e Etnologia (MARQUE-UFSC/Florianópolis, Brasil). Essas instituições foram selecionadas por possuírem importantes coleções de arte popular brasileira, auxiliando no processo de identificação das peças e manifestações representadas no MAPA.

Um elemento que cabe destacar é a inclusão de profissionais do Museu de Arte Popular Americano como parte central do projeto, realizando o que a pesquisadora canadense Joelle Morrisette (2013) denominou como “pesquisa colaborativa”. Diferentemente das perspectivas participativas, a pesquisa colaborativa não só envolve os sujeitos, realizando uma inversão da perspectiva sujeito-objeto, como mais precisamente reúne comunidades profissionais em torno de um processo conjunto de construção investigativa. Em outras palavras, esta perspectiva busca envolver profissionais e pesquisadores na exploração conjunta de aspectos específicos de suas práticas, focando na compreensão contextual dessas atividades e na produção de processos de cocriação.

Neste sentido, esta pesquisa conta com o envolvimento de diferentes membros da equipe, da direção aos profissionais responsáveis por funções centrais como as de investigação, documentação e conservação, trabalhando conjuntamente no processo de qualificação das peças. Neste processo, as pesquisadoras realizam uma inserção no mundo prático dos profissionais de instituições de patrimônio com os quais se associam a partir da criação de instâncias colaborativas para gerar processos de co-construção de conhecimentos na área do patrimônio. Neste caso específico, elaboram uma produção conjunta de conhecimento sobre a coleção de arte popular brasileira do MAPA.

Ainda, vale comentar que o cotejamento entre o acervo do MAPA e dos museus brasileiros tem nos ajudado a qualificar algumas informações de fichas de registros de acervos alocados no Brasil. Trazemos apenas como exemplo o diálogo estabelecido sobre peças alocadas no MAPA, MAE-UFPR e MARQUE-UFSC, que permitiu identificar artefatos, possivelmente do mesmo artista, nos três museus. Nesse caso, realizamos o cruzamento complementar entre os dados de entrada, origem, datação e autoria, possibilitando qualificar as informações previamente identificadas sobre os conjuntos nas diferentes instituições.

Para a compreensão do acervo material (os artefatos que compõem a coleção) buscamos realizar um cruzamento dos artefatos com o acervo documental localizado na

instituição, a fim de identificar a procedência dessas obras (doação/data de chegada), fichas de registro e catálogos de mostras já realizadas, com o objetivo de reconstruir tanto a proveniência dos objetos quanto mapear uma rede de circulação de artefatos estabelecida entre os anos de 1940 e 1960 na América Latina, na qual o Chile foi um agente envolvido. O esclarecimento dessas lacunas possibilita uma importante contribuição para o debate sobre a noção de “arte popular” no período, revelando como, a partir de diferentes territórios latino-americanos, assim como de distintos períodos históricos, se define e se interpreta “o popular” e como se elabora a produção popular brasileira fora do país e vinculada a uma concepção de identidade latino-americana.

Por outro lado, é importante destacar outra contribuição relevante desta pesquisa: a visibilização da coleção tanto no Chile quanto no Brasil. Nesse sentido, o projeto propõe uma programação significativa de atividades de difusão, que inclui a realização de uma exposição simultânea nos dois países, reunindo peças identificadas durante a pesquisa que apresentem similaridades com aquelas presentes em acervos nacionais. Está prevista também a organização de um seminário internacional sobre arte popular contemporânea, com a participação de pesquisadoras e pesquisadores do Brasil e do Chile, voltado à discussão de problemáticas atuais da arte popular latino-americana a partir de perspectivas conceituais, imagéticas e contextuais. Por fim, o projeto contempla o lançamento de um catálogo bilíngue, que reunirá informações contextualizadas sobre as peças pesquisadas, contribuindo para a valorização da coleção e a ampliação do seu acesso por parte de outros pesquisadores e pesquisadoras.

Finalmente, cabe destacar um aspecto fundamental revelado por esta pesquisa: a vinculação com o Estado. A investigação no acervo documental do MAPA evidenciou que grande parte das negociações, acordos e diálogos que possibilitaram a incorporação da maioria das peças à coleção se deu por meio da Embaixada do Brasil no Chile e do Ministério das Relações Exteriores Brasileiro. Incluir a Embaixada no processo atual de visibilização da coleção é estratégico para fortalecer os laços culturais entre Brasil e Chile, ampliando a colaboração já existente entre instituições universitárias e museais, ao mesmo tempo em que reconhece o Estado brasileiro como um ator central para o desenvolvimento de futuras iniciativas conjuntas.

ALGUMAS REFLEXÕES FINAIS

A realização desta pesquisa representa um passo significativo para a sistematização e estruturação de projetos com vocação multiterritorial e colaborativa. A identificação de elementos transnacionais em processos como a constituição de um acervo de arte

popular latino-americana revela-se de grande interesse para o desenvolvimento de novas agendas investigativas voltadas à ampliação dos marcos teóricos e metodológicos, a fim de gerar espaços complexos de produção de conhecimento.

Trata-se, também, de um processo que mobiliza uma ampla rede de agências vinculadas a distintos campos de ação — acadêmico, museológico, cultural — incluindo atores relacionados à diplomacia internacional. A partir de uma perspectiva colaborativa, busca-se envolver todas essas instâncias na tarefa de identificar, valorizar e visibilizar as peças do acervo de arte popular brasileira do MAPA, experimentando metodologias que articulem a pesquisa com agentes externos à universidade.

Por fim, a abordagem multi-situada, com a participação de atores provenientes de diferentes territórios, permite complexificar a reflexão sobre os processos de construção da representação cultural, ao incorporar distintas definições do que é o “popular” em cada contexto. Essa perspectiva amplia o olhar histórico, favorecendo uma compreensão mais profunda sobre como processos comuns — como a colonização e a modernização — geraram diferentes construções de identidades nacionais, incidindo em distintas formas de conceber o “povo” na América Latina e nas maneiras pelas quais essas representações são materializadas nos *objetos-museus* classificados como arte popular brasileira no acervo do MAPA.

REFERÊNCIAS

- BRULON, Bruno. Os objetos de museu, entre a classificação e o devir. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 25, n. 1, p. 25-37, 2015.
- COSTA, Adriane. Darcy Ribeiro e suas conexões latino-americanas no exílio (1964-1976). **Intellèctus**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 86-110, 2024. DOI: 10.12957/intellectus.2024.84472. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/intellectus/article/view/84472>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- COUTO, Maria de Fátima Morethy. A Bienal de São Paulo e a América Latina: trânsitos e tensões (1950-1970). Campinas: EdUnicamp, 2023.
- ESCOBAR, Ticio. Arte popular: el desafío contemporáneo. **Estudios Curatoriales: Teoría, Crítica, História**, ano 3, n. 4, 2015. Buenos Aires: UNTREF.
- ESCOBAR, Ticio. **El mito del arte y el mito del pueblo**: cuestiones sobre arte popular. Buenos Aires: Ariel, 2014.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. **Arte popular y sociedad en América Latina**: teorías estéticas y ensayos de transformación. México: Casa Chata, 1977.
- KOPYTOFF, Igor; APPADURAI, Arjun. **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2008.

- MARTINS, Tiago Souza; OLIVEIRA, Régia Cristina; LIMA, Idalice Ribeiro Silva. Pavilhão da Criatividade: cultura material, identidade e cultura popular no Memorial da América Latina. **Revista Educação e Políticas em Debate**, Uberlândia, v. 3, n. 2, p. 465-481, ago.-dez. 2014. ISSN 2238-8346.
- MORRISSETTE, Joëlle. Recherche-action et recherche collaborative: quel rapport aux savoirs et à la production de savoirs. **Nouvelles pratiques sociales**, Québec, v. 25, n. 2, p. 35-49, 2013.
- ORTIZ, Renato. Românticos e folcloristas: cultura popular. São Paulo: Olho d'Água, 1992.
- VILHENA, Luís Rodolfo da Paixão. **Projeto e missão**: o movimento folclórico brasileiro 1947-1964. 1995. 453 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Museu Nacional. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1995.

EXPERIÊNCIAS E TRAJETÓRIAS DE MULHERES NA HISTÓRIA DO DESIGN: PESQUISAS DESENVOLVIDAS NO PPGDESIGN – UFPR

EXPERIENCIAS Y TRAYECTORIAS DE MUJERES EN LA HISTORIA DEL DISEÑO:
INVESTIGACIONES DESARROLLADAS EN PPGDESIGN – UFPR

WOMEN'S EXPERIENCES AND TRAJECTORIES IN DESIGN HISTORY:
RESEARCHES DEVELOPED AT PPGDESIGN (UFPR)

Bruna Carmona Bonifácio¹;
Cláudia Regina Hasegawa Zacar²;
Lindsay Jemima Cresto³;
Rachel Rebske Hoppe⁴.

