

mestrado ^{ufpe} em design

manual do candidato 2007

Reitor: Prof. Dr. Amaro Henrique Pessoa Lins

Pró-Reitor para Assuntos de Pesquisa e Pós Graduação: Prof. Dr. Anísio Brasileiro

Diretora do Centro de Artes e Comunicação: Profa. Dra. Vilma Villarouco

Chefe do Departamento de Design: Prof. Dr. André M. M. das Neves

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design: Profa. Dra. Laura B. Martins

Vice-Coordenadora do Mestrado em Design: Prof. Dr. Fábio Campos

apresentação

o departamento de design da ufpe

A área de Design da Universidade Federal de Pernambuco foi criada em 1972. No entanto, o **Departamento de Design [dDesign]** foi criado apenas em 1997, sendo o seu grupo de professores oriundos dos Departamentos de Desenho e de Teoria da Arte e Expressão Artística do Centro de Artes e Comunicação. Tais departamentos eram, no passado, responsáveis pelos cursos de graduação em Desenho Industrial e suas habilitações em Programação Visual e Projeto do Produto.

O Departamento de Design hoje mantém a sua tradição de atividades de pesquisa iniciada em 1988. Atualmente, estas são desenvolvidas através de Grupos de Pesquisa vinculados ao CNPq, coordenados por docentes doutores do departamento e envolvendo alunos e técnicos em atividades acadêmico-científicas.

O Programa de Pós-graduação em Design teve início no segundo semestre de 2000. Atualmente oferece três cursos *lato sensu*: o curso de **Especialização em Ergonomia**, o curso de **Especialização em Design da Informação** e o curso de **Especialização em Design de Moda**. Trata-se de um programa contínuo, com duração de 12 meses. Esta experiência veio reafirmar a vocação do Departamento para a área de Pesquisa e Pós-Graduação, reiterando o processo de intercâmbio com outros departamentos da UFPE e instituições de ensino brasileiras e de outros países.

A Criação do Mestrado em Design [aprovado pela CAPES em dezembro de 2002] faz parte do Plano Diretor do Departamento de Design, elaborado no início de 2000, o qual reflete o anseio do grupo de docentes desde 1993, quando foi iniciado um intensivo programa de capacitação docente.

O Mestrado em Design da UFPE tem sua sede no Centro de Artes e Comunicação | CAC | no campus da Universidade Federal de Pernambuco, na cidade do Recife. O Programa de Pós-Graduação em Design conta com instalações próprias, anexas às do Departamento de Design da UFPE.

Objetivos

O Curso de Mestrado em Design do Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, tem por **objetivos**:

- A | propiciar a formação de docentes pesquisadores, concorrendo para a formação de recursos humanos na área do Design, com vistas ao desenvolvimento tecnológico, científico e cultural do país;
- B | capacitar e dar treinamento a pesquisadores e profissionais interessados em aumentar seu potencial de geração, difusão e otimização de conhecimentos na área do design;
- C | aprofundar as competências adquiridas no Curso de Graduação, desenvolvendo o domínio de técnicas de investigação no âmbito do Design e da Ergonomia.

Como **objetivos específicos**:

- a | Capacitar os alunos a definirem o campo de ação do Design - através de seu objeto de estudo, objetivos e métodos - de forma a poderem intervir, a partir do corpo de conhecimentos adquiridos, em ações que venham a otimizar sistemas, produtos e ambientes;
- b | Capacitar os alunos a definirem o campo de ação da Ergonomia - através de seu objeto de estudo, objetivos e métodos - de forma a poderem intervir, a partir do corpo de conhecimentos adquiridos, em ações que permitam a atuação diante condições adversas na relação sistema homem-tarefa-máquina;
- c | Explicitar métodos e técnicas da pesquisa descritiva, metodologia de projeto e ferramentas do design e da ergonomia: [i] no levantamento, sistematização e análise de dados; [ii] nas recomendações às zonas interfaciais, instrumentais, informacionais, acionais, comunicacionais, arquiteturais, e operacionais; e [iii] na geração, avaliação e validação de soluções projetuais;
- d | fornecer subsídios conceituais, metodológicos e técnicos que permitam detectar e diagnosticar aspectos do processamento, estruturação e transmissão da informação;
- e | fornecer subsídios conceituais, metodológicos e técnicos que permitam detectar e diagnosticar aspectos do processamento, estruturação e transmissão de novas tecnologias;
- f | Fornecer subsídios conceituais, metodológicos e técnicos que permitam detectar e diagnosticar aspectos ergonômicos de produtos e estações de trabalho; e dos constrangimentos impostos ao operador pelo ambiente operacional, organizacional, físico e espacial;

área de concentração	linha de pesquisa
design e ergonomia	design da informação
	design, tecnologia e cultura
	ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção
	design de artefatos digitais

design da informação

O Design da Informação estuda sistemas de informação, visando à otimização do processo de aquisição da informação de sistemas de comunicação analógicas e digitais. O seu maior objetivo é o gerenciamento da relação entre pessoas e a informação, de forma a torná-la acessível e usável, assegurando que o processo - o uso da informação - seja satisfatório.

design, tecnologia e cultura

Enfoca metodologias de design utilizadas no desenvolvimento de produtos, sistemas e ambientes. Contemplando tanto aspectos relacionados com inovação tecnológica quanto os aspectos relacionados com valores culturais.

ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção

A Ergonomia objetiva o estudo da compreensão das interações entre os seres humanos, e outros elementos de um sistema, e a aplicação de teorias, princípios, dados e métodos, a projetos que visam otimizar o bem estar humano e o desempenho global dos sistemas. Busca a melhoria das condições de trabalho e lazer, a partir da contribuição para o planejamento, design e avaliação de tarefas, postos de trabalho, produtos, ambientes e sistemas tornando-os compatíveis com as necessidades, habilidades e limitações das pessoas. Assim, tem como princípio a preservação da saúde física, saúde mental, dignidade e prazer no trabalho e lazer.

design de artefatos digitais

O design de artefatos digitais envolve três iniciativas de investigação científica em torno de um mesmo objeto, quais sejam:

- [1] as relações que se estabelecem entre o sujeito e o artefato digital no processo de concepção desses artefatos;
- [2] as relações que se estabelecem entre o sujeito e o artefato digital no processo de produção desses artefatos ; e,
- [3] as relações que se estabelecem entre o sujeito e o artefato digital durante o uso desses artefatos.

