

# PROJETOS DE PESQUISA DOS DOCENTES CREDENCIADOS

## PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN FAU USP

### Área de Concentração: Design

Linha de Pesquisa: DESIGN: PROCESSOS E LINGUAGENS (DPL)

Linha de Pesquisa: TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN (THD)

#### 1 - Prof. Dr. André Leme Fleury

##### **1.a. Ensino de Empreendedorismo (DPL)**

A atividade empreendedora é reconhecida e valorizada internacionalmente e sua prática estimulada por governos e corporações, gerando demandas por pesquisas que foquem no desenvolvimento adequado deste processo, estimulando o comportamento empreendedor. O ensino do empreendedorismo atualmente é direcionado pela abordagem do Empreendedorismo Direcionado por Hipóteses ?, na qual o empreendedor considera que num momento inicial seu empreendimento possui apenas hipóteses, que devem ser testadas em campo junto aos clientes para serem validadas ou não. Esta pesquisa tem por objetivo principal compreender as melhores práticas para ensino do empreendedorismo no contexto acadêmico, tendo como foco estimular a prática empreendedora e estabelecer novas startups de sucesso.

##### **1.b. Gestão do Design (DPL)**

A efetiva gestão e execução do design pode viabilizar a criação de produtos, serviços e empreendimentos desejáveis, usáveis, sustentáveis, produzíveis e escaláveis. O objetivo do projeto de pesquisa é compreender e aprimorar as formas como são gerenciados o design e o desenvolvimento integrado de produtos, serviços e empreendimentos. Os objetivos específicos do projeto incluem criar novas ferramentas e métodos para projetar e para gerenciar projetos com foco no design centrado no usuário, analisar e promover a inovação dirigida pelo design, compreender e mensurar o valor do design nas organizações, aplicar ferramentas e métodos do design na criação de startups e aprimorar a exploração das tecnologias pela adoção no design.

#### 2 - Profa. Dra. Cibele Haddad Taralli

##### **2.a. Design: Processos e Procedimentos (DPL)**

Estudos em design enfocando processos e procedimentos de pesquisa e práticas em projeto, abordando relações entre produtos, usuários, espaços e ambientes, desenvolvida dentro do PPGDesign da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP.

##### **2.b. Metodologia de projeto em Design e Arquitetura (DPL)**

Estudos enfocando métodos, procedimentos, conceituações, criação e percepções sobre os modos de projetar em design e arquitetura, enfocando as visões – tradicionais / lineares,; experimentais; de inovação em projeto aplicados ao design de produtos e serviços e à arquitetura, buscando contribuições do pensamento científico a estes campos de estudo.

#### 3 - Profa. Dra. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

##### **3.a. Design do livro e narrativas visuais (DPL)**

O projeto de pesquisa tem como objetivo investigar o design do livro composto por narrativas predominantemente visuais, destacando-se a sua relação com características estruturais e sensoriais deste suporte. Os estudos abrangem a conceituação de livro-objeto, livro-imagem, livro ilustrado, denominações dadas a livros cujas narrativas exploram o uso de imagens gráficas (desenho, gravura etc.), fotográficas e/ou digitais, junto à tridimensionalidade do suporte.

### **3.b. Laboratório de Programação Gráfica da FAU USP: projeto, processos e linguagem gráfica (DPL)**

Esta pesquisa visa levantar, organizar e analisar a produção de peças gráficas do Laboratório de Produção Editorial da FAUUSP, desde o início de suas atividades, na década de 1970, até a atualidade, assim como os processos de projeto, técnicas e tecnologias utilizados para a sua produção. Trata-se de resgatar a memória deste laboratório que carrega parte da história do design gráfico brasileiro, e que teve e tem participação fundamental na formação dos alunos desta Faculdade, com a orientação de técnicos e professores. O Laboratório atua em três frentes, simultaneamente: desenvolvimento de projeto editorial, produção gráfica e ensino. Esta pesquisa será um importante ponto de partida e fundamentação para outras frentes de investigação experimental no campo do design gráfico, de modo a dar suporte a pesquisas de iniciação científica e de pós-graduação, e à atualização dos equipamentos do laboratório.

### **3.c. Processos de projeto e linguagem em design visual (DPL)**

A pesquisa organiza-se a partir de estudos teóricos e práticos, com ênfase nos procedimentos experimentais que promovam a articulação dos vários elementos da linguagem visual. O projeto é abordado como processo e construção de linguagem, tendo em vista o contexto contemporâneo do Design, suas novas materialidades e meios de representação que, associados aos meios tradicionais, produzem uma rede complexa de mensagens. Os estudos sobre processos e linguagem no campo do design visual são essenciais para a concepção de espaços e mídias de comunicação e informação na sociedade e cultura contemporâneas. Com o avanço das tecnologias digitais, surgem novas formas de expressão que se associam às tradicionais, gerando uma rede complexa de mensagens. Por outro lado, o entendimento das várias linguagens constituintes do design (visual, verbal, sonora), e de suas relações, são estes campos profícuos para a pesquisa contemporânea em projeto visual, permeando os campos da arte, da arquitetura e do design.

### **3.d. Processos de projeto em design e arquitetura: produtos e espaços de caráter lúdico (DPL)**

Estudos sobre linguagens e processos de criação de ambientes ou produtos bi ou tridimensionais. Busca evidenciar a potencialidade do jogo nos processos de projeto e/ou na caracterização dos elementos de linguagem;

### **3.e. Processos de design, linguagem e inovação para a cidade (DPL)**

Estudos sobre processos de design relacionados a intervenções em cidades integrados aos campos da arte e da arquitetura. Estudo das linguagens, desde a recepção de estímulos sensoriais até a construção de possíveis narrativas, responsáveis pela ativação e criação de sentido aos espaços.