História do Design, Feminismo, Estudos de Gênero, Mulheres

Neste texto apresentamos pesquisas desenvolvidas no PPGDesign - UFPR e focadas em narrar e discutir trajetórias e experiências de mulheres no design. Procuramos localizar essas pesquisas tendo em vista as contribuições de perspectivas feministas para a história do design, e pontuamos aproximações metodológicas e discussões teóricas por elas suscitadas.

-
- 1 Doutora em design pela Universidade Federal do Paraná na linha de pesquisa Teoria e História do Design (2024), mestra pela mesma instituição (2019), graduada em design com habilitação em design gráfico e design de produto pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2013). As pesquisas de mestrado e doutorado foram realizadas com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. bruna.c.bonifacio@gmail.com
 - 2 Doutora em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2018), professora do Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná, claudiazacar@ufpr.br.
 - 3 Doutora em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2019), professora do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da UTFPR, lindsayjcresto@utfpr.edu.br.
 - 4 Mestra em design pela Universidade Federal do Paraná na linha de pesquisa Teoria e História do Design (2025) e graduada em design pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2022). A pesquisa de mestrado foi realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. rachelrebske@gmail.com.

Historia del Diseño, Feminismo, Estudios de Género, Mujeres

En este texto, presentamos investigaciones desarrolladas en PPGDesign - UFPR, centradas en narrar y discutir las trayectorias y experiencias de mujeres en el diseño. Buscamos ubicar estas investigaciones considerando las contribuciones de perspectivas feministas a la historia del diseño y destacamos los enfoques metodológicos y las discusiones teóricas que estas plantean.

Design History, Feminism, Gender Studies, Women

In this text, we present researches developed at PPGDesign - UFPR and focused on narrating and discussing trajectories and experiences of women in design. We seek to locate this researches considering the contributions of feminist perspectives to design history, and we highlight methodological approaches and theoretical discussions raised by them.

INTRODUÇÃO

Neste texto, temos como objetivo apresentar e discutir abordagens teóricas e metodológicas que têm fundamentado pesquisas desenvolvidas no PPGDesign - UFPR a partir de perspectivas feministas e com foco em experiências de mulheres no design.

Perspectivas feministas para a história do *design* têm circulado desde os anos 1980, propondo uma revisão significativa em termos metodológicos, epistemológicos e ontológicos. Uma das contribuições das historiadoras feministas tem sido o questionamento de postos universalizantes, hierarquizantes e excludentes. Isso pode ser observado no tensionamento em relação ao sujeito universal dos relatos tradicionais, tendo em vista que figurar na história é um valor disputado. (Pedro, 2005). Como argumenta Scott (1992, p. 77), “reivindicar a importância das mulheres na história significa necessariamente ir contra as definições de história e seus agentes já estabelecidos como “verdadeiros”, ou pelo menos, como reflexões acuradas sobre o que aconteceu (ou teve importância) no passado”.

As mulheres foram historicamente segregadas da vida social e política, tendo como consequência a invisibilidade como sujeito. (Louro, 2007). Para Michelle Perrot. (2007, p.17), essa invisibilidade está baseada no silêncio das fontes, porque “as mulheres deixam poucos vestígios diretos, escritos ou materiais. Seu acesso à escrita foi tardio. Suas produções domésticas são rapidamente consumidas, ou mais facilmente dispersas”. Outro argumento de Perrot é que a maioria dos cronistas da história é formada por homens e suas observações sobre a atuação das mulheres costumam ser reduzidas, carregadas de estereótipos e generalizações, pois os temas de interesse de historiadores costumam ter um enfoque político e econômico que valoriza narrativas heroicas sobre líderes e batalhas (Perrot, 2007).

A disposição de investigar e reescrever histórias sob perspectivas feministas ganhou força no final do século XX e início do século XXI, motivando investigações focadas em reconstruir a contribuição de mulheres em diversas áreas do conhecimento. No caso da história do design, isso significou perguntar, por exemplo: por que não existiram grandes designers mulheres (Scotford, 1997)? Martha Scotford defende que as experiências de mulheres no *design* é uma história “conturbada” (Scotford, 1994), abrangendo abordagens alternativas que visam tensionar e desnaturalizar as mais variadas formas de opressão, conferindo visibilidade para as relações de poder e para histórias muitas vezes ignoradas (como as dos grupos subalternizados, das práticas coletivas, dos erros e dos desvios).

Olhares feministas para a história do *design* também levaram ao questionamento sobre quais práticas são legitimadas como “bom design”, indicando a sistemática marginalização daquelas tidas como femininas — tais como a produção têxtil e a decoração

de interiores. Isso implica em colocar em xeque o que pode ou não ser entendido como *design* e quem pode ou não ser considerada/o designer, tendo em vista, por exemplo, a exclusão dos saberes e fazeres artesanais e em pequena escala da historiografia pautada pelos ideais modernistas, ligados à produção industrial. Assim, nota-se que o local de produção também interfere na visibilidade: a esfera doméstica, considerada como espaço de reprodução, do cuidado, do trabalho não remunerado e amador, não recebe a mesma valorização da indústria, tida como espaço do trabalho profissional remunerado, especializado. Bukley (1986) argumenta que os termos de inferiorização de certas áreas no *design* devem ser questionados e desafiados, como a natureza ideológica de termos como “feminino, delicado e decorativo”, quando associados à produção de mulheres no design.

A crítica feminista à história do *design* também enfatiza a importância de considerar o design como prática social que se insere em um circuito de produção, circulação e consumo, permitindo olhar para processos projetuais não autorais, para as dinâmicas que limitam a criatividade de quem projeta, e para o consumo como uma prática produtiva e essencial para esse circuito. Como argumentou Buckley (1986), apesar das mulheres estarem envolvidas com o *design* das mais variadas formas — como profissionais da área, teóricas, historiadoras, consumidoras e como objetos de representação —, a literatura sobre história, teoria e prática do *design* nos leva a crer que suas contribuições foram mínimas, uma vez que as intervenções dos setores tidos como femininos no campo do design, tanto no passado quanto no presente, foram e ainda são, muitas vezes, ignoradas.

Logo, a invisibilização na história do *design* consiste em um conjunto de estratégias de apagamento da atuação e produção de mulheres, relacionadas à definição de *design* adotada, aos registros históricos e à divisão do trabalho. Além disso, vale destacar a interferência da maternidade na possibilidade de trabalho assalariado, bem como a atribuição de autoria apenas a companheiros e familiares homens, no caso de mulheres que atuaram em colaboração com eles (Cresto; França, . p. 78-90, 2024). Assim, a revisão das narrativas promovida pelas feministas em diálogo com a abordagem da história das mulheres não apenas transformou o olhar sobre a sua participação nos processos históricos, mas também permitiu questionar a própria historiografia.

Com a emergência dos estudos de gênero, a partir da década de 1980, pesquisas que adotam uma perspectiva relacional multiplicaram-se, apoiadas em teorias pós-estruturalistas. A influência dessa abordagem fica evidente na busca pela desconstrução da lógica dicotômica que institui hierarquias entre homens/mulheres, produção/reprodução, público/privado etc. Esse processo de desconstrução prevê a

problematização dos processos de constituição de cada polo dos binarismos, evidenciando que cada um supõe e contém o outro e mostrando que cada polo é, internamente, plural (Louro, 1997).

Nesse sentido, ganham força estudos voltados a discutir como feminilidades e masculinidades têm sido constituídas em articulação com as materialidades e as práticas projetuais e produtivas. Esses aportes explicitam que sistemas e produtos projetados por designers podem reproduzir estereótipos, como a noção de que mulheres têm menos habilidade no trato com tecnologias (van Oost, 2003), ou excluir quem não se enquadra em padrões normativos, tais como pessoas negras, trans, com deficiência e gordas (Costanza-Chock, 2020; Lupton *et al.*, 2021; Schaefer, 2022). Chamam a atenção também para o potencial desestabilizador dos artefatos, que podem ser projetados e apropriados de modo a tensionar a naturalização dos corpos (Santos, 2018). Assim, o *design* é compreendido como uma prática que não é neutra, e que atua na construção e na reprodução de características associadas a marcadores sociais, influenciando a formação de subjetividades e as relações de poder (Sparke, 2004).