Nesse sentido, a pesquisa em design de artefatos digitais se permite um relacionamento amplo com diferentes áreas do conhecimento, dentre as quais destacamos a ciência da computação, as ciências cognitivas, a comunicação social e outras ciências sociais e exatas que possam contribuir nos resultados das investigações.

professores orientadores por linhas de pesquisa e área de interesse

design da informação

solange galvão coutinho

ph.d, universidade de reading, inglaterra, 1998
linguagem gráfica | educação e design editorial

hans da nóbrega waechter

doutor, universidade livre de Barcelona, espanha, 2005
linguagem gráfica | design ambiental

sílvio romero botelho barreto

campello

ph.d, universidade de reading, inglaterra, 2005
design e avaliação de artefatos educacionais |
processos de atribuição de significados |
processos de criação

priscila lena farias

(colaboradora | SENAC/SP)

doutora, puc | sp, 2002
design da informação | design de interfaces

design, tecnologia e cultura

virgínia cavalcanti

doutora, universidade de são paulo | usp, 2001
design e cultura material | design de produto

leonardo castillo

doutor, universidade de kyoto, japão, 2004
design sustentável | design de produto

clylton galamba

ph.d, universidade de brunel, inglaterra, 1978
imagem e tecnologia

kátia Araújo

doutora, universidade federal de pernambuco | ufpe, 2006
teoria e história do design | antropologia

design de artefatos digitais

andré menezes das neves

dr., universidade federal de pernambuco, ufpe, 2005 | tecnologia
e cultura | software design

fábio campos

dr., ufpe, 2005
projeto de produto | extração, representação e combinação do
conhecimento

ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção

laura bezerra martins

doutora, universitat politècnica de catalunya, 1996
ergonomia e usabilidade do ambiente construído
sistemas de informação | acessibilidade integral

marcelo márcio soares

ph.d, universidade de loughborough, 1999
ergonomia e usabilidade do produto e da produção
segurança e uso de produtos em sistemas complexos

lia guimarães**(colaboradora | UFRGS)**

ph.d, university of toronto, 1992
ergonomia industrial

processo seletivo

Serão oferecidas 30 [trinta] vagas (reservados os direitos do colegiado de ofertar vagas adicionais e de não preencher todas as vagas em função do nível excepcional ou insuficiente, respectivamente, dos candidatos inscritos).

inscrição para o processo seletivo

documentação*

os seguintes documentos são exigidos no ato de inscrição:

- diploma ou certificado de conclusão de graduação (facultando-se a entrega até a data de matrícula do mestrado);
- carteira de identidade;
- cpf;
- título de eleitor com comprovação do voto;
- histórico escolar do curso de graduação;
- cópia do currículo Lattes do CNPq (<http://lattes.cnpq.br/index.htm>);
- proposta preliminar de pesquisa segundo modelo disponível no manual do candidato ou no site <http://www.propesq.ufpe.br/hp/ppgds>;
- formulário de inscrição devidamente preenchido (disponível no manual do candidato ou no site <http://www.propesq.ufpe.br/hp/ppgds>);
- duas fotos 3x4 recentes.

* Cópias dos documentos exigidos devem ser entregues mediante apresentação dos originais. Aqueles candidatos que realizarem a inscrição à distância devem providenciar a autenticação das cópias em cartório.

taxa de inscrição

No ato da inscrição, deverá ser paga a taxa de R\$ 35,00 (trinta e cinco reais), em espécie (a prova de proficiência em Inglês deverá ser feita no ABA, o qual cobra uma taxa de R\$50,00 por esse serviço).

Os candidatos não residentes em Recife poderão realizar a inscrição e pagamento de taxa através de correspondência registrada, incluindo cheque ao portador (pagável em banco com sede em Recife), cruzado. Candidatos com documentação incompleta terão sua inscrição recusada.

Candidatos Estrangeiros | Além dos documentos listados acima, os candidatos estrangeiros, residentes no exterior e impossibilitados de comparecer aos exames de seleção, deverão também enviar: a | 3 cartas de recomendação; b | certificado de proficiência nas línguas inglesa e portuguesa; c | seus documentos revalidados e autenticados pela Embaixada Brasileira no país de origem.

processo de seleção

o processo de seleção compreenderá as seguintes etapas:

- 1 | inscrição no processo de seleção conforme acima descrito (de 08/10 a 09/11)
- 2 | prova de proficiência em língua inglesa relativa à seção “reading” do GVR conforme comprovação emitida pelo curso ABA (pontuação mínima necessária de 50 pontos) [etapa eliminatória; peso 3] (para ser entregue até 14/11);
- 3 | prova escrita (em português) sobre tema de Design (nota mínima necessária: 5,0) [etapa eliminatória; peso 7] (19/11 às 14:00 na Sala 28 do CAC/UFPE);
- 4 | entrevista e análise do currículo e da proposta preliminar de pesquisa [etapa eliminatória; não classificatória] (a partir do dia 12/12 em horário a ser divulgado quando do resultado da Etapa 3).

Obs.: as etapas 2 e 3 são também classificatórias, gerando a ordem dos candidatos para fins de prioridade na ocupação das vagas disponíveis e no recebimento de bolsas (quando disponíveis).

Na entrevista o candidato deverá discorrer sobre o seu projeto de pesquisa e responder a questões formuladas pelos avaliadores, bem como complementar informações referentes à sua formação acadêmica e profissional declaradas no currículo. A análise da proposta preliminar de pesquisa estará condicionada a consonância e relevância deste para a linha de pesquisa, e a disponibilidade de orientação de seus Professores. A avaliação será realizada por uma comissão formada por membros das linhas de pesquisa de acordo com as especificidades de cada projeto.

divulgação do resultado

Os nomes e as notas dos candidatos aprovados serão divulgados por ordem de aprovação (ver calendário).