## **4 - Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi**

### **4.a. Design voltado para o cuidado à saúde: fundamentos, métodos, procedimentos e aplicações (DPL)**

Pesquisa exploratória para sistematização de informações acerca de princípios do design no desenvolvimento de produtos, sistemas e serviços voltados para o cuidado à saúde, abarcando desde a fundamentação conceitual, casos exemplares, até os métodos, técnicas e ferramentas utilizadas para auxiliar o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e colaborativos. Neste projeto de pesquisa propõe-se conectar as áreas do design e da saúde na investigação sobre especificidades do

processos de design, sua centralidade no humano e sua contribuição para: a) compreender comportamentos, motivações, hábitos e atitudes dos diferentes atores/ pacientes, familiares, médicos, enfermeiros, cuidadores no contexto de doença/ saúde, b) identificar necessidades e oportunidades para solução de problemas ou vislumbrar novas realidades, c) impulsionar ações pontuais em pesquisa aplicada e na criação de produtos, dispositivos de informação, sistemas e serviços que sejam significativos para os envolvidos, d) por meio de desenhos, modelos e protótipos, simular situações de uso e avaliar produtos existentes ou conceitos gerados e desenvolvidos, e) responder prontamente a demandas emergenciais, como a da pandemia de Covid-19.

#### **4.b. Materiais para o design: pesquisa e desenvolvimento (DPL)**

O presente projeto é um desdobramento dos projetos de pesquisa “Materialize: acervo de materiais da FAU USP e Pesquisa em materiais e inovação para aplicação nas indústrias criativas nos campos do design e da arquitetura: a experiência do Politecnico di Milano analisada sob a ótica da realidade brasileira, coordenada pela Profa. Denise Dantas. Tem por objetivos: a) análise e aplicação de métodos de criação de novos materiais por designers cujas qualidades sensoriais são exploradas e valorizadas, tais como Tinkering Materials, DYI Materials e Materials Driven Design (MDD); b) a experimentação e produção de novos materiais para o design de produto - englobando cerâmicos, papéis, polímeros, madeiras, bio-materiais e compósitos - e desenvolvimento de processos de conformação destes materiais visando sua aplicação em diversos segmentos produtivos; c) classificação destes materiais para inclusão na Materioteca da FAUUSP (projeto Materialize) segundo SDCM - Sistema Decimal de Classificação de Materiais e o SCAMC - Sistema de Catalogação de Amostras de Materiais por Configuração.

#### **4.c. Práxis criativa e estudo de métodos, processos e percursos da criação em projeto: design, arte e arquitetura (DPL)**

Estudos sobre criatividade por meio de processos e resultados projetuais nos campos de design, arte e arquitetura. Investigação acerca de percursos e procedimentos de criação a partir de métodos, técnicas e práticas criativas em projeto, com ênfase em mecanismos que envolvem cognição, percepção, memória e repertório.

#### **4.d. Pedagogia do design: fundamentos, práticas e transformações (THD)**

Estudo da pedagogia do design e das relações de ensino-aprendizagem de projeto no ambiente de graduação. Levantamento do conjunto de técnicas, princípios, métodos e estratégias de ensino neste campo do conhecimento; assim como as transformações de estruturas curriculares e projetos pedagógicos de cursos de graduação, em decorrência de contextos e necessidades contemporâneas.

## **5 - Profa. Dra. Cyntia Santos Malaguti de Sousa**

#### **5.a. Design premiado e cultura material - inspiração e inovação (DPL)**

O mundo material é constituído por uma sucessão de camadas: de geração em geração, de produto em produto, cada nova camada é informada por e criada em diálogo com objetos pré-existentes. O design atualmente começa a ser considerado como parte da cultura material e as premiações no setor, ao selecionar periodicamente um determinado conjunto de objetos, expressam o reconhecimento de seu valor destacado em diferentes aspectos a ela relacionados, onde a inspiração e a inovação dialogam. A partir desses pressupostos, este projeto de pesquisa se propõe a investigar coleções de design premiado no Brasil, com o objetivo de identificar os fundamentos materiais do processo criativo, abrangendo materiais, técnicas e processos, criações e autores precedentes, assim como experimentações e inovações na configuração do objeto premiado que tenham provocado eventuais “fraturas” na cultura material de determinada época ou segmento de produtos. Toma-se como objeto inicial de investigação a coleção de design premiado do Museu da Casa Brasileira, reconhecida como a

mais tradicional premiação de design do país, encontrando-se em sua 29ª edição e recebendo anualmente, mais de 700 inscrições, de todo o país. A pesquisa se apoia, inicialmente, na revisão de literatura relacionada a métodos de pesquisa em cultura material, design e memória, complementada pela pesquisa de campo junto ao setor de catalogação de acervos de coleções de objetos em museus e instituições promotoras de premiações de design, incluindo o próprio Museu da Casa Brasileira. As informações obtidas nesta fase subsidiarão o desenvolvimento de uma estrutura para inserção de dados relativos aos produtos premiados, que será transformada numa base digitalizada, de tal forma que os dados inseridos possam ser recuperados utilizados em pesquisas posteriores. Numa terceira fase a base de dados será alimentada a partir de informações primárias obtidas junto ao acervo do Museu e mediante entrevistas com os autores dos objetos premiados, com apoio de uma equipe de iniciação científica, de acordo com projetos específicos de investigação.