Essas abordagens deslocam, portanto, o foco da categoria mulheres para a categoria gênero, visando problematizar as experiências sociais de mulheres e homens, e dar conta de explicar as persistentes desigualdades. Scott (2019) alerta para os riscos de usar a categoria gênero apenas de modo descritivo, como sinônimo de mulheres ou como construção cultural de “papéis” sociais para mulheres e homens. Para a historiadora, esse tipo de uso não tem potência para questionar e transformar os paradigmas históricos existentes. Buckley (2020), por sua vez, critica as abordagens que enfatizam o gênero, considerando o risco de novamente apagar as contribuições das mulheres. Em consonância com Pedro (2005, p. 85), porém, entendemos que escrever histórias a partir da categoria “mulheres” ou da categoria “gênero” são ambas estratégias válidas, considerando que elas “não formam uma evolução na direção da categoria ‘mais correta’”.

Apresentamos a seguir pesquisas desenvolvidas no âmbito do PPGDesign - UFPR e focadas em narrar e discutir trajetórias e experiências de mulheres no *design*. Elas apresentam aproximações metodológicas e discussões teóricas que acreditamos ser úteis para o entendimento das contribuições de perspectivas feministas para a história do design. Com isso, desejamos também explicitar a importância de estudos com essa temática e destacar a necessidade de ampliá-los. Nota-se que a quantidade de pesquisas sobre mulheres no *design* ainda é escassa, considerando tanto a produção das duas primeiras décadas de existência do PPGDesign - UFPR, quanto no contexto mais amplo da pesquisa em *design* no Brasil. (Safar; Dias, 2016; Neves; Lima; Amaral; Damazio, 2025).

EXPERIÊNCIAS DE MULHERES NO DESIGN DE SUPERFÍCIE

As pesquisas que eu, Bruna Carmona Bonifácio, desenvolvi no PPGDesign - UFPR, (Bonifácio, 2019; 2024) tiveram um método baseado em revisão bibliográfica, pesquisa empírica com estudo de caso apoiado na História Oral.

Realizei investigações de artefatos, sujeitos, eventos e espaços em acervos públicos e pessoais, encontrei documentos de diferentes tipologias (reportagens de jornais, matérias de revistas, anúncios, gravações, catálogos, livros, fotografias), mapeei experiências das designers por meio de narrativas biográficas das próprias interlocutoras (entrevistas). Elaborei o cruzamento dos dados coletados (e construídos com elas) dos documentos, das oralidades, e informada pelo referencial teórico, teci minha análise sobre relações entre tensionamentos e deslocamentos de gênero (mestrado) e sobre as potencialidades e os impedimentos do *design* de superfície como área de trabalho (doutorado).

No primeiro momento me interessava documentar, descrever e analisar os processos de Goya Lopes e Renata Rubim se tornarem designers de superfície, a fim de tratar sobre tensões e resistências presentes nos modos de fazer (*design*) e nos modos de se fazer (*designer*). No segundo momento, meu intuito foi reconstruir experiências de Renata Rubim no *design* de superfície para apreender os modos pelos quais espaços no *design* foram produzidos, quis contar sobre eventos e espaços que possuem relação com a constituição do *design* de superfície como uma prática de projeto no Brasil.

Importa pontuar que compreendo o *design* de superfície, aos modos de Rüttschilling (2008), como uma prática em que a superfície (têxtil, cerâmica, sintética, de papel etc.) é explorada amplamente em projetos com técnicas variadas (tecelagem, malharia, tapeçaria, *jacquard*, estamparia, revestimentos para paredes e pisos, criação para papelaria, entre outras); e o insiro em contextos históricos, sociais e culturais, informada por teorias da cultura material.

O tema “*design* de superfície” se encontrou com o tema “mulheres no *design*” quando, em conversa com o professor Ronaldo Corrêa (meu orientador), refletimos sobre a presença de um notável número de mulheres — muito mais representativo do que o de homens — no *design* de superfície brasileiro. Nós conhecemos essas mulheres, acompanhamos seus trabalhos, mas percebíamos que esse conhecimento não era comum entre outros *designers*. O que gerou uma série de questionamentos sobre os motivos: quem me diz sobre a notoriedade delas? Quem são os autores e de onde estão falando? Onde estão essas mulheres? Quais as condições materiais para elas se tornarem *designers*? O que era importante trabalhar? Como elas estão vinculadas à prática do *design*? O *design* de superfície é o tipo de *design* mais valorizado socialmente?

As minhas interlocutoras são protagonistas e atuantes na área há cerca de quarenta anos, projetam e/ou produzem seus artefatos, se fazem presentes de forma recorrente em publicações especializadas sobre o *design* no Brasil, são professoras, palestrantes, conquistam prêmios, frequentam eventos e espaços importantes para a disciplina.

Goya Lopes se define como artista e designer. Em sua empresa, cria, produz e comercializa peças têxteis estampadas que contam histórias brasileiras e afro-brasileiras, são cortes de tecido, lenços, torços, turbantes, blusas regatas, camisetas, camisas, batas, saias, vestidos, shorts, calças, bolsas, capas de almofadas, conjuntos para mesa e acessórios de cozinha.

Renata Rubim se define como designer, sua formação e atuação a conduziram para o *design* de superfície. Em sua empresa elabora projetos para qualquer superfície, seja ela têxtil, cerâmica, cimentícia, polimérica, de papel, de madeira, ou outra. Possui um escritório de criação e consultoria e presta serviços para empresas parceiras.

A pesquisa de Ana Paula Simioni (2007) me auxiliou a compreender que as práticas de Goya, Renata, e de outras pessoas no *design* de superfície, possuem similaridades com gêneros artísticos que passaram por classificações de gênero. Simioni explicita que as mulheres tinham presença vetada em aulas de modelo vivo e, portanto, não possuíam conhecimento técnico, nem permissão para todas as práticas artísticas. A elas estavam pré-determinadas as práticas tidas como menores, “os retratos, as miniaturas, as pinturas em porcelana, as pinturas decorativas (vãos, esmaltes, etc.), as aquarelas, as naturezas-mortas e, finalmente, toda a sorte de artes aplicadas, particularmente as tapeçarias e bordados” (Simioni, 2007, p. 94).

A partir da leitura de (Buckley, 1996) encontrei correspondência dessa hierarquia entre as produções no âmbito do design. Por meio da aplicação do determinismo biológico, foi sistematicamente naturalizado que habilidades são consequências do gênero. Mulheres foram tidas como mais meticulosas, adequadas a práticas das áreas das artes decorativas (bordados, crochê, tricô, costura, joias, cerâmica, *design* gráfico). Para Isabel Campi (CAMPI, 2002) essa prescrição de atividades para homens e mulheres no *design* também definiu um lugar histórico a elas, e às mulheres haviam sido deixadas no esquecimento.

Em minhas pesquisas, acessar diretamente as designers e suas histórias recentes por meio de entrevistas foi uma forma profícua de compreensão sobre os caminhos percorridos por elas, uma forma de reconstruir suas práticas profissionais. Saber de suas experiências enriqueceu a História, há camadas que os documentos não contam.

A experiência permite construir conhecimento a partir da fala; a criação e ocupação de um lugar na História para as experiências também é uma reivindicação dos movimentos feministas. Mulheres defendem que suas experiências são tão válidas quanto as masculinas e têm conseguido torná-las mais visíveis e legítimas no espaço público (Montero,

2012; Rago, 1995, 2020; Scott, 1992, 1998; Perrot, 2017). Desde os anos 1970, observa-se um interesse crescente pela História das Mulheres, esse é um dos temas mais significativos de produção da História Oral. Tratando da vida cotidiana, do trabalho operário, do trabalho doméstico, da militância, da identidade e da vida afetiva (Joutard, 2006).

Compreendo que Goya e Renata são constituídas pelas experiências que viveram em lugares e tempos específicos, sendo mulheres, mas sendo também muitas outras possibilidades. Goya Lopes é filha de Hamilton Lopes, irmã, tia, sobrinha, designer de superfície, designer têxtil, designer de moda, designer gráfica, estilista, figurinista, artista plástica, ativista, nordestina, baiana, preta, afro-brasileira, brasileira, empresária, *freelancer*, doutora, professora, aluna, pioneira... Renata Rubim é mãe solo, designer autodidata, filha de Eva e Wolfgang Sopher, tecelã, empresária, autônoma, designer de superfície, gaúcha, uma das poucas que nominava a prática como *design* de superfície, brasileira e resistente ao descrédito, professora, mas não em todos os espaços almejados... Elas se constituíram e se reconstruíram em diferentes experiências de vida, que permitiram atuações ou frustraram intenções em diferentes áreas da vida.