A prova, a documentação fornecida pelo candidato e os resultados serão posteriormente arquivados em pasta confidencial e tornados disponíveis, se requeridos por determinação de autoridade universitária ou judicial.

matrícula

Os candidatos aprovados devem efetuar a matrícula no período previsto no calendário previsto neste documento. Em caso da não efetivação da matrícula, a vaga será

ocupada pelo candidato seguinte da lista suplementar.

Na matrícula, o aluno fará a escolha das atividades acadêmicas formais a serem desenvolvidas durante o primeiro semestre letivo do curso.

regime de créditos

O aluno deve cumprir os seguintes requisitos mínimos para a obtenção do grau de Mestre:

24 [vinte e quatro] créditos cumpridos com atividades acadêmicas formais [08 créditos em disciplinas obrigatórias, 04 créditos em disciplinas optativas e 12 créditos em disciplinas eletivas]; seminário de qualificação; defesa pública de Dissertação.

calendário da seleção 2007

inscrição para seleção

08 de outubro a 09 de novembro de 2007

das 14:00 às 15:00h

na secretaria do Departamento de Design | Centro de Artes e Comunicação da UFPE

seleção etapa 1

12 a 14 de novembro de 2007

Certificado de proficiência em língua inglesa correspondente à seleção

“reading” do GVR a ser emitido pelo curso ABA (pontuação mínima

exigida de 50 pontos)

seleção etapa 2

19 de novembro de 2007

Prova escrita (em português) sobre tema de design

14:00 na sala 28 do Centro de Artes e Comunicação da UFPE

30 de novembro, 15:00h | Resultado

30 de novembro, 15:00h | divulgação do horário e local das entrevistas (que iniciarão em 03 de dezembro de 2007).

seleção etapa 3

03 de dezembro de 2007

Entrevista e análise do currículo e da proposta de pesquisa

10 de dezembro de 2007, 15:00h | Resultado final

matrícula

03 a 07 de março de 2008

14:00 às 15:00h, secretaria do Departamento de Design | Centro de Artes e Comunicação da UFPE

início do curso

10 de março de 2008

bibliografia para seleção

BÜRDECK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo, Edgard Blücher, 2006.

LÖBACH, Bernd. Desenho Industrial: bases para a configuração de produtos industriais. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo, Edgard Blücher, 2001.

DENIS. Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo, Edgard Blücher, 2000.

TAMBINI, Michael. O design do século. Tradução de Cláudia Sant'Anna Martins. 2ª edição brasileira. São Paulo, Editora Ática, 1999.

MORAES, Dijon de. Análise do Design Brasileiro. São Paulo, Editora Edgard Blücher, 2007

ficha de inscrição

inscrição no

nome completo

data e local de nascimento

profissão

identidade

órgão expedidor

cpf

endereço

bairro

cidade

cep

uf | país

telefone

fax

celular

e-mail

graduação

data de conclusão

instituição da graduação

especialização (se houver)

data de conclusão

instituição da especialização

vínculo empregatício sim não

instituição

docente de nível superior sim não

instituição

última experiência profissional

posição

período

empregador

linha de pesquisa

design da informação

tecnologia e cultura

design de artefatos digitais

ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção

declaro ter conhecimento das normas estabelecidas para a seleção de candidatos ao curso de mestrado em design da ufpe e aceito submeter-me a elas.

assinatura do candidato

local e data

mestrado^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Diretrizes para elaboração de proposta preliminar de pesquisa

A proposta de pesquisa, de caráter preliminar, submetida para seleção do Mestrado em Design da Universidade Federal de Pernambuco deverá ser apresentada em 04 (quatro) cópias, contendo os seguintes tópicos:

- 1 | Indicação da linha de pesquisa do Mestrado em Design da UFPE, pretendida;
- 2 | Problema a ser investigado com a indicação do possível orientador
 - o problema poderá referir-se a uma das diversas questões constantes nos textos explicativos de cada uma das linhas do programa, ou ainda, sugerir um problema não exatamente enunciado, porém relacionado a essas temáticas;
 - durante a avaliação será considerada a sintonia da proposta do candidato com as orientações das linhas de pesquisa do programa;
- 3 | Descrição resumida do estado da arte do tema a ser tratado, segundo a bibliografia sugerida nas linhas de pesquisa [1.500 a 2.000 palavras]
 - o candidato deverá analisar e refletir sobre esta bibliografia, de modo a instrumentalizá-lo para o problema de pesquisa em design proposto;
- 4 | Referências bibliográficas

* A pesquisa descrita nesse documento não constitui, necessariamente, a que será executada durante o mestrado, a qual deverá ser acordada com o seu orientador.

Formato: A4; fonte: arial; corpo: 12; espaço: 1,5; margens: esquerda 3; superior 2; inferior 2,5 e direita 2.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Informações sobre os Orientadores potenciais e suas linhas de pesquisa

Prof. André Neves

Linha de Pesquisa

Design de Artefatos Digitais

Resumo da Pesquisa

Nosso grupo de pesquisa tem como principal objetivo, o desenvolvimento e aplicação de uma metodologia de design voltada para a indústria de Artefatos Digitais no estado de Pernambuco.

A demanda por um sistema dessa natureza surge com a transformação da antes decadente região histórica da capital pernambucana no pólo tecnológico batizado de Porto Digital, onde empresas de produção de Artefatos Digitais começaram a germinar e hoje já respondem por parte significativo do faturamento nacional desse mercado.

O nosso projeto de pesquisa vem sendo desenvolvido desde o início de 2005 e conta com um grupo de estudantes de graduação e pós-graduação em design e ciência da computação. Os sub-projetos desenvolvidos encontram-se em três grandes grupos: [1] Projetos que investigam e definem procedimentos metodológicos de design de Artefatos Digitais; [2] Projetos que investigam e desenvolvem técnicas específicas de exploração do problema, geração ou evolução de alternativas de Artefatos Digitais; e, [3] Projetos que validam a metodologia que estamos desenvolvendo.

Dissertações Concluídas

Dinara Moura. Navegabilidade em Jogos Eletrônicos. 2007.

Manoel Guedes. Comunicação intermediada por protótipos. 2007.

Diego Rocha. Técnica para avaliação estética de artefatos digitais. 2007.

Diego Credidio. Metodologia de design aplicada a jogos digitais. Início: 2007.

Dissertações em andamento

Felipe Breyer. Técnica para avaliação de usabilidade em Jogos Digitais.