#### **5.b. Valorização de resíduos sólidos urbanos de poda e remoção de árvores caídas (DPL)**

Pesquisa e experimentação de potencialidades de valorização dos resíduos arbóreos do Campus CUASO, para desenvolvimento de objetos e elementos construtivos, vinculados a atividades dos cursos de design e de arquitetura da FAUUSP. Investigação de experiências similares visando a definição de diretrizes e condições de viabilidade da implantação de sistema de gestão com valorização e reaproveitamento de resíduos arbóreos em Campi Universitários dentro da perspectiva da economia circular.

## **6 - Profa. Dra. Denise Dantas**

#### **6.a. Human-Centred Design: métodos, procedimentos e aplicações (DPL) (THD)**

Trata de pesquisa de levantamento para coleta e sistematização de informações acerca dos princípios do Human Centered Design, desde seus conceitos principais, métodos e ferramentas utilizados e exemplos de aplicação.

#### **6.b. Design for Emergency Brasil (DPL)**

Design for Emergency é uma plataforma global de iniciativas para enfrentamento da emergência provocada pela pandemia Covid-19 por meio do design. O projeto envolve três fases distintas: levantamento de dados por meio de pesquisa com usuários, visualização de dados em infográficos, e desafios de design para proposição de ideias a serem compartilhadas sob licença creative commons. O projeto foi idealizado por Sara Colombo e Paolo Ciuccarelli, do Center for Design da Northeastern University. A versão brasileira está sendo coordenada pelo grupo de pesquisa Design em Ação (FAU USP) e conta com parceria do Museu da Casa Brasileira.

#### **6.c. Design para todos: pesquisa-ação em inovação social e materiais voltada para o design de produtos de baixo custo direcionados a crianças portadoras de deficiência múltipla sensorial (DPL)**

Este projeto tem como objetivos principais reunir, categorizar e divulgar informações relevantes para o design de produtos para crianças com deficiência múltipla sensorial, obtidas em pesquisa-ação desenvolvida em parceria com o Ahimsa, Associação Educacional para Múltipla Deficiência, entre 2015-2018, complementar a pesquisa em materiais que possam ser utilizados para a produção de produtos assistivos em baixa escala e com baixo custo, com potencial de personalização em produção mecânica ou digital, adaptados às exigências das atividades cotidianas dos usuários com deficiência múltipla sensorial e o desenvolvimento e implementação dos projetos já iniciados desde 2015 para produção e disponibilização e /ou comercialização pela Ahimsa, entidade parceira para esta proposta. As informações dizem respeito às características antropométricas dessas crianças e as técnicas utilizadas para sua medição, características físicas e motoras (membros inferiores e superiores) que interferem no vestir e despir, informações sobre as necessidades ergonômicas e sensoriais dos produtos a serem desenvolvidos (aspectos táteis, cromáticos, olfativos), compilação de pesquisa sobre as necessidades emocionais das crianças e de seus familiares no uso de produtos adaptados e,

por último, a identificação de materiais de baixo custo que possam ser utilizados para a produção de cinco produtos assistivos em baixa escala, de baixo custo e com potencial de personalização em produção digital CNC e impressão 3D ou técnicas tradicionais e sua distribuição em sistema de licença Creative Commons. Para tal, vale-se de experiência anterior adquirida junto à instituição no desenvolvimento de novos produtos, tendo como meta a produção e distribuição dos cinco produtos até o final deste projeto. Utilizando o método da pesquisa-ação, a pesquisa terá participação das coordenadoras pedagógicas, professores, pais e alunos, de modo colaborativo, garantindo resultados que respaldem a realidade dessa comunidade. Os dados serão analisados qualitativamente. Os resultados obtidos devem subsidiar novos projetos de produtos para crianças portadoras de deficiência múltipla sensorial, além da distribuição em sistema open access. A pesquisa em materiais e processos produtivos será divulgada no acervo Materialize, acervo de materiais da FAU USP. Os produtos desenvolvidos serão implementados na comunidade e comercializados/ distribuídos pela AHIMSA.

#### **6.d. Design para inovação tecnológica e social (DPL)**

Este projeto investiga como os processos de design podem contribuir para a inovação tecnológica e social no desenvolvimento de produtos, sistemas e serviços que tenham impacto no sistema produtivo nacional. Investiga-se o impacto da indústria 4.0 nos processos de design e sua contribuição para o desenvolvimento econômico e social.

#### **4.b. Materiais para o design: pesquisa e desenvolvimento (DPL)**

O presente projeto é um desdobramento dos projetos de pesquisa “Materialize: acervo de materiais da FAU USP e Pesquisa em materiais e inovação para aplicação nas indústrias criativas nos campos do design e da arquitetura: a experiência do Politecnico di Milano analisada sob a ótica da realidade brasileira, coordenada pela Profa. Denise Dantas. Tem por objetivos: a) análise e aplicação de métodos de criação de novos materiais por designers cujas qualidades sensoriais são exploradas e valorizadas, tais como Tinkering Materials, DIY Materials e Materials Driven Design (MDD); b) a experimentação e produção de novos materiais para o design de produto - englobando cerâmicos, papéis, polímeros, madeiras, bio-materiais e compósitos - e desenvolvimento de processos de conformação destes materiais visando sua aplicação em diversos segmentos produtivos; c) classificação destes materiais para inclusão na Materioteca da FAUUSP (projeto Materialize) segundo SDCM - Sistema Decimal de Classificação de Materiais e o SCAMC - Sistema de Catalogação de Amostras de Materiais por Configuração.