Esgarçar os modos como o *design* é entendido e avançar na crítica à invisibilização das desigualdades foram justificativas para as pesquisas. Apresentei como o *design* tem sido entendido historicamente e desenvolvi reflexões acerca dos seus sujeitos, suas histórias e suas práticas.

Os estudos das experiências das mulheres designers comprovam que “a” experiência do design, tida como universal e contada nos livros, na realidade retrata apenas a experiência masculina no *design*. Existe uma disputa narrativa e é necessário desnaturalizar essa subalternização na historiografia. Mulheres têm vivências radicalmente constrangidas e suas narrações e perspectivas sobre os eventos são diversas daquelas vivenciadas por homens. Se esse sujeito histórico não for levado em consideração, não teremos a superação da desigualdade de gênero.

EXPERIÊNCIAS DE MULHERES NO PROJETO E PRODUÇÃO DE MÓVEIS

Em minha dissertação eu, Rachel Hoppe, trato das experiências profissionais de mulheres que projetam e produzem móveis de madeira em Curitiba (PR)⁵. Partindo

5 HOPPE, Rachel Rebske. **Experiências profissionais de mulheres no projeto e produção de móveis de madeira em Curitiba** (PR): uma perspectiva feminista. 2025. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2025.

de uma perspectiva feminista, adoto o conceito de tecnologias de gênero, de Teresa de Lauretis (1994), como base para a análise, entendendo que as práticas, discursos e instituições do campo operam como produtoras de normas de masculinidades e feminilidades. Nesse sentido, interessa especialmente como as pessoas atuantes no âmbito da produção se relacionam com essas normas. Assim, a pesquisa parte da pergunta: como as experiências de mulheres que projetam e produzem móveis de madeira em Curitiba (PR) são constituídas em relação às representações de gênero acerca dessas atividades?

O elemento central do trabalho são as trajetórias de quatro profissionais, acessadas por meio de entrevistas temáticas apoiadas na história oral. A primeira entrevista foi realizada com a arquiteta, marceneira e artesã⁶ Sabrina Ramos, seguida pela projetista Simone Tagliari, a restauradora Sandra Guadagnin e, por fim, pela marceneira, professora e designer Débora Mello. A fim de evitar uma leitura essencialista de suas trajetórias, mobilizo o conceito de experiência conforme a definição de Joan Scott (1999). Segundo a autora, a experiência não deve ser o ponto de partida para a explicação, mas sim aquilo que buscamos explicar:

Quando a experiência é considerada como a origem do conhecimento, a visão do sujeito individual (a pessoa que teve a experiência ou o/a historiador/a que a relata) torna-se o alicerce da evidência sobre o qual se ergue a explicação. Questões acerca da natureza construída da experiência, acerca de como os sujeitos são, desde o início, constituídos de maneiras diferentes, acerca de como a visão de um sujeito é estruturada — acerca da linguagem (ou discurso) e história — são postas de lado. A evidência da experiência, então, torna-se evidência do fato da diferença, ao invés de uma maneira de explorar como se estabelece a diferença, como ela opera, como e de que forma ela constitui sujeitos que vêm e agem no mundo (Scott, 1999, p.25).

Portanto, antes de apresentar as entrevistas, busquei contextualizar historicamente a atuação de mulheres no projeto e na produção de móveis. Diante da lacuna constatada na bibliografia a respeito de pesquisas sobre profissionais do setor moveleiro (sobretudo sob a perspectiva de gênero), foi fundamental dialogar com pesquisas críticas à historiografia do *design* (Buckley, 1986; Campi, 2010, 2013; Simioni, 2007; Kirkham, 2010; Rubino, 2010). Além disso, a contextualização abarca dados da indústria e do comércio do setor, bem como representações produzidas e veiculadas em plataformas de notícias, blogs, sites e redes sociais sobre mulheres que atuam profissionalmente nessa área. Posteriormente, articulei esse referencial com trechos das transcrições das

6 As interlocutoras são brevemente apresentadas a partir dos termos que elas utilizam para se descrever profissionalmente.

entrevistas, a fim de investigar como as experiências das interlocutoras se constituem em processos de negociação com as representações de gênero relativas às atividades que desempenham.

O percurso metodológico foi elaborado em três etapas principais (preparação, realização e tratamento), com base nos procedimentos de entrevistas de história oral propostos por Verena Alberti (2008, 2013). A aproximação com pesquisas realizadas por discentes e egressos da linha de Teoria e História do *Design* possibilitou a adaptação e implementação de ferramentas como ficha de perfil, diário de campo, roteiro de entrevista, protocolo de transcrição e quadro de temas, que foram fundamentais para a condução do estudo. As transcrições foram construídas de forma colaborativa com as interlocutoras, que puderam incluir, retirar ou modificar elementos dos textos resultantes de suas entrevistas. Posteriormente, a análise e interpretação das versões finais das transcrições apontaram para quatro eixos através dos quais discuto as experiências relatadas.

O primeiro eixo trata de como cada uma iniciou sua prática no projeto e na produção de móveis de madeira. Nesse contexto, instituições como a família e o ensino exercem papéis distintos nas trajetórias das interlocutoras, podendo contribuir tanto na transgressão, quanto na manutenção de normativas de gênero. O que se evidencia é que suas experiências não correspondem apenas a escolhas individuais, mas sim à dinâmica estrutural em que cada uma está inserida.

Mantendo o foco nas relações sociais, o segundo eixo aborda as interações com clientes, colegas de trabalho, alunos e demais pessoas com quem se relacionam durante o exercício da profissão. Considerando que essas relações são atravessadas pelas representações de gênero, discuto episódios nos quais elas acreditam que tiveram seu conhecimento e capacidade questionados, diminuídos ou mesmo ridicularizados pelo fato de serem mulheres. Por outro lado, também compartilham algumas situações em que clientes enxergam positivamente o fato de serem atendidas por uma mulher.

Em seguida, abordo as identificações profissionais mobilizadas por cada uma: arquiteta, artesã, *designer*, marceneira, professora, projetista e restauradora. Discuto como as representações construídas e reforçadas por discursos, práticas e instituições podem interferir na forma como elas acionam essas identidades de modo situado. Assim, destaco o caráter dinâmico das identidades, em vista de seu permanente processo de construção.

Finalmente, abordo um aspecto importante na constituição dessas identidades: o trabalho manual. A partir dos relatos, ressalto a ambivalência da experiência corporal que, na interação com materiais e ferramentas, propicia satisfação, prazer e felicidade,

ao mesmo tempo que acarreta dores, cortes e inflamações decorrentes do esforço físico. Outro ponto evidenciado nos relatos é a impossibilidade de separar teoria e prática, muito menos em uma hierarquia na qual a prática é inferiorizada.

Portanto, concluo que as trajetórias das interlocutoras são constituídas por processos não lineares ou homogêneos, marcados por negociações constantes com normas de gênero. Nessa dinâmica, investimento e resistência existem não de forma excludente, mas sim simultânea na constituição das identidades, o que reforça a concepção de um sujeito construído de forma complexa e contínua — em oposição às identidades fixas que sustentam a naturalização de desigualdades. Assim, busco evidenciar o caráter construído das hierarquias estruturantes do campo, bem como apontar para existências que as tensionam.

Por fim, sugiro como possibilidade de desdobramento a investigação da modelaria⁷ da UTFPR, mencionada diversas vezes como um espaço formativo onde as relações de gênero possuem destaque. Além disso, considerando o aspecto histórico, ressalto o potencial de abordagens alinhadas à história oral no resgate da memória de um espaço importante para diversos cursos que participaram da consolidação da tradição moveleira da região.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os trabalhos aqui brevemente apresentados permitem considerar aproximações produtivas entre as abordagens da história das mulheres e dos estudos de gênero. Nessas pesquisas, nota-se a preocupação em discutir o apagamento das mulheres na história do design, atentando para sua presença em áreas de atuação marginalizadas na historiografia (como o *design* de superfícies) ou tidas como masculinas (como o *design* de móveis). Ao mesmo tempo, as pesquisas se delineiam de maneira não apenas descritiva, mas de forma a problematizar relações de gênero que marcam as experiências das interlocutoras. Nesse sentido, cabe destacar a relevância do conceito de experiência como base teórica na investigação das trajetórias de mulheres, pois as relações sociais são atravessadas pelas representações de gênero.