Leonardo Falcão. Estruturas Narrativas em Jogos Digitais.

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

Metodologia de Design aplicada à concepção de personagens de Jogos Digitais

Metodologia de Design aplicada à concepção de indumentária para personagens de Jogos Digitais

Técnica para avaliação de alternativas em design de Artefatos Digitais

Design de objetos para ambientes virtuais

Bibliografia básica

[BAYAZIT 2004] Bayazit, Nigan. "Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research." Design Issues: Vol 20, No 1. Winter 2004

[SALEN & ZIMMERMAN 2004] Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge MA, The MIT Press.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Leonardo Augusto Gómez Castillo

BA Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia.

MSc Environmental Architecture, Kyoto University, Japan

PhD, Human and Environmental Studies, Kyoto University, Japan

Linha de Pesquisa

Design Tecnologia e Cultura

Resumo da Pesquisa

Nosso grupo de pesquisa investiga e desenvolve metodologias de design que possam ser aplicadas na concepção e desenvolvimento de produtos e serviços sustentáveis.

Atualmente trabalhamos dentro das seguintes temáticas de pesquisa:

- a. Design para a Moradia Sustentável
- b. Cenários de Sustentabilidade

Dissertações em andamento

Adriana de Azevedo Costa: *O impacto cultural da fotografia digital*

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

- Desenvolvimento de técnicas e metodologias para investigar, descrever, analisar e formular indicadores de sustentabilidade.
- Desenvolvimento de técnicas e métodos para investigar, mapear, formular e avaliar o ciclo de vida dos produtos.
- Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever e analisar os impactos ambientais e sociais que emergem dentro de um determinado contexto sócio-cultural ou a partir da formulação de um cenário real ou hipotético.
- Desenvolvimento de metodologias de design aplicadas à formulação de cenários de sustentabilidade.

Bibliografia

Brawn, L. Eco-Economia: uma nova economia para a terra. Earth Policy Institute:

2003. Disponível em: http://www.wwioma.org.br/eco_download.htm

Castillo, L. & Pasa, C. Cultural triggers and barriers for the design and implementation of product service systems (PSS). Proceedings of the 1st International Symposium on Sustainable Design. Curitiba, 2007.

Folladori G. Limites do desenvolvimento sustentável. Campinas: Editora Unicamp, 2001.

Hawken, P. et al. Natural capitalism: creating the next industrial revolution. Boston: Little Brown, 1999.

Hofstede G. Cultures and organizations: software of the mind. McGraw-Hill, 1997.

Manzini, E., Vezzoli, C., Clark, G., Product-Service Systems: using an existing concept as a new approach to sustainability, The Journal of Design Research. Volume 1, Issue 2, 2001.

Manzini, E. Scenarios of sustainable wellbeing. design philosophy papers. Issue 1, 2003.

McDonough W. & Braungart M. Cradle to Cradle: Remaking the way we make things. New York: North Point Press, 2002.

Sterling, B. Shaping things. Cambridge: MIT Press, 2005.

Vezzoli C, Manzini E. O desenvolvimento de produtos sustentáveis. Os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EDUSP, 2002.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Profa. Kátia Medeiros de Araújo

Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Recife

Mestre em antropologia, UFPE, Recife

Doutora em Antropologia Pela UFPE, Recife, com estágio doutoral na Lancaster University- UK.

Linha de Pesquisa:

Design, Tecnologia E Cultura

Proposta para Delimitação do Campo de Estudos

Esta proposta contempla um novo desenvolvimento do campo temático explorado em nossa tese de doutorado, concluída em julho de 2006 (intitulada *Consumo e Reconhecimento Social: a Valorização do Morar Bem entre Novas Elites do Recife*, Programa de Pós-graduação em Antropologia, disponível no Sistema de Bibliotecas da UFPE). Naquele primeiro momento, exploramos as expressões de gosto relativas à moradia, por parte de uma nova elite sócio-econômica e de prosperidade recente no cenário do Recife, relacionando as opções de consumo desses pesquisados com certas experiências fundamentais em suas trajetórias de vida.

No bojo das discussões, exploramos a dimensão propriamente cultural e o significado do consumo de certos sistemas de objetos preferenciais para esse estrato sócio-econômico, na verdade, cadeias ou circuitos onde bens e serviços se fazem presentes como protagonistas de relativo destaque. Abordamos certos processos envolvidos com a definição dos valores do grupo pesquisado. Entre eles, as preocupações com representação social e status, o aprofundamento do individualismo e a disposição racionalista, categorias fortemente evidenciadas na nossa pesquisa etnográfica.

A ampliação temática ora proposta visa, além da abordagem de novos objetos empíricos, abaixo enunciados, estabelecer uma relação mais efetiva entre as proposições do Design e as reflexões teóricas e metodológicas da Antropologia.

No campo da Antropologia, privilegiamos teorias que objetivam as opções estéticas, ou seja, teorias do "gosto" e dos processos identitários dos grupos sociais, enfatizando as relações das pessoas com os bens e os sistemas de objetos com os quais convivem (no cotidiano ou em momento excepcionais) e problematizando a atribuição de valores aos bens de consumo

No Campo do Design, privilegiamos uma perspectiva reflexiva, envolvendo análises que tenham como objeto o tempo atual ou envolvendo passagens da história do Design.

Definição de Focos Empíricos de Interesse para a Temática

1. Práticas de Consumo, Modos de Morar e Sistemas de Objetos

Esse foco engloba a exploração de diferentes segmentos sociais em relação aos seus costumes e opções de consumo, relativos à moradia e aos bens de uso doméstico (mobiliário, design de interiores, consumo de objetos de apelo tecnológico, consumo de objetos vernaculares ou tradicionais, etc.). Dentro dessa perspectiva, incluem-se as reflexões sobre a história do Design.