## **7 - Profa. Dra. Giselle Beiguelman**

#### **7.a. Arte e design de interface em escala urbana (DPL)**

A pesquisa aborda projetos em que o design opera na intersecção entre a arte e a cidade, evidenciando a expansão das interfaces em rede para a escala urbana e buscando desenvolver um repertório crítico e criativo sobre essas áreas de conhecimento. Para tanto, investiga modelos de ocupação dos espaços públicos com plataformas de visualização de dados, Realidade Aumentada e a exploração do potencial estético, lúdico e cognitivo de telas urbanas (de elevadores a fachadas, passando por sistemas de transportes). As experiências e a produção conceitual e projetual -- de coletivos, estúdios e grupos de pesquisa que operam na fronteira entre a arte, o design e o ativismo urbano, como Blast Theory (Brighton/Inglaterra), Public Art Lab (Berlim, Alemanha) e Fluid Interface (MIT, Massachusetts, EUA), constituem o seu referencial metodológico. Especial atenção é dada às pesquisas que operam a crítica dos sistemas de vigilância, haja vista que se tornaram uma das instâncias que justificam as supostas cidades inteligentes.

#### **7.b. Estéticas da memória no século 21 (DPL) (THD)**

A pesquisa investiga as estéticas da memória que emergem no século 21, discutindo novas noções de arte pública, conservação patrimonial e ruínas que se dão nos espaços das cidades, mas também nas

e a partir das redes. O objetivo é contribuir para as políticas públicas de patrimônio cultural, pesquisando os novos materiais digitais, do ponto de vista de sua conservação, e explorar as estéticas da memória particulares à obsolescência e à efemeridade. Essa linha de investigação, que está vinculada a um grupo de pesquisa certificado no CNPq, propõe discutir e analisar: a) Metodologias de ativação do patrimônio cultural por meio do uso de novas tecnologias, como Realidade Aumentada e impressão 3D digital; b) Pesquisas sobre a história das formulações das políticas públicas e proposição de metodologias para as especificidades do patrimônio cultural nativo do século 21; c) Investigações e experimentos estéticos que lidem com a obsolescência tecnológica e com proposições relacionadas às estéticas do efêmero e do transitório da contemporaneidade. d) Pesquisas, experimentações e intervenções que tensionem os sistemas de organização e resguardo da memória, interrogando: como tornar os arquivos públicos. Como fazer com que os dados públicos sejam públicos.

## 8 - Prof. Dr. João Paulo Amaral Schlittler Silva

### 8.a. Animação Brasileira Contemporânea e seus desdobramentos

Animação Brasileira Contemporânea e seus desdobramentos (DPL)

A pesquisa tem como objetivo investigar a animação contemporânea no Brasil, no que tange a sua história recente, seu papel como produto audiovisual, a representação da cultura brasileira na direção de arte destas animações e sua mediação em redes digitais.

### 9.a. História e Prática do Design Audiovisual (DPL)

Pesquisa sobre os atributos e atividades das áreas de especialização do campo do Design Audiovisual: Videografia, cenografia, motion graphics, direção de arte, figurino e projeto de identidade visual. Devido a carência de referências disponíveis no campo um dos objetivos desta pesquisa é complementar a bibliografia das disciplinas Grafismo Eletrônico do CTR-ECA- USP e PV5 Mídia Eletrônica no Curso de Design da FAUUSP. Futuramente o material que está sendo compilado poderá ser transformado em um livro e DVD, que poderá servir como referência histórica e visual para os profissionais e estudantes do campo de Design especializado em movimento.

## 9 - Profa. Dra. Lara Leite Barbosa

### 9.a. Design Emergencial: Projeto de Mobiliário e Equipamentos para Abrigos Temporários com Grupos Afetados por Desastres Relacionados às Chuvas (DPL)

Face à crescente vulnerabilidade da população brasileira aos desastres naturais ocasionados pelas precipitações hídricas, os abrigos temporários adotados como medida mitigadora tem se mostrado insuficientes e, às vezes, inadequados. Tendo em vista a garantia da qualidade dos produtos e dos processos, a presente pesquisa se concentra na proposta de desenvolvimento de projeto para situações emergenciais. Durante o primeiro ano da pesquisa se realizarão os estudos e levantamentos, envolvendo a participação colaborativa de um grupo de desabrigados em decorrência de enchente. No segundo ano da pesquisa, se realizarão as etapas relativas ao projeto preliminar, verificação experimental e avaliações, as quais contém: testes do modelo e análises. A pesquisa visa desenvolver estudos para se obter requisitos de projeto que minimizem os impactos ambientais. A elaboração deste projeto de equipamento busca se aproximar das verdadeiras solicitações e aspirações das

pessoas envolvidas no contexto das situações emergenciais. Os resultados desta pesquisa serão analisados segundo parâmetros relativos à sustentabilidade.

### **9.b. Sustentabilidade, resiliência e inovação para redução do risco de desastres (RRD) relacionados às chuvas. (DPL)**

Enchentes e deslizamentos, furacões, tsunamis, terremotos e outros desastres naturais desencadeiam crises nas cidades em todo o mundo. No Brasil, em particular, as inundações e deslizamentos são os eventos mais recorrentes, os quais afetam populações vulneráveis, sujeitando-as a improvisarem abrigos temporários e a adotarem soluções emergenciais que aumentam os riscos aos quais estão expostos, especialmente quando há o uso da água. Após um desastre, as estruturas que sustentam o funcionamento de uma cidade são abaladas, o que requer medidas urgentes para evitar o escalonamento dos problemas. De acordo com a magnitude do evento, o fornecimento de telecomunicações e eletricidade, assim como o abastecimento de água podem ser interrompidos; os meios de transportes e os acessos por pontes, estradas e aeroportos serem bloqueados e a disponibilidade de combustível racionada. A ausência dos serviços públicos essenciais explicita a urgência no reestabelecimento da ordem após o caos, quando as respostas de emergência são postas em prática. Se o sistema for capaz de retornar ao estado em que se encontrava antes do desastre novamente, depois que um abalo acontece, pode-se afirmar que é resiliente. Resiliência foi o foco da campanha global da United Nations International Strategy for Disaster Reduction- UNISDR, que teve como objetivo aumentar o grau de consciência e compromisso em torno de práticas de desenvolvimento sustentável, diminuindo as vulnerabilidades e propiciando bem-estar e segurança aos cidadãos. Durante o período de um ano, desenvolverá a pesquisa sobre sistemas autônomos com estratégias para a sustentabilidade, tema relativo à segunda parte da tese de Livre-docência em andamento. Do Caos, Design [com água]?. Como fazer mais com menos no ambiente construído? Melhorar o aproveitamento e reduzir desperdícios? Quais os princípios para atingir o equilíbrio entre preservação ambiental e design? Estas questões serão examinadas tendo em vista a redução do risco de desastres (RRD).