Ressaltamos a pertinência da abordagem da história oral, que permite conhecer experiências de vida, concepções situadas sobre as práticas e conhecimentos abordados, com relatos que narram trajetórias, indicando potencialidades dos fatos e relevância de certos acontecimentos. Nas pesquisas sobre histórias das mulheres, a história oral tem

7 A modelaria é um dos laboratórios do Departamento de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná e é situada no bairro Rebouças, em Curitiba (PR).

sido utilizada para abordar a vida cotidiana, o trabalho operário, o trabalho doméstico, identidade e relacionamentos afetivos, dimensões que podem ser interrelacionadas na busca por conhecer a atuação de mulheres no *design*.

Trata-se de um método que vem sendo utilizado em diferentes pesquisas da linha de Teoria e História do *Design*⁸ (não necessariamente com foco em questões de gênero) e o arcabouço metodológico desenvolvido, em termos de protocolos de registro e tratamento de dados, bem como procedimentos de análise, tem facilitado e fomentado novas pesquisas filiadas à essa abordagem. Cabe destacar, porém, a relevância de outros tipos de fonte, além das orais, no desenvolvimento de pesquisas que tratam de trajetórias e sociabilidades de mulheres. Dentre elas, citamos fontes tridimensionais (considerando artefatos e acervos pessoais), iconográficas (imagens) e textuais (incluindo, por exemplo, periódicos, catálogos e crônicas), tais como as utilizadas nas pesquisas de Caroline Müller (2021) e Valéria Tessari (2019). Essas pesquisas são interessantes também para pensar a presença das mulheres na história do *design* não apenas como projetistas, mas também consumidoras.

Por fim, gostaríamos de registrar pesquisas atualmente em desenvolvimento no PPG *Design* - UFPR abordando histórias de mulheres no design, que exploram temáticas bastante diversas. Dentre elas, citamos os trabalhos de Marina Bittencourt Cardoso, que estuda mulheres designers na cerâmica em Curitiba, de Marcela Gonçalves Balbo, que pesquisa práticas projetuais coletivas de feministas ativistas brasileiras, e de Lariane Casagrande, que pesquisa a prática editorial negra no Brasil a partir dos anos 1970, atentando para marcadores de raça, gênero e classe. Esses trabalhos sugerem um crescimento no número de investigações pautadas por perspectivas feministas no âmbito do Programa, fenômeno que notamos também em relação à produção de outros centros de pesquisa em *design* no Brasil recentemente. Conforme argumentamos, essa ampliação é fundamental para a construção de uma história do *design* mais rica, complexa e crítica às desigualdades.

REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Verena. Fontes orais: histórias dentro da história. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes históricas**. 2. ed., 1. reimpr. São Paulo: Contexto, 2008. p. 155-202.
- ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. 3. ed. São Paulo: FGV, 2013.

8 Destacamos aquelas desenvolvidas sob orientação do prof. Ronaldo de Oliveira Correa, pioneiras na consolidação da linha.

- BUCKLEY, Cheryl. Made in Patriarchy: toward a feminist analysis of women and design. **Design Issues**, [s.l.], v. 3, n. 2, p. 3-14, 1986.
- CAMPI, Isabel. Diseño y género: las aventuras de Venus um el reino de larazón. **La Revista ON Diseño**, n. 232, 2002.
- CAMPI, Isabel. ¿El sexo determina la historia? Las diseñadoras de producto: un estado de la cuestión. In: CAMPI, Isabel (org.). **Diseño e historia: tiempo, lugar y discurso**. México: Designio, 2010. p. 87-114.
- COSTANZA-CHOCK, Sasha. **Design Justice: community-led practices to build the worlds we need**. Cambridge (London): The MIT, 2020.
- CRESTO, Lindsay Jemima; FRANÇA, Maureen Schaefer. “Aqui não bordamos almofadas”: estereótipos de gênero na trajetória de mulheres na História do Design. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 32, n. 2, p. 78-90, 2024. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1977>. Acesso em: 24 fev. 2025.
- FRANÇA, Maurreen Schaeffer. **Gordofobia & Design**. Teoria do Design, 28 jan. 2022. Disponível em: <https://teoriadodesign.com/gordofobia-design/>. Acesso em: 20 maio 2025.
- HOPPE, Rachel Rebske. **Experiências profissionais de mulheres no projeto e produção de móveis de madeira em Curitiba (PR): uma perspectiva feminista**. 2025. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2025.
- JOUTARD, Philippe. **História oral: balanço da metodologia e da produção nos últimos 25 anos**. In: AMADO, Janaína; FERREIRA, Marieta de Moraes (coords.). Usos & abusos da história oral. 8. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.
- KIRKHAM, Pat. Humanizing Modernism: The Crafts, ‘Functioning Decoration’ and the Eameses. In: LEES-MAFFEI, Grace; HOUZE, Rebecca (eds.). **The Design History Reader**. Oxford: Berg, 2010. p. 360-366.
- LAURETIS, Teresa de. A tecnologia de gênero. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-242.
- LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- LUPTON, Ellen; KAFEI, Farah; TOBIAS, Jennifer; HALSTEAD, Josh A.; SALES, Kaleena; XIA, Leslie; VERGARA, Valentina. **Extra bold: um guia feminista, inclusivo, antirracista, não-binário para designers**. São Paulo: Olhares, 2023.
- MONTERO, Rosa. **História de Mujeres**. Madrid: Santillana Ediciones Generales, 2012
- MÜLLER, Caroline. **Memórias luso-brasileiras sobre o consumo e a circulação de roupas brancas femininas (1900-1920)**. 2021. Tese (Doutorado em Design) - Programa de Pós-graduação em Design. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2021.
- NEVES, Renata de Assunção; LIMA, Julia; AMARAL, Julia; DAMAZIO, Vera M. M. Mulheres em Foco: uma análise crítica dos anais do P&D Design em relação à Gênero e Mulheridade. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, p. 401-420, v. 18, n. 2, 2025.

- PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **Revista História**, São Paulo, v. 24, n.1, p. 77-98, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/his/v24n1/ao4v24n1.pdf>. Acesso em: 3 maio 2021.
- PERROT, Michelle. **Minha história das mulheres**. São Paulo: Contexto, 2007.
- RAGO, Margareth. Entrevista para Anadir Miranda no Dossiê As várias faces dos feminismos: memória, história, acervos. **Acervo: Revista do Arquivo Nacional**, Rio de Janeiro, v. 33, n. 2, p. 13-20, maio-ago., 2020.
- RAGO, Margareth. As mulheres na historiografia brasileira. In: SILVA, Zélia Lopes (org.). **Cultura Histórica em Debate**. São Paulo: EdUNESP, 1995.
- RUBINO, Silvana. Corpos, cadeiras, colares: Charlotte Perriand e Lina Bo Bardi. **Cadernos Pagu**, n. 34, p. 331-362, 2010.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: EdUFRGS, 2008.
- SAFAR, Giselle Hissa; DIAS, Maria Regina Alvares Correa. Estudos de gênero e seu impacto na história do design. **Dimensões**, [s.l.], v. 36, jan.-jun. 2016, p. 102-120.
- SANTOS, Marinês Ribeiro dos. Gênero e cultura material: a dimensão política dos artefatos cotidianos. **Revista Estudos Feministas**, [s.l.], n. 26, v. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/37361/36310>. Acesso em: 17 jun. 2025.
- SCOTFORD, Martha. Is there a canon of graphic design history? In: HELLER, Steven; FINAMORE, Marie (Eds.). **Design culture. An anthology of writing from the AIGA (The American Institute of Graphic Arts) journal of graphic design**. New York: Allworth, 1997. p. 218-227.
- SCOTFORD, Martha. Messy versus Neat History: toward an expanded view of women in graphic design. **Visible Language**, [s.l.], v. 28, n. 4, 1994, p. 367-387.
- SCOTT, Joan. A experiência. In: SILVA, Alcione Leite da; LAGO, Mara Coelho de Souza; RAMOS, Tânia Regina Oliveira (orgs.). **Falas de gênero: teorias, análises, leituras**. Florianópolis: Mulheres, 1999. p. 21-55.
- SCOTT, Joan Wallach. A invisibilidade da experiência. **Projeto História**, São Paulo, p. 297-325, n.16, fev. 1998.
- SCOTT, Joan Wallach. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Pensamento feminista: conceitos fundamentais**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. p. 49-80.
- SCOTT, Joan Wallach. História das Mulheres. In: BURKE, Peter (org.). **A escrita da História. Novas perspectivas**. São Paulo: EdUnesp, 1992. p. 63-95.
- SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti. Regina Gomide Graz: modernismo, arte têxtil e relações de gênero no Brasil. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, [s.l.], n. 45, p. 87-106, 2007.
- SPARKE, Penny. **An introduction to design and culture: 1900 to the present**. 2. ed. London: Routledge, 2004.