2. Sistemas de Objetos e Processos Identitários

Esse foco abrange elaborações em torno das relações da sociedade com sistemas de objeto diversos que fazem parte do campo do design, com ênfase nos processos identitários e hierárquicos do social; por exemplo:

- 2.1. Símbolos religiosos e sua elaboração em produtos materiais e mercadorias;
- 2.2. Publicidade, Moda e a influência sobre sistemas de objetos diversos.
- 2.3. Os campos de Produção do design e da publicidade como Campos (de Poder) Simbólico

Problemas em Aberto para serem desenvolvidos

- Sistemas de Objetos relativos à Moradia entre Elites Sociais
- A Biografia Social de Objetos em Contextos de Consumo das Camadas Populares
- Dinâmicas simbólicas e outros aspectos dos processos culturais entre produtores de Design, Publicidade e Moda

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

Bibliografia Básica Sugerida

Introdução à Antropologia

LARAIA, Roque. "Cultura, Um conceito Antropológico". Rio de Janeiro: ZAHAR, 1986.

LEVI-STRAUSS, Claude. "Tristes Trópicos, São Paulo: Companhia das Letras; 1996 (a obra é de 1955). Especificamente os capítulos relativos à configuração das Aldeias Bororo e à análise de significado nas pinturas corporais dos Cadiueu, objetivando refletir sobre o uso da metodologia etnográfica para temas que envolvem cultura material e sistemas de objetos.

GEERTZ, Clifford. "A Interpretação das Culturas". Rio de Janeiro: ZAHAR, 1987

Especificamente o capítulo Um jogo Envolvente: Notas sobre a Briga de Galos Balinesa, objetivando uma reflexão sobre metodologia da pesquisa de campo em Antropologia.

Teoria do Consumo

DOUGLAS, Mary. "O Mundo dos Bens".. Editora UFRJ, 2004. (Tradução Plínio Dentzien. Primeira edição em língua Inglesa 1979 – Editora Routledge)

SLATER, Don. "Cultura do Consumo e Modernidade". São Paulo. Nobel, 2002. (Tradução de Dinah de Abreu Azevedo – Obra recente, autor Inglês)

BAUDRILLARD, Jean. O Sistema dos Objetos. Ed. Perspectiva

CANEVACCI, Massimo. "Antropologia da Comunicação Visual". Rio de Janeiro. DP e A Editores. 2001. Especificamente o cap 1.)

Design

FORTY, Adrian. "Objetos de Desejo – design e sociedade desde 1750" Cosac Naify, 2007.

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

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

(outros títulos envolvendo Teoria, História e Metodologia do Design poderão ser incluídos na proposta para seleção. A pertinência do uso de bibliografias constitui item de avaliação do documento).

mestrado^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Fábio Campos

Linha de Pesquisa

Design de Artefatos Digitais

Resumo da Pesquisa

Nosso grupo de pesquisa tem trabalhado em três focos principais:

- **representação e combinação do conhecimento:** consiste no estudo da epistemologia da incerteza subjetiva presente nos mais diversos segmentos do conhecimento humano, e, em particular, nas questões de design. Materializa-se nos problemas de design através de situações de escolha/seleção de alternativas e medição do conhecimento para a tomada de decisões de projeto. Atualmente existem duas dissertações de mestrado em andamento nesse foco:
 - Uma metodologia de projeto de websites baseada nos paradigmas de projeto baseado em plataforma e projeto orientado a padrões que utiliza o Lateo (a metodologia de decisão sob incerteza subjetiva) para a “geração” de orientações de projeto.
 - Uma metodologia para extração de orientações para o projeto de websites a partir de briefings, também utilizando o Lateo.

Existem também alunos de iniciação científica que estão desenvolvendo aplicações do Lateo em game design, seleção de alternativas, e em outros segmentos do design.

- **novos paradigmas do design:** trata de questões específicas acerca de bases epistêmicas alternativas a algumas questões do design. Essas pesquisas são realizadas por uma equipe multidisciplinar que está atualmente estudando duas questões:
 - explicações alternativas para o senso estético, baseando-se em teorias psicanalíticas.
 - o paradigma animístico dos símbolos, baseando-se em máquinas simbólicas.
- **técnicas criativas e métodos de seleção de alternativas:** propõe-se a estudar e desenvolver as diversas técnicas de pensamento lateral e os métodos de seleção de alternativas necessários para a escolha dentre as alternativas de projeto geradas pelas técnicas. Os esforços de pesquisa desse foco atualmente estão:
 - no levantamento, descrição e classificação das várias técnicas e métodos existentes.
 - no teste/utilização experimental deles nas várias áreas do design.
 - na investigação comparativa e crítica dos mesmos.

Vale a pena ressaltar que esses focos apresentam uma boa quantidade de conhecimentos transversais comuns, não havendo uma fronteira rígida entre os mesmos.

Problemas em aberto a serem oferecidos a candidatos ao mestrado em Design

- Pesquisa comparativa acerca das técnicas criativas métodos de seleção de alternativas.
- Estudo do paradigma animístico, consistindo basicamente da implementação de máquinas simbólicas e comprovação do seu funcionamento.
- Taxonomia e estudo de adequação das técnicas criativas e métodos de seleção de alternativas.
- O Lateo como ferramenta de apoio a estudos e avaliações ergonômicas.
- O Lateo como ferramenta de análise e geração de orientações em arquitetura da informação.
- O Lateo como uma metodologia de tomada de decisão projetual baseada nas incertezas objetiva e subjetiva.

Bibliografia básica

SHAFER, G. A Mathematical Theory of Evidence. Princeton University Press. 1976. ISBN:0-691-08175-1.

HELTON, J. C. Uncertainty and sensitivity analysis in the presence of stochastic and subjective uncertainty. Journal of Statistical Computation and Simulation, (1997). 57:3-76.0-691-08175-1.

CAMPOS, F. & CAVALCANTE, S. An extended approach to dempster-shafer theory. In IEEE-IRI-2003, Las Vegas, USA.

CAMPOS, F. & CAVALCANTE, S. A Method for Knowledge Representation with Automatic Uncertainty Embodiment. In IEEE NLPKE-2003, Beijing, China.

CAMPOS, F. & CAMPELLO DE SOUZA, F. Extending dempster-shafer theory to overcome counter intuitive results. In IEEE NLPKE-2005, Beijing, China.

CAMPOS, F. Decision Making in Uncertain Situations. Dissertation.com, Boca Raton. 2006. ISBN 1-58112-335-3.

CAMPOS, F., & NEVES, A. Dealing with subjective uncertainty in knowledge based systems. In IEEE-ISCC 2007, Aveiro, Portugal.