## **10 - Prof. Dr. Leandro Reis Velloso**

### **10.a. Infovis para Saúde Pública: Sistematização do Design de Visualizações para Monitoramento e Avaliação (DPL)**

O objetivo deste projeto é propor, elaborar e, mediante concordância dos envolvidos, acompanhar a implementação de uma sistematização que apoie, melhore e agilize os processos e os resultados de design da Sala de Apoio à Gestão Estratégica (SAGE), criada e mantida pela Coordenação-Geral de Gestão da Informação Estratégica (CGGIE), parte do Departamento de Monitoramento e Avaliação do SUS (DEMAS), aproximando-a de sua premissa fundamental de apresentar informações de saúde pública oportunas, de qualidade, acessíveis e de fácil compreensão aos seus usuários. A sistematização proposta deve alcançar os aspectos da SAGE que se referem à racionalização de sua arquitetura, ao conjunto de padrões visuais definidos em um sistema de design visual, ao modelo de processo proposto e aos modos de avaliação para melhoria contínua.

### **10.b. Processos de Projeto no Design de Informação, Interação e Interfaces (DPL)**

Nos últimos anos diversas pesquisas têm se debruçado sobre o fenômeno dos métodos, técnicas e ferramentas de design, inúmeras descobertas têm sido feitas não apenas na literatura mas também no ambiente de trabalho em escritórios, estúdios, agências e escolas. Existem levantamentos direcionados ao ensino e à produção no segmento do design de produtos, design gráfico e ambiental. No meio do design digital e de serviços é recorrente a disseminação destas técnicas e ferramentas, mesmo que em grande parte atendam somente a demandas de marketing, como na busca pela segmentação e engajamento do consumidor. Diante deste cenário apresento os principais objetivos desta pesquisa: investigar, mapear e testar processos do projeto de arquitetura de informação, design

de interação e de interfaces digitais, que agem na comunicação entre humano e sistemas computacionais, dando ênfase na descoberta e aplicação de métodos centrados no usuário, que abordem aspectos comunicacionais, cognitivos, colaborativos e participativos.

## 11 - Prof. Dr. Luís Cláudio Portugal do Nascimento

### **11.a. Método de ensino de método de projeto em design (DPL)**

Abordando os seguintes tópicos de pesquisa: design e sociedade, ensino de design, metodologia de projeto em design, metodologia de pesquisa, teoria do design, crítica do design, inovação, design visual, design de produto, design de serviço, ética do design, estética do design, semiótica do design

### **11.b. Pequeno tratado geral da mecânica de funcionamento interno dos fenômenos do absolutismo e do relativismo, abordando implicações dos mesmos para o universo da crítica, da cultura popular, das artes e do design (THD)**

Este estudo elabora e expõe, por meio da abordagem metodológica qualitativa do inquérito filosófico, uma análise técnica e crítica do modo de pensar absolutista e relativista. Encontram-se também examinadas consequências do absolutismo e do relativismo consideradas menos favoráveis ao florescimento da dialética crítica. Os fenômenos (e as ideologias) do absolutismo e do relativismo são analiticamente explorados, penetrando-se em seus mecanismos internos de funcionamento, suas formas de manifestação e disseminação na cultura, suas contradições conceituais e inúmeras implicações de seus discursos, por exemplo, para o universo das artes e do design. Um modelo teórico e didático do que seria a dinâmica de funcionamento interno do fenômeno do absolutismo e do relativismo é construído e discutido. Aspectos sociológicos, tais como frases de moda, expressões orais populares, peças de retórica, traços da cultura pop contemporânea, dentre outras ocorrências, são, em grande variedade, identificados e examinados. Por último, amplo espectro de expressões do fenômeno do absolutismo e do relativismo na prática, teoria e ensino do design também é analisado. Atribuiu-se, até, especial centralidade, em determinados capítulos e seções deste trabalho, à análise de consequências notáveis do relativismo na cultura contemporânea – proporcionalmente mais evidenciadas do que as do absolutismo –, sendo o relativismo compreendido, neste aspecto particular, como visão de mundo hegemônica na cultura ocidental após a década de 1960. Um dos argumentos desenvolvidos neste estudo sugere que a materialização prática e concreta da noção de qualidade (em suas múltiplas formas, ocorrências e acepções) dependeria da existência, entre indivíduos e grupos constitutivos da sociedade, de uma dialética crítica de fato livre, eficiente e produtiva. Argumenta-se, ainda, que esta manifestação – tão importante, mesmo que episódica – da noção qualidade na vida em geral se mostraria possível de ocorrer, apenas, em situações equidistantes de influências consideradas, de acordo com o argumento principal esboçado, como impróprias e disfuncionais, seja do absolutismo, seja do relativismo. Se, por um lado, o pensamento absolutista engendraria o autoritarismo (que, por sua vez, obstaría a expressão material da crítica, tolhendo sua veiculação), por outro lado, o pensamento relativista produziria o niilismo (que subjetivaria, banalizaria e faria dissipar o próprio interesse e reverência atribuídos, em outros momentos históricos, à noção de mérito intrínseco aos objetos de crítica – igualmente inviabilizando, assim, por vias simétricas, como ocorreria sob a égide do absolutismo, as condições para exercício da dialética crítica).