TESSARI, Valéria Faria dos Santos. **Louvre, o Rei das Sedas**: moda e sociabilidades femininas em Curitiba - PR (1935-1945). 2019. Tese (Doutorado em Design) - Programa de Pós-graduação em *Design*, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

VAN OOST, Ellen. Materialized Gender: how shavers configure the user's femininity and masculinity. *In*: OUDSHOORN, Nelly; PINCH, Trevor (eds.). **How Users Matter**: The Co-Construction of Users and Technology. Cambridge (London): MIT, 2003. p. 193-208.

OS ESPAÇOS DE PRODUÇÃO COMO SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA DISCIPLINA DE CULTURA VISUAL NA PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

LOS ESPACIOS DE PRODUCCIÓN COMO AULA: RELATO DE EXPERIENCIA DE LA ASIGNATURA DE CULTURA VISUAL EN EL POSGRADO EN DISEÑO

WORKSHOP AS A CLASSROOM: AN EXPERIENCE REPORT OF THE VISUAL CULTURE COURSE IN THE DESIGN POSTGRADUATE PROGRAM.

Rafael de Castro Andrade¹;

Felipe Cardoso M. Prando².

Cultura visual, multi-espécies, ficção, cultura gráfica, experimentação gráfica

Este artigo apresenta o relato da disciplina Cultura Visual, ofertada no primeiro trimestre de 2025 pelo PPGDesign/UFPR. A proposta da disciplina foi trabalhar conceitos da cultura visual e da cultura gráfica para explorar fabulação especulativa e perspectivas multi-espécies como recursos propositivos no design. O programa da disciplina foi estruturado em etapas de leituras e discussões teóricas, e de visitas técnicas, falas de convidados e práticas de ateliê experimental. Como resultado, foi produzido coletivamente a publicação autoral “Notas de campo da primeira turma de gráfico-therolinguística”, na qual as discussões e investigações desenvolvidas ao longo da disciplina foram expressas por meio de experimentação gráfica. A disciplina promoveu a reflexão sobre outras práticas pedagógicas possíveis no design e envolveu a articulação interinstitucional do PPGDesign/UFPR, o DeArtes, o Espaço Cultural BRDE, as oficinas Tipografia Gapski e Alma Gráfica, além do projeto de artes gráficas Caçamba Gráfica.

1 Designer da Informação, docente permanente do PPGDesign, ancara@gmail.com.

2 Artista visual, docente colaborador do PPGDesign, felipeprando@ufpr.br.

Este artículo presenta el relato de la disciplina “Cultura Visual”, impartida en el primer trimestre de 2025 por el PPGDesign/UFPR. La propuesta del curso fue trabajar con conceptos de cultura visual y cultura gráfica para explorar la fabulación especulativa y perspectivas multiespecies como recursos creativos en el diseño. El programa se estructuró en dos etapas: en la primera, lecturas y discusiones teóricas; en la segunda, visitas de campo, conferencias de invitados y prácticas de taller experimental. Como resultado, la cohorte produjo colectivamente la publicación autoral Notas de Campo de la Primera Cohorte de Gráfico-Terolingüística, en la cual las discusiones e investigaciones desarrolladas a lo largo del curso se expresaron mediante experimentación gráfica. La disciplina promovió la reflexión sobre otras prácticas pedagógicas posibles en el diseño y contó con la colaboración interinstitucional del PPGDesign/UFPR, DeArtes, el Espaço Cultural BRDE, los talleres Tipografia Gapski y Alma Gráfica, así como el proyecto de artes gráficas Caçamba Gráfica.

visual culture, multi-species, fiction, graphic culture, graphic experimentation

This article reports on the “Visual Culture” course offered in the first term of 2025 by PPGDesign/UFPR. The course aimed to engage with concepts of visual culture and graphic culture to explore speculative fabulation and multi-species perspectives as creative resources in design. The syllabus was structured in two stages: first, readings and theoretical discussions; second, field visits, guest lectures, and experimental atelier practices. As a result, the cohort collectively produced the authorial publication Field Notes of the First Class in Graphic-Therolinguistics, in which the discussions and investigations developed throughout the course were expressed through graphic experimentation. The course fostered reflection on alternative pedagogical practices in design and involved interinstitutional collaboration among PPGDesign/UFPR, DeArtes, Espaço Cultural BRDE, the Tipografia Gapski and Alma Gráfica workshops, and the Caçamba Gráfica graphic arts project.

INTRODUÇÃO

A disciplina de Cultura Visual, ministrada no PPGDesign UFPR no primeiro trimestre de 2025, têm como prólogo as experiências de outra disciplina que nós ofertamos em 2024 no programa. Interessados nas discussões sobre imagem e seus aspectos de produção, circulação e consumo, temas abordados na linha de Teoria e História do Design, cursamos disciplina em que realizamos profunda leitura da obra *Quando as Imagens Tomam Posição*: o olho da história de Georges Didi-Huberman (1953). Nesta disciplina seguimos um modelo habitual na pós-graduação, uma sequência de leituras e discussões, e ao fim a produção de um artigo. No entanto, percebemos que durante as discussões com os alunos eram frequentes os relatos de como algumas das leituras provocavam a refletir sobre experiência prática, fosse de docência, *design* ou artes, estas reflexões geraram debates que foram muito enriquecedores para a disciplina.

Diante do resultado desta disciplina anterior, quando nos reunimos para propor a disciplina de Cultura Visual buscamos uma proposição que permitisse uma abertura maior para estas experiências no transcorrer da disciplina. Para promover isto, além dos textos e discussões propusemos a movimentação dos alunos entre a sala de aula, ateliês e oficinas de impressão, desta forma provocamos os discentes a compreender a possibilidade de construção de conhecimento e produção de pesquisas a partir de uma prática de produção, seja observando a produção de profissionais especializados ou eles próprios experimentando esses modos de produzir.

Para viabilizar isso, imaginamos a extensão como parte da disciplina, esta premissa dialoga com o debate sobre a integração da extensão universitária à pós-graduação. Neste sentido, Silveira e Ferreira (2024) fundamentam que a relação entre pesquisa e extensão podem ser promovidas de forma orgânica tornando abertos à sociedade o próprio processo de pesquisa considerando “a produção de conhecimento que valorize outras contribuições sociais” (Silveira; Ferreira, 2024, p.4). Sendo assim, a lógica da extensão permitiu a disciplina não só um diálogo com a comunidade externa, mas também a construção e apropriação dos debates da disciplina pelos participantes dessa comunidade.

Para estas atividades tivemos a colaboração de duas oficinas de impressão tipográfica na cidade de Curitiba, o ateliê Alma Gráfica, conduzido por Alejandro Magnere e Carolina Corção e a Tipografia Gapski, conduzida por Raquel Gapski. Também recebemos a visita dos artistas gráficos Sebastião Oliveira e Lucas Gaspar com o projeto Caçamba Gráfica, para estimular o raciocínio gráfico experimental. A vinda dos artistas de São Paulo para Curitiba foi viabilizada pela parceria entre o PPGDesign e o espaço cultural BRDE. Para a realização das atividades de experimentação gráfica utilizamos

os espaços da Tipografia Gapski, do laboratório de gravura do departamento de artes da UFPR e do espaço cultural BRDE.

O PERCURSO DA DISCIPLINA

A disciplina foi dividida em dez encontros semanais e um encontro extra para a montagem da publicação, alternando momentos de leitura, discussões, visitas e prática para a produção da publicação. Na tabela 01 estão listadas as sequências das aulas.

Tabela 01 - Sequência das aulas da disciplina

Encontro 1	Introdução à disciplina
Encontro 2	Tópicos da Cultura Visual
Encontro 3	Fabulação Especulativa
Encontro 4	Antropoceno e visões multiespécies
Encontro 5	Visita a espaço gráfico
Encontro 6	Tópicos sobre cultura gráfica
Encontro 7	Organização inicial revista
Encontro 8	Oficina Caçamba Gráfica
Encontro 9	Produção e orientação
Encontro 10	Produção e orientação
Encontro Extra	Montagem da publicação

Fonte: autor

A seguir são apresentados os quatro tópicos que estruturam a disciplina: 1) as leituras e discussões; 2) visitas e proposição da publicação; 3) a extensão como parte da disciplina; e 4) a produção da publicação.