CAMPOS, F., NEVES, A. & CAMPELLO DE SOUZA, F. Decision making under subjective uncertainty. In IEEE SSCI-MCDM-2007, Honolulu, USA.

BAXTER, M. - Projeto de Produto - Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos - São Paulo, Editora Edgar Blücher, 1998

FALÇÃO, Paula - Criação e adaptação de jogos em T&D, Editora Qualitymark, 2003

MINICUCCI, Agostinho - Técnicas de trabalho em grupo, Editora Atlas , 1992

Bomfim, G. Metodologia para Desenvolvimento de Projetos. João Pessoa: Editora Universitária 1995.

mestrado^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

BA Comunicação Visual, UFPE, Recife.

MSc Psicologia Cognitiva, UFPE, Recife.

PhD Typographic & Graphic Communication, Reading, UK.

Linha de Pesquisa

Design da Informação

Resumo da Pesquisa

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

No momento estou me dedicando aos seguintes problemas:

- (a) Design e avaliação de artefatos educacionais;
- (b) Processos de atribuição de significados; e
- (c) Processos de criação.

Dissertações em andamento

Josinaldo Barbosa da Silva.

A Construção Sígnica pelo Designer: um estudo sobre os processos da construção de significados na criação de marcas.

Cláudio Santos de Almeida.

A avaliação da usabilidade de objetos de aprendizagem para ambientes virtuais de estudo através de métodos de análise do diálogo.

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

- 1 Desenvolvimento de métodos e técnicas para aplicar a Teoria da Atividade de Leont'ev (1978; 1979) na avaliação de artefatos educacionais.
- 2 Desenvolvimento de métodos e técnicas baseadas no conceito de Comunidades de Prática de Lave & Wenger (1991) para identificar, desenvolver ou avaliar situações de ensino-aprendizagem com ênfase nos artefatos utilizados na prática.
- 3 Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever e analisar os processos de construção de significados relacionados à prática do design.
- 4 Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever e analisar os processos de criação relacionados à prática do design.

Bibliografia

- Barreto Campello, S. (2000a). Do uso que se faz das coisas: por uma abordagem não racionalista em usabilidade de hiperdocumentos. In: *Projeto Virtus: educação e interdisciplinaridade no ciberespaço*. (Neves, A. & Cunha Filho, P.). Recife/São Paulo, Editora Universitária da UFPE/Editora da Universidade Anhembi-Morumbi: 123-142.
- Barreto Campello, S. (2000b). Ensino e Usabilidade na Web. *Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva*. Recife, PE, Brasil, Universidade Federal de Pernambuco, UFPE: 105.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Leont'ev, A. N. (1978). *Activity, consciousness, and personality*. Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall, Inc.
- Leont'ev, A. N. (1979). The problem of activity in Psychology. In: *The concept of activity in Soviet Psychology*. (J. Wertsch). New York, M. E. Sharpe.: 37-69.
- Meira, L. & Peres, F. (2004). "A dialogue-based approach for evaluating educational software." *Interacting with Computers: Human Computer Interaction in Latin America* **16**(4): 615-633. Available at Url: <http://www.sciencedirect.com/science/article/B6V0D-4DKK9F6-3/2/6cbdb2f9f31c9b3c559d7bc9fe3aa352>.
- Nardi, B. A. (1996a). *Context and consciousness: activity theory and human-computer interaction*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Russell, D. R. (2002). Looking beyond the interface: activity theory and distributed learning. In: *Distributed learning: social and cultural approaches to practice*. (Mary R. Lea and Kathy Nicoll). London, Routledge Falmer and The open University: 64-82.
- Wells, G. (1999). *Dialogic inquiry: towards a sociocultural practice and theory of education*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: learning, meaning, and identity*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Cambridge, USA, Harvard University Press.

mestrado^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Profa. Solange Galvão Coutinho

BA, Comunicação Visual, UFPE, Recife.

MA, Advanced Typographic Design, London College of Printing, UK.

PhD, Typographic & Graphic Communication, Reading, UK.

Linha de Pesquisa

Design da Informação

Resumo da Pesquisa

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

No momento estou me dedicando aos seguintes problemas:

- (d) Conteúdos de design gráfico (linguagem Gráfica) para o ensino fundamental;
- (e) Cultura Visual no âmbito educacional; e,
- (f) Design e avaliação de artefatos educacionais.

Dissertações em andamento

Verônica Emília Campos Freire.

A eficácia de imagens em livros didáticos infantis de Língua Portuguesa: parâmetros e recomendações para seu uso

Maria Teresa Lopes

Design nas escolas fundamentais Brasileiras: muito prazer em conhecer!

Projeto de Pesquisa submetido ao CNPq em 15.08.2007

Ensina Design: A introdução de conteúdos de design gráfico no currículo do ensino fundamental brasileiro.

Problemas em aberto para serem desenvolvidos:

1. Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever, e analisar os artefatos educacionais;
2. Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever, e analisar o uso da linguagem gráfica pictórica (imagem), esquemática (diagramas, mapas, etc.) e verbal (tipografia e/ou caligrafia) na escola;
3. Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever, e analisar a formação da cultura visual nos contextos interno e externo às escolas;
4. Desenvolvimento de métodos e técnicas para investigar, descrever, e analisar a implicações do uso de tecnologia da informação e comunicação na escola.