### **11.c. Estudo analítico do impacto de variáveis contínuas sobre variáveis discretas dependentes (THD)**

Abordando os seguintes tópicos de pesquisa: design e sociedade, ensino de design, metodologia de projeto em design, metodologia de pesquisa, teoria do design, crítica do design, inovação, design visual, design de produto, design de serviço, ética do design, estética do design, semiótica do design.

### **11.d. Enciclopédia Crítica da Ética do Design (THD)**



Abordando os seguintes tópicos de pesquisa: design e sociedade, ensino de design, metodologia de projeto em design, metodologia de pesquisa, teoria do design, crítica do design, inovação, design visual, design de produto, design de serviço, ética do design, estética do design, semiótica do design.

#### **11.e. Investigação sobre os conceitos de quantidade e qualidade, com desdobramentos para aplicações da dialética quantidade-qualidade ao âmbito da educação de nível superior (THD)**

Abordando os seguintes tópicos de pesquisa: design e sociedade, ensino de design, metodologia de projeto em design, metodologia de pesquisa, teoria do design, crítica do design, inovação, design visual, design de produto, design de serviço, ética do design, estética do design, semiótica do design.

## 12 - Prof. Dr. Marcos da Costa Braga

### **12.a. Os equipamentos domésticos premiados no Museu da Casa Brasileira: história, caracterização e análise crítica (THD)**

O estudo pretende resgatar a história da premiação dos equipamentos domésticos no Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira, analisando suas caracterizações, os motivos para suas escolhas e sua presença no Prêmio de maior destaque no campo do design brasileiro desde sua criação em 1986.

### **12.b. O ensino e os métodos de pesquisa da História do Design no Brasil (THD)**

Estudos sobre a história, a didática, a configuração de disciplinas e os métodos aplicados no ensino da História do Design no Brasil nos âmbitos da pós-graduação e da graduação. Com o crescimento desse ensino nos últimos anos no país, e a constatação do aumento da pesquisa em História do Design no Brasil em apresentação de trabalhos em Congressos e publicações, pretende-se identificar o estado da arte dessa docência abrangendo o ensino da pesquisa específica da História do Design no Brasil. Para tanto, o estudo pretende recuperar a trajetória desse ensino desde suas origens até o quadro atual no Brasil, abordando aspectos didáticos, metodológicos, bibliográficos e de conteúdo empregados nas disciplinas de graduação e pós-graduação. Assim a pesquisa pretende contribuir para o debate que foi estabelecido sobre o ensino e a pesquisa História do Design no Brasil e o aperfeiçoamento de sua prática docente.

### **12.c. Design gráfico moderno: origens e delimitações (THD)**

Estudos sobre as origens, as definições e os marcos históricos e conceituais que delimitaram o design gráfico moderno nas suas dimensões temporais, epistemológicas, geográficas, culturais e profissionais. Reconhecendo a interdisciplinaridade do design gráfico moderno busca-se identificar, caracterizar e entender suas especificidades como atividade profissional e campo de conhecimento. O recorte temporal é a era moderna que se estende do final do século XVIII até o final do século XX. Em termos geográficos aborda-se o design gráfico moderno no cenário internacional com especial ênfase no Brasil. Assim a pesquisa pretende ainda contribuir para o debate contemporâneo sobre as interfaces, fronteiras e definições do design gráfico moderno e quais suas relações com o período conhecido como pós-moderno. Entendemos que o design gráfico moderno é resultado de um projeto com funções variadas desenvolvido para a sociedade urbana e de massas. Trata da organização visual de um conjunto de componentes textuais e não textuais. Partimos do pressuposto de que não é toda e qualquer comunicação visual que é design gráfico.

## 13 - Profa. Dra. Maria Cecília Loschiavo dos Santos

### **13.a. Design de produto, sustentabilidade e a política nacional de resíduos sólidos (DPL)**

Esta pesquisa visa avaliar a PNRS - Política Nacional dos Resíduos Sólidos - Lei número 12.305/2010, sob a ótica do design, evidenciar o sentido da sustentabilidade do design de produto e identificar instrumentos e processos que assegurem a inserção do design/designers nos planos estaduais e municipais de gestão dos resíduos sólidos. Ainda que o texto legal não inclua a palavra design, todos os seus artigos tratam diretamente de temas de alta complexidade referentes à sustentabilidade,

design de produto e responsabilidade compartilhada pelo ciclo de vida do produto, além de ressaltar a participação dos catadores e cooperativas no processo de gestão dos resíduos. A pesquisa pretende contribuir para a implementação da lei e inserção do design e do designer nos planos estaduais e municipais de gestão dos resíduos sólidos, visando fomentar a disposição final ambientalmente adequada dos rejeitos. Apesar de sua crucial relevância, este tema carece de estudos sistemáticos e interdisciplinares, articulando as diversas áreas de saber a ele subjacentes.