LEITURAS E DISCUSSÕES

Nos quatro primeiro encontros foram realizadas discussões baseadas nas leituras que os discentes deveriam realizar antes das aulas, geralmente os textos eram divididos em grupos.

No encontro 1 apresentamos a ideia geral da disciplina e propusemos uma imersão em cultura gráfica dispondo efêmeros, publicações e materiais gráficos de diversos, tipos, tempos e técnicas de impressão e acabamento. Esta imersão pretendeu localizar os alunos e dar o tom da disciplina, em que a experimentação gráfica seria a forma de expressão e registro das discussões. O objetivo do encontro 2 era nos aproximarmos do campo da Cultura Visual, tema central da disciplina e possibilitar refletir como a relação com as imagens afetam, modificam e constroem a experiência humana (Servio, 2014), neste sentido foram discutidos os textos *Cultura visual: apontamentos sobre um campo disciplinar* (Schiavinatto; Costa, 2016) e *Direito a Olhar* (Mirzoeff, 2016). Para delimitar um recorte da cultura visual para a disciplina, propusemo-nos pensar a visualidade nos debates sobre o antropoceno inspirados pelo texto *Visualizing the Anthropocene* de Mirzoeff (2014), principalmente pensando sobre perspectivas multiespécies. Nesse sentido, o encontro 3 objetivou nos aproximarmos da fabulação especulativa no esteio das proposições de Haraway (2016), para imaginar outros pontos de vista. Para isto discutimos a obra de Haraway, *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno* (2023). Já no encontro 4 nos aproximamos das discussões a respeito do antropoceno e perspectivas multiespécies, principalmente a partir das obras de Ursula Le Guin e Vinciane Despret: *A teoria bolsa da ficção* (Le Guin, 2020); *A autora das sementes de acácia e outras passagens da revista da associação de therolinguística* (Le Guin, 2021); *A investigação dos tinnitus ou as cantoras silenciosas* (Despret, 2022); *A cosmologia fecal entre os vombates comuns* (Despret, 2022); e *Autobiografia de um polvo ou a comunidade dos Ulisses* (Despret, 2022). Estes textos literários buscavam ampliar reflexões sobre as fronteiras entre humano e não-humano, ciência e ficção, bem como deslocar o olhar para pensar formas alternativas de pensar a vida e as relações com outras espécies.

VISITAS E PROPOSIÇÃO DA PUBLICAÇÃO

A partir do encontro 5 se iniciaram as visitas e o deslocamento da sala de aula para os ateliês. Estas visitas intencionavam aproximar os alunos do fazer gráfico, observando a produção e um espaço dedicado a isto. Neste sentido, fizemos a visita técnica ao ateliê de impressão Alma Gráfica, onde o artesão-impressor, Alejandro Magnere, e a *designer* Carolina Corção, apresentaram aos discentes o processo de trabalho, os desafios e algumas lógicas de raciocínio do processo. O objetivo desta visita, como já dito, era que os alunos tivessem contato com o fazer da impressão tipográfica, e também estimular e desenvolver uma percepção aguçada do envolvimento do artesão com os materiais, com as máquinas.

Figura 1 - Alejandro Magnere mostrando os equipamentos da tipografia para os alunos



Fonte: Os Autores

No encontro 6 aprofundamos as discussões sobre cultura gráfica, quando assistimos entrevistas de *designers* e artistas gráficos, comentando sobre seus processos de produção analógicos. Como exposto anteriormente, a ideia de cultura gráfica nesta disciplina serviria para atentar aos suportes de visualidade e o fazer destes, uma vez que o impresso seria a forma de expressão das reflexões da disciplina. Para a disciplina nos alinhamos a visão de Szir (2018) que compreende a cultura gráfica como uma trama de práticas e objetos impressos que extrapolam sua condição técnica e estética para assumir significados sociais e políticos profundos. Os impressos, artefatos de interesse da cultura gráfica, podem servir como vestígios de redes de circulação, apropriação e ressignificação de práticas que os atravessam, permitindo entender como a visualidade impressa molda percepções coletivas e intervém ativamente na produção e preservação da memória cultural (Farias; Braga, 2018).

O encontro 7 foi o momento de retomar alguns pontos discutidos até então e delimitar alguns caminhos para o registro destas discussões. Propusemos para os alunos um ponto de partida para a publicação, que deveria ser seriada com vinte e cinco cópias, contendo no mínimo uma página dupla feita por cada um, sem o uso direto de ferramentas digitais, sem definição de tamanho físico da publicação. No entanto, eles deveriam estar abertos ao acaso dos processos do fazer, que eram descobertos a cada encontro, em uma espécie de deriva. Isto também buscava deslocar o olhar dos pressupostos do *design* editorial, como estabelecer premissas iniciais de projeto. Em relação

ao conteúdo, direcionamos uma abordagem que fosse situada na cidade de Curitiba, fabulando a partir estereótipos presentes no imaginário visual popular a respeito da cidade de Curitiba. Sendo assim propusemos três personagens: a capivara, o rio e a araucária. Os alunos deveriam escolher um destes personagens e fabular a perspectiva desse personagem frente a coexistência destes com os seres humanos nesse território. Também estimulamos os alunos a buscarem em suas próprias práticas e saberes o que poderia ser aplicado ou colocado em discussão para produção. Neste diálogo, surgiram ideias interessantes, alunos com práticas ligadas à luteria e trato com madeiras pensaram no uso de sobras de madeira de araucária como base para gravuras, entre outras ideias oriundas destas discussões.

A EXTENSÃO COMO PARTE DA DISCIPLINA

O 8 encontro teve a duração de três dias e foi um evento de extensão organizado em parceria pelo projeto de extensão Atlas, o PPGDesign UFPR, espaço cultural BRDE e Tipografia Gapski (figura 2). Em conjunto com o espaço cultural BRDE, foi viabilizada a vinda de Sebastião Oliveira Neto e Lucas Gaspar, proponentes do projeto de artes gráficas Caçamba-Gráfica. A visita dos artistas gráficos buscava promover a articulação do programa e da linha de Teoria e História do PPGDesign UFPR com atores dos circuitos de artes gráficas nacionais, bem como de promover este encontro também a interessados no tema na cidade de Curitiba. Diante disso, propusemos aos artistas atividades para três dias: o primeiro dia foi uma “conversa disparadora”, aberto a toda comunidade, realizado no espaço cultural BRDE (Palacete dos Leões), e iniciado com uma visita guiada pelo espaço histórico, relacionado a história da erva-mate no estado, que foi conduzido pela coordenadora cultural do espaço, Mariana Bernal e pela mediadora do espaço Káthia Loures Bello. Em seguida, Sebastião e Lucas, dispuseram os materiais que eles haviam produzido e fizeram uma fala sobre seus processos e reflexões (figura 3). O segundo dia foi reservado aos alunos da disciplina, que se dedicariam a produzir junto com os artistas. Neste segundo dia os trabalhos foram realizados na tipografia Gapski, que possui um vasto acervo de tipos e máquinas de impressão tipográfica, sendo recebidos por Raquel Gapski, que revitalizou o espaço, de posse da família Gapski, desde os anos 1950. Raquel expôs aos presentes o valor histórico do espaço e sua relação com a cidade, logo após iniciou-se uma oficina gráfica em que os alunos experimentaram impressão com tipos móveis e testes com clichês tipográficos (figura 4 e 5).

Figura 2 - Material de divulgação para a comunidade do evento de extensão Caçamba Gráfica



Fonte: Os Autores

Figura 3 - Sebastião e Lucas na abertura do evento de extensão Caçamba-Gráfica no espaço cultural BRDE



Fonte: Os Autores

Figura 4 - Sebastião e Lucas apresentando as atividades de impressão na tipografia Gapski



Fonte: Os Autores

Figura 5 - Alunos produzindo impressões experimentais na tipografia Gapski



Fonte: Os Autores

No terceiro dia aberto à comunidade, retornamos ao espaço cultural BRDE, onde os artistas propuseram atividades gráficas com materiais acessíveis e do acaso, como algumas pastas que estavam para descarte. O evento de extensão permeando a disciplina possibilitou ampliar o repertório de possibilidades dos discentes, para que

nos próximos encontros eles utilizassem estes modos de pensamento e prática para expressar suas reflexões sobre os temas vistos na disciplina. Algumas questões levantadas pelos artistas nos dias do evento de extensão foram fundamentais para nortear a produção da publicação, como o fazer coletivo e a abertura à experimentação.