Bibliografia

- Barbosa, A. M. (2002). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez.
- _____ (2001). *John Dewey e o ensino da arte no Brasil*. São Paulo: Cortez.
- _____ (1991). *A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva.
- Coutinho, S. G. (1998). *Towards a methodology for studying commonalities in the drawing process of young children*. 1998. V.1. 234 p. Tese de Doutorado, Department of Typography & Graphic Communication, The University of Reading, Reading, Inglaterra.
- _____ & Vanderlei, P. B. (2003). Análise gráfica das mensagens visuais nas escolas do Recife. *Anais do 3º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia e 12º Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: a arte pesquisa*. Julho de 2003. Brasília, DF: ANPAP/UNB. CR-ROM.
- _____ & Freire, V. E. C. (2007). Design para Educação: uma avaliação do uso da imagem nos livros infantis de Língua Portuguesa. In: Cleomar Rocha (Org.), *Arte: limites e contaminações - Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP* (2006). Salvador: ANPAP/UNIFACS, vol. II, pp.245-254.
- Darras, B. (2004). Children's drawing and information design education. A semiotic and cognitive approach of visual literacy. In: Coutinho, S. G. & Spinillo, C. G. (Eds.). *Select Readings of the Information Design International Conference*. Recife: SBDI - Sociedade Brasileira de Design da Informação, pp. 105-118.
- _____ (2001). L' image, une véu l' sprit: étude comprée de l pensée figurative et de la pensée visuell. *Recherches en Communication*, 9, pp. 78-79.
- _____ (1996). *Au commencement était l' image: Du dessin de l' enfant à la communication de l' adulte*. Paris: ESF Éditeur.
- Dondis, D. A. (1997). *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Fontoura, A. M. (2002). *EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design*. Florianópolis, 2002. 337 p. Tese não publicada em Engenharia de Produção - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina.
- Lajolo, M. (1993). *Do mundo da leitura para leitura do mundo*. São Paulo: Ática.
- _____ & Zilberman, R. (1996). *A formação da leitura no Brasil*. São Paulo: Ática.
- Lins, G. *Livro infantil? Projeto gráfico, metodologia, subjetividade*. São Paulo. Rosari, 2002.
- Pimentel, L. G. (1996). *Som, gesto, forma e cor: dimensões da arte e seu ensino*. Belo Horizonte: C/Arte.
- Scott, D. & Usher, R. (1996). *Understanding educational research*. London & New York: Routledge.
- Twyman, M. L. (1979). A schema for the study of graphic language. In: *Processing of visible language*. Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.
- _____ (1982). The graphic presentation of language. In: *Information Design Journal*, vol.3, no.1, pp.2-22.
- _____ Using pictorial language: a discussion of the dimensions. In: *Designing usable text*. Thomas M. Dufty & Robert Waller (Org.). Orlando, Florida: Academic Press, 1985, pp.245-312.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Marcelo Soares, Ph.D., E.C.

Linha de Pesquisa

Ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção.

Resumo da Pesquisa

A partir de uma abordagem holística, que considera os aspectos físicos, cognitivos, sociais, organizacionais e ambientais, esta linha de pesquisa estuda as ações ergonomizadoras que resultem na melhoria das condições de trabalho e lazer, a partir do planejamento, design e avaliação de tarefas, postos de trabalho, produtos, ambientes e sistemas de modo a torná-los compatíveis com as necessidades, habilidades e limitações dos seres humanos.

O objetivo do Grupo de Pesquisa Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção é atuar em ações ergonomizadoras - através de seu objeto de estudo, objetivos e métodos - diante de condições adversas na relação do sistema humano-tarefa-máquina. Para isto, estão envolvidas ações relativas a avaliação de custos humanos (desconfortos, acidentes e incidentes) associados à carga física e cognitiva do trabalho e a análise de produtos e sistemas de informação e de produção.

As demandas apresentadas decorrem dos alarmantes índices de acidentes de trabalho, a pouca atenção a saúde e qualidade de vida do trabalhador, o aumento das lesões por esforços repetitivos nos inúmeros postos de trabalho, as condições sub-humanas de alguns trabalhadores no setor agro-industrial e na construção civil, os inúmeros acidentes domésticos devido ao uso de produtos de consumo mal projetados, a dificuldade na identificação e processamento de informações em produtos e sistemas. Todos estes aspectos são fatores indicadores da ausência de uma aplicação mais efetiva da Ergonomia no dia-a-dia pessoas.

O Grupo de Pesquisa Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção, liderado pelo Prof. Marcelo e homônimo da linha de pesquisa oferecida, atua desde 2001 e conta com 40 pesquisadores e estudantes.

O projeto de pesquisa que se configura na linha de pesquisa proposta, conta com um grupo de estudantes de graduação e pós-graduação em design e engenharia de produção. Os sub-projetos desenvolvidos encontram-se em três grandes grupos: [1] Projetos que investigam e desenvolvem técnicas de usabilidade e segurança de produtos de consumo e artefatos digitais; [2] Projetos que investigam e definem procedimentos metodológicos e análises de processamento de informações em produtos e sistemas; e [3] Projetos que investigam e desenvolvem técnicas para a avaliação, diagnóstico e projeto do trabalho no setor produtivo.

Dissertações Concluídas

Pós-graduação em Design

- Helda Oliveira Barros. A utilização da fotogrametria digital para análise antropométrica de usuários de cadeira de rodas, 2007.

- Edgard Thomas Martins. Ergonomia na aviação: um estudo crítico da responsabilidade dos pilotos na causalidade dos acidentes, 2006.
- Luciana Lopes Freire. Navegação e design em softwares educativos: uma abordagem ergonômica sobre os métodos de inspeção de usabilidade aplicáveis à avaliação de softwares educativos, 2005.

Pós-graduação em Engenharia de Produção

- Germannya D'Garcia de A Silva. Estudo comparativo entre três metodologias de intervenção ergonômica, 2005.
- Maury Sabino de Oliveira. Avaliação ergonômica do posto de trabalho informatizado de atendimento ao público em uma empresa fornecedora de energia, 2004.
- Bruno Xavier da Silva Barros. Análise antropométrica usando fotogrametria digital, 2004.
- Saul de Santana Mendonça. Análise ergonômica do trabalho de manutenção de linhas de transmissão, 2004
- Ernesto Vilar Filgueiras. Avaliação dos custos humanos no trabalho com teclados para entrada de dados e datilografia - uma abordagem ergonômica, 2003.
- Janaína Ferreira Cavalcanti. Análise ergonômica da sinalização de segurança: um enfoque da ergonomia informacional e cultural, 2003.
- Ana Paula de Aguiar Teixeira Resende. Avaliação Ergonômica do Posto de Trabalho de Embaladeiras numa indústria Têxtil: Reduzindo os Custos Humanos Posturais, 2002.
- Walter Franklin Marques Correia. Segurança do produto: uma investigação na usabilidade de produtos de consumo, 2002.
- Angélica de Souza Galdino, Avaliação dos sistemas de descanso utilizados em setores de internamento pediátrico. 2001.