### **13.b. SEEYouth Inovação Social através de Arte e Design Participativos com Jovens nas Margens - Soluções para Engajar e Empoderar Jovens com Espelhamento Transatlântico (DPL)**

Social Innovation through Participatory Art and Design with Youth at the Margins: Solutions for Engaging and Empowering Youth with TransAtlantic Mirroring. Este projeto de pesquisa busca responder ao desafio social da crescente marginalização de jovens e jovens adultos. O projeto centra-se em casos em ambos os lados do Atlântico: jovens adultos sem-teto ou em situação de rua e refugiados no Brasil e, jovens refugiados ou imigrantes marginalizados e em situação social e econômica desfavorecidas na Finlândia. O problema é grave no hemisfério sul e sério no hemisfério norte. Um relatório da Organização Internacional do Trabalho - OIT (2015) afirma que 621 milhões de jovens entre 15 e 24 anos estão sem educação, emprego e qualificação. As questões de pesquisa desse projeto abordam as maneiras e os caminhos de geração e desenvolvimento de novos conhecimentos e inovações sociais que visam melhorar o bem-estar e a qualidade de vida dos jovens e jovens adultos por meio da pesquisa baseada em artes e na inter-relação entre a arte e o design participativos. Nosso consórcio transatlântico (Brasil, Canadá, Reino Unido e Finlândia) produzirá soluções inovadoras por meio da colaboração transdisciplinar entre as áreas de ciências sociais aplicadas, artes e humanidades. Através de uma abordagem holística aprofundada, introduziremos um método inovador de Espelhamento Transatlântico (T-AM) que será útil para o desenvolvimento humano e uma ferramenta importante para o desenvolvimento de autoconsciência com as comunidades situadas às margens sociais, econômicas e geográficas. O espelhamento possibilita a reflexão e análise simultâneas da atividade, assertividade, exibição de emoções e racionalidade de dois estudos de caso em ambos os lados do Atlântico. Além disso, ajuda a implementar inovações emergentes em três continentes e a fortalecer as ações de jovens, especialmente meninas, que vivem sob um risco maior de desemprego. O consórcio tem um histórico na utilização de pesquisa baseada em artes (ABR) como uma abordagem de pesquisa abrangente que gera inovação social com jovens e jovens adultos. Esta estratégia de pesquisa propicia novos caminhos para engajar e empoderar os jovens. Orientada com um forte compromisso ético para com as comunidades participantes, a pesquisa baseada nas artes e no design participativo possibilita resultados inovadores e aumenta a aplicação prática, a escalabilidade e o impacto do projeto. A OIT prevê que os jovens enfrentem um risco crescente de marginalização global: espera-se que o desemprego triplicará entre as próximas gerações. Este projeto desenvolve novas estratégias, metodologias e políticas para abordar, enfrentar e buscar as possibilidades de soluções para este desafio. Nosso consórcio transatlântico (Brasil, Canadá, Reino Unido e Finlândia) produzirá soluções inovadoras por meio da colaboração transdisciplinar entre as áreas de ciências sociais aplicadas, artes e humanidades. Através de uma abordagem holística aprofundada, introduziremos um método inovador de Espelhamento Transatlântico (T-AM) que será útil para o desenvolvimento humano e uma ferramenta importante para o desenvolvimento de autoconsciência com as comunidades situadas às margens sociais, econômicas e geográficas. O espelhamento possibilita a reflexão e análise simultâneas da atividade, assertividade, exibição de emoções e racionalidade de dois estudos de caso em ambos os lados do Atlântico. Além disso, ajuda a implementar inovações.

### **13.c. Design do móvel contemporâneo no Brasil: Novas visões (THD)**

O móvel moderno brasileiro do século XX já está amplamente conhecido e divulgado, contando com material bibliográfico para transmissão deste conhecimento. Entretanto, a produção da virada do século XX para o XXI e dos anos subsequentes ainda carece de sistematização e análise. Ao mesmo

tempo é preciso compreender como a herança histórica e a força simbólica do design do móvel moderno se disseminaram e nutriram a atuação dos jovens designers atuantes nos dias de hoje. A pesquisa visa identificar os principais designers do móvel contemporâneo brasileiro e descrever suas características e contribuições para o design, bem como suas condições de criação e produção, circulação e uso.

## 14 - Prof. Dr. Paulo Eduardo Fonseca de Campos

### **14.a. A Estandarização Virtual: da Linha de Montagem à Fábrica Digital (DPL)**

Nos últimos anos, as tecnologias digitais estimularam designers e arquitetos a explorar geometrias complexas em seus projetos, que levaram à investigação de novos processos de fabricação, desafiando os princípios da estandarização que, até então, dominavam os meios de produção desde a Segunda Grande Guerra. Com o advento dos processos digitais de fabricação, através de máquinas CNC (Controle Numérico Computadorizado), somados aos sistemas CAD (Computer Aided Design), CAE (Computer Aided Engineer) e CAM (Computer Aided Manufacturing), que juntos proporcionam a integração de projeto, engenharia e manufatura auxiliados por computador, as técnicas tradicionais de produção vêm passando por uma autêntica revolução, todavia não acabada, porém indicando uma tendência de quebra de paradigma a ser acompanhada com atenção pelos cursos de formação superior em Arquitetura e Design. Considerando-se estes novos conceitos, a pesquisa proposta pretende levantar as questões pertinentes ao tema das tecnologias digitais aplicadas à produção do Design e Arquitetura Contemporâneos, de modo a que as mesmas sejam encaradas não como uma ruptura, mas como um meio de continuidade, e a proposta de 'Estandarização Virtual' possa oferecer uma maneira de combinar conceitos aparentemente opostos (padronizado e personalizado), segundo uma visão que melhor represente a contribuição das tecnologias computacionais ao pensar e produzir em Design e Arquitetura.