A PUBLICAÇÃO NOTAS DE CAMPO DA PRIMEIRA TURMA DE GRÁFICO-THEROLINGUÍSTICA

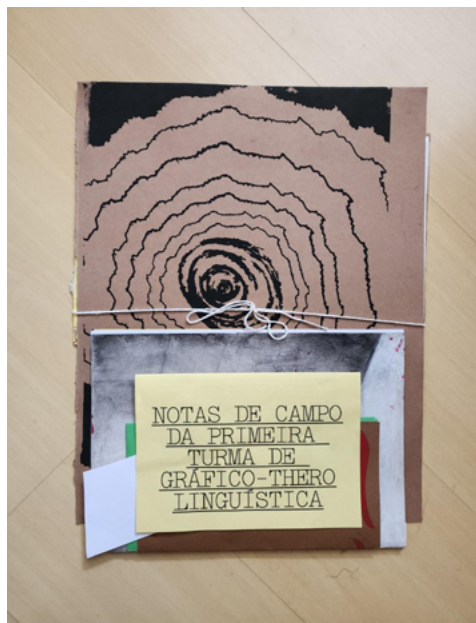
Os encontros 9 e 10 eram para produção, quando os alunos deveriam trazer materiais e explorar técnicas possíveis para produzir em série suas páginas. Para isto, tivemos como base o laboratório de gravura do departamento de Artes da Universidade Federal do Paraná (figura 6), espaço gentilmente cedido pelo professor Elias de Andrade, com apoio do técnico Luiz Gustavo Covizzi. Neste espaço os alunos produziram suas páginas, utilizando técnicas como monotipia, xilogravura e serigrafia, produzindo as próprias matrizes. Algumas das produções possuíam ensaios visuais, textos e experimentos gráficos. Ao fim do último encontro os alunos entregaram suas produções e foi marcado um encontro extra para a edição do material. Algumas semanas após o último encontro nos reunimos na universidade e dispomos os materiais nas mesas e em conjunto realizamos associações e planejamos sequências. O início deste processo foi interessante, pois, propositadamente, deixamos os tamanhos e formatos físicos livres. O diálogo entre os materiais foi estabelecido na edição e montagem. Apesar do caráter livre das produções, ao observá-las em conjunto, já encartadas como publicação, constatou-se que, de alguma forma, era necessária a intervenção do usuário para conseguir ler o material, dobrando ou virando as páginas. O exercício de fabulação de criar uma linha do conteúdo foi possível após a montagem. As páginas expressavam tentativas dos personagens (capivara, rio e araucária) se comunicarem com os seres humanos, as sequências fragmentárias, outras vezes irônicas e enigmáticas. Diante disto, nomeamos a publicação como “Notas de campo da primeira turma de gráfico-therolinguística” (figuras 7 e 8) em diálogo com o texto de Le Guin (2021) sobre a associação de therolinguística.

Figura 6 - Alunos produzindo impressões da publicação no laboratório de gravura do DeArtes na UFPR



Fonte: Os Autores

Figura 7 - Notas de campo da primeira turma de gráfico-therolinguística



Fonte: Os Autores

Figura 8 - Lançamento da publicação no evento SPD 2025 do PPGDesign UFPR



Fonte: Os Autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas ao longo da disciplina de Cultura Visual no PPGDesign/UFPR nos permitiram pensar em outras possibilidades de experiências para formação de pesquisadores e como a extensão pode auxiliar neste percurso. A experimentação gráfica; a relação com o espaço e com o fazer, propiciaram a discussão, de modo que os alunos, com base nas experiências adquiridas, estabelecessem uma interação com os conteúdos discutidos nos encontros. As atividades de extensão ampliaram estas discussões.

No geral, percebe-se que os temas tratados e a forma de abordá-los propiciaram aos discentes instrumentos que possibilitam alargar a visão sobre as formas de pesquisar e como incorporar outras práticas ao processo de pesquisa em design por meio do deslocamento, seja físico, na visita aos espaços, seja teórico ao lidar com a fabulação e refletir sobre as relações entre humanos e não-humanos. Do ponto de vista gráfico, a publicação "Notas de campo da primeira turma de gráfico-therolingüística" revelou-se um experimento frutífero, ao incorporar processos abertos ao acaso e técnicas analógicas diversificadas. A construção coletiva da publicação, a partir de materiais e técnicas não convencionais, não apenas resultou em um objeto gráfico único, mas também materializou o diálogo interdisciplinar e interinstitucional proposto inicialmente pela disciplina.

REFERÊNCIAS

- ANASTASSAKIS, Zoy. **Refazendo tudo**: confabulações em meio aos cupins na universidade. São Paulo: Zazie, 2020.
- BERGER, John. **Modos de Ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- COSTA, Alyne de Castro. **Cosmopolíticas da Terra**: modos de existência e resistência no Antropoceno. 2019. 200 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- CRIMP, Douglas. Estudos culturais, cultura visual. **Revista USP**, São Paulo, n. 40, p. 78-85, 1999.
- DESPRET, Vinciane. **Autobiografia de um polvo**: e outras narrativas de antecipação. Tradução: Milena P. Duchiede. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2022.
- FARIAS, Priscila Lena; BRAGA, Marcos da Costa. O que é memória gráfica? Dez ensaios sobre memória gráfica. São Paulo: Blucher, 2018.
- HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema**: fazer parentes no Chthuluceno. Tradução: Ana Luiza Braga. São Paulo: n-1 edições, 2023.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 17, p. 128-137, 2008.
- LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa da ficção**. Tradução: Vivian Chieregati Costa. São Paulo: N-1 Edições, 2021.
- MIRZOEFF, Nicholas. **Una introducción a la cultura visual**. Tradução: Paula García Segura. Barcelona: Paidós Ibérica, 2003.
- MIRZOEFF, Nicholas. O direito a olhar. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, v. 18, n. 4, p. 745-768, 2016.
- MIRZOEFF, Nicholas. Visualizing the Anthropocene. **Public Culture**, Durham, v. 26, n. 2, p. 213-232, 2014.
- SCHIAVINATTO, Iara Lis Franco; COSTA, Eduardo Augusto (org.). **Cultura visual e história**. São Paulo: Alameda, 2016.
- SÉRVIO, P. O que estudam os estudos de cultura visual? **Revista Digital Do LAV**, v. 7, n. 2, p. 196-215, 2014. DOI: <https://doi.org/10.5902/1983734812393>.
- SILVEIRA, Helder Eterno da; FERREIRA, Olgamir Amância. Extensão na pós-graduação: avanços necessários para o desenvolvimento da pesquisa científica no Brasil. **Revista Em Extensão**, Uberlândia, v. 23, n. 1, p. 1-22, 2024. DOI: 10.14393/REE-v23n12024-73722. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/revextensao/article/view/73722>. Acesso em: 30 jul. 2025.
- SÜSSEKIND, F. Sobre a vida multiespécie. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, n. 69, p. 159-78, jan. 2018.
- SZIR, S. Impresos que interpelan la mirada. Acerca de la cultura gráfica. **Mediaciones de la Comunicación**, [s.l.], v. 12, n. 2, p. 21-27, 2018. DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2017.12.2.2704>

- TSING, Anna Lowenhaupt. **O cogumelo no fim do mundo**: Sobre a possibilidade de vida nas ruínas do capitalismo. Tradução: Jorge Menna Barreto e Yudi Rafael. São Paulo: n-1 edições. 412 p. 2022
- VALE DE ALMEIDA, M. Ivagining worlds: on Ursula K. Le Guin, social science-fiction, and altertopias. **Horizontes Antropológicos**, v. 29, n. 67, p. e670404, 2023.

AGRADECIMENTOS

O PPGDesign agradece aos pareceristas pela contribuição à qualidade científica dos textos, aos autores pela pelas pesquisas e textos enviados e à Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação (PROPG/UFPR) pelo apoio financeiro para viabilização desta publicação por intermédio do Edital PROAP.

EDITORA MC&G Design Editorial

O texto foi composto pelas fontes Meta Serif Pro, família tipográfica desenvolvida por Botio Nikoltchev, Christian Schwartz, Erik Spiekermann, Kris Sowersby e Ralph du Carrois e Dorival UI Variable desenvolvida por Daniel Sabino e Lucas Gini.

DOI: 10.61367/9786561151375

Esta obra está licenciada com uma Licença Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Brasil





ISBN 978-65-6115-137-5



9 786561 151375