Dissertações em andamento

- Christianne S. Falcão e Vasconcelos. Análise ergonômica do trabalho do operador das salas de controle dos centros operacionais de uma empresa do setor hidroelétrico do Nordeste. Início: 2007.
- Charles Ricardo Leite da Silva. Investigação ergonômica da representação gráfica em advertência de medicamento. Início: 2006.
- Alexana Vilar Soares Calado. Estudo de Usabilidade do mobiliário de cozinha industrial: uma análise comparativa entre o sistema de cocção tradicional e o sistema de cocção inteligente. Início: 2006.
- Juliana Lotif Araújo. Eficácia do sistema visual de informação de segurança para emergências de incêndio em ambientes de uso público: um estudo de caso nos aeroportos do Recife e de Fortaleza. Início: 2006.

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

- Usabilidade aplicada à produtos de consumo e artefatos digitais.
- Metodologia ergonômica aplicada à análise de segurança em produtos de consumo.
- Metodologia ergonômica aplicada à análise da informação de advertências em embalagens de produtos de consumo.
- Técnica e ferramentas ergonômicas para avaliação, diagnóstico e projeto do trabalho em sistemas produtivos.

Bibliografia recomendada

- Chapanis, A. **Human factors in systems engineering**. New York, John Wiley & Sons, 1996.
- Cushman, W.H. e Rosenberg, D.J. **Human factors in product design**. Amsterdam, Elsevier, 1991.

- Dul, J. e Weerdmeester, B. (1995). **Ergonomia prática**. São Paulo, Editora Edgard Blücher.
- Falzon, P. (2007). **Ergonomia**. São Paulo, Editora Blucher,
- Green, W. e Jordan, Patrick W. **Human Factors in Product Design: Current Practice and Future Trends**. CRC, 1999.
- Iida, Itiro (2005). 2ª. edição. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo, Editora Edgard Blücher.
- Jordan, P.W. **An introduction to usability**. London, Taylor & Francis, 1998.
- Jordan, Patrick W. **Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New Human Factors**, CRC, 2002.
- Moraes, A. de; Frisoni, B.C. **Ergodesign – produtos e processos**. Rio de Janeiro, Ed. 2AB, 2001.
- Moraes, Anamaria de e Mont'Alvão, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. 3a. ed. Série Design. Rio de Janeiro, Editora 2AB, 2003.
- Norman, Donald A. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**, Basic Books, 2005.
- Norman, Donald A. **The Design of Everyday Things**, Basic Books, 2002.
- Stanton, N. (ed.). **Human factors in consumer product**. London, Taylor & Francis, 1998.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Profa. Laura Bezerra Martins

Linha de Pesquisa

Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção

Resumo da Pesquisa

A pesquisa **Ergonomia do Ambiente Construído, Produtos e Sistemas a partir dos princípios da Acessibilidade e do Design Universal** tem foco na qualidade de vida e na apropriação da cidadania. A Ergonomia, nesta pesquisa, assume o papel de subsidiar o planejamento, projeto e avaliação de ambientes [públicos, privados e de trabalho], mobiliários e objetos [urbanos e de interiores] e sistemas de informação, tornando-os compatíveis às necessidades dos usuários dos espaços através da adequação do ambiente às habilidades e limitações das pessoas, identificando causas e soluções. Neste sentido, o design universal considera as múltiplas diferenças existentes entre os usuários, admitindo como princípios básicos: acomodar uma grande gama antropométrica, reduzir a quantidade de energia necessária para utilizar os produtos e o meio ambiente, tornar o ambiente e os produtos mais compreensíveis e pensar em produtos e ambientes como sistemas.

Como objetivo a pesquisa propõe desenvolver estudos sobre a ergonomia do ambiente construído, sistemas de informação e estratégias de adaptação do trabalho para pessoas com deficiência, visando os princípios da acessibilidade e do design universal.

Neste sentido, esta pesquisa está dividida em duas grandes ênfases: **[i] Ergonomia do Ambiente Construído**, sendo dois enfoques: **[i.A]** Ergonomia, acessibilidade e design universal em ambientes e **[i.B]** Sistemas de informação; e **[ii] Ergonomia e o estudo da Pessoa com Deficiência**, sendo dois enfoques nesta segunda ênfase: **[ii.A]** Sistemas de informação e orientação espacial da pessoa com deficiência visual e **[ii.B]** Trabalho e a pessoa com deficiência.

Dissertações Concluídas

- 2007 | Análise ergonômica para o gerenciamento dos riscos de incêndios e explosões: uma abordagem interdisciplinar do sistema de informação industrial | Débora Tatiana Ferro Ramos
- 2006 | Sistemas de informação para parques e praças: uma abordagem ergonômica dos espaços livres públicos | Margarida Barbosa Correia Lima
- 2005 | Discussão sobre a definição dimensional em apartamentos: contribuição à ergonomia do ambiente construído | Lourival Lopes Costa Filho
- 2005 | Ergonomia do ambiente construído aplicada às vias de circulação pública: requisitos para o sistema homem-atividade-vias de circulação | Emika Apolônia de Campos Takaki
- 2005 | Análise do espaço construído: uma aplicação em edificações escolares | Antônio Alceu Câmara Júnior
- 2004 | Fatores de risco de acidentes do trabalho na indústria da construção civil | Juliana Claudino Vêras
- 2003 | Avaliação ergonômica do ambiente construído de uso público: um estudo de caso em restaurantes da cidade do Recife | Edes da Rocha Araújo

2003 | Procedimentos metodológicos para a avaliação da acessibilidade de estruturas de circulação de pedestre com vistas ao projeto de 'Antropovias' | Arthur Henrique Neves Baptista

Dissertações em andamento

Orientação espacial da pessoa com deficiência visual: contribuição à ergonomia do ambiente construído | Maria de Fátima Xavier do Monte Almeida

Ergonomia e desenho universal possibilitando a acessibilidade integral em sítios históricos | Gabriela Sousa Ribeiro

Trabalho e a pessoa com deficiência | Ana Karina Pessoa da Silva

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

Design e ergonomia aplicados às vias de circulação pública.

Mobiliários urbanos e design universal.

Análise de risco de acidentes em ambientes