### **14.b. O usuário como protagonista e agente de projeto: das cooperativas de habitação uruguaias ao Byker Wall de Newcastle (DPL)**

No momento em que a construção habitacional no Brasil atinge níveis quantitativos há muito não vistos, particularmente em programas oficiais de grande envergadura, cabe refletir a respeito da produção em larga escala de novas moradias, particularmente fazendo uso de sistemas construtivos industrializados, e sobre as carências qualitativas que vêm sendo observadas nos campos da arquitetura e do urbanismo. A presente pesquisa tem como foco o estudo do papel do usuário como protagonista e agente de projeto em processos participativos, buscando entender o uso desta reconhecida metodologia projetual e suas implicações econômicas, sociais e ambientais. Destacam-se, inicialmente, as cooperativas habitacionais uruguaias, entre as mais reconhecidas e estudadas referências históricas sobre processos participativos, cuja influência marcou profundamente projetos desenvolvidos em São Paulo, principalmente nas décadas de 1980 e 1990. Na sequência, o trabalho busca estabelecer possíveis conexões entre projetos participativos realizados no Brasil, sob a clara influência das cooperativas uruguaias, e o conjunto habitacional "Byker Wall", construído em Newcastle upon Tyne, na Inglaterra, com a participação ativa de seus usuários nos processos de planejamento e de tomada de decisões. A partir de levantamentos bibliográficos e de campo, pretende-se analisar as principais características físicas definidoras do "Byker Wall", bem como as dimensões simbólico-afetivas alcançadas por este empreendimento social entre os seus moradores. Com isso acredita-se ser possível vislumbrar as possibilidades oferecidas pelos processos participativos na construção habitacional, que venham a superar uma visão puramente produtivista, à procura de uma maior qualidade arquitetônica e urbanística do habitat.

## 15 - Profa. Dra. Priscila Lena Farias

### **15.a. Cultura visual, identidade e memória gráfica (DPL) (THD)**

Estudos sobre o design, e, em particular o design visual e da comunicação, sob o ponto de vista da prática, da linguagem, e da cultura. Incluem-se neste espectro o design de tipos e o design com tipos, o design da informação, e investigações sobre a cultura da impressão e a cultura tipográfica enquanto aspectos da cultura visual.

#### **15.b. Paisagens Tipográficas: estudos avançados sobre letras no ambiente urbano (DPL) (THD)**

Este projeto tem como objetivo aprofundar e ampliar o escopo de investigações iniciadas em pesquisas anteriores, nas quais o objeto de estudo principal foram as epígrafes arquitetônicas paulistanas —assinaturas de arquitetos, engenheiros e construtores encontradas no centro histórico da cidade de São Paulo. Para isso, partimos da definição de 'paisagem tipográfica' enquanto o conjunto das inscrições verbo-visuais encontradas em centros urbanos, desde as mais oficiais e perenes até as mais espontâneas e efêmeras, independentemente de seu modo de produção (impressão, letreiramento ou caligrafia). Tais inscrições são, neste âmbito, entendidas como marcos e referências visuais da cidade e de sua história e memória, com implicações para o estabelecimento de identidades coletivas e sentido de lugar. O projeto visa aplicar os procedimentos, desenvolvidos para levantamento e análise da paisagem tipográfica da cidade de São Paulo, em outros recortes espaço-temporais, a fim de comparar os dados já obtidos com os de outros centros urbanos. Pretende-se chegar a conclusões gerais sobre a presença das letras em espaços urbanos, levando em conta, além da informação verbal contida nos textos, também as técnicas de obtenção das inscrições, suas características formais, e os significados atribuídos a elas por diferentes agentes. Entre os resultados esperados, estão a atualização do site 'Acervo Epigráfico Paulistano', a redação de artigos científicos, a supervisão de teses e dissertações, e a elaboração de livro sobre o tema.

#### **15.c. Memória Gráfica Paulistana: tipografia e cultura da impressão nos primórdios da industrialização brasileira (THD)**

Tendo como pano de fundo os primórdios da industrialização no Brasil, o objetivo geral da pesquisa é investigar mais a fundo algumas questões levantadas por investigações anteriores dentro da linha "Memória Gráfica Paulistana", e assim ampliar o conhecimento a respeito da formação do campo do design gráfico e da cultura da impressão brasileira, tendo como foco o caso da cidade de São Paulo. Isso está sendo realizado através de estudos sistemáticos sobre empresas e profissionais ligados à prática da impressão na capital paulista no período, seus repertórios tipográficos, e os significados e valores associados a eles. Os procedimentos de pesquisa envolvem pesquisa bibliográfica e documental; a identificação, descrição e análise dos caracteres tipográficos utilizados pelos impressores paulistanos; e a alimentação de uma plataforma digital através da qual os dados obtidos poderão ser examinados, comparados e interpretados.

## **16 - Profa. Dra. Sara Miriam Goldchmit**

#### **4.a. Design para saúde: fundamentos, métodos, procedimentos e aplicações (DPL)**

Pesquisa exploratória para sistematização de informações acerca de princípios do design no desenvolvimento de produtos, sistemas e serviços voltados para o cuidado à saúde, abarcando desde a fundamentação conceitual, casos exemplares, até os métodos, técnicas e ferramentas utilizadas para auxiliar o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e colaborativos. Neste projeto de pesquisa propõe-se conectar as áreas do design e da saúde na investigação sobre especificidades do processos de design, sua centralidade no humano e sua contribuição para: a) compreender comportamentos, motivações, hábitos e atitudes dos diferentes atores/ pacientes, familiares, médicos, enfermeiros, cuidadores no contexto de doença/ saúde, b) identificar necessidades e oportunidades para solução de problemas ou vislumbrar novas realidades, c) impulsionar ações pontuais em pesquisa aplicada e na criação de produtos, dispositivos de informação, sistemas e serviços que sejam significativos para os envolvidos, d) por meio de desenhos, modelos e protótipos,

simular situações de uso e avaliar produtos existentes ou conceitos gerados e desenvolvidos, e)  
responder prontamente a demandas emergenciais, como a da pandemia de Covid-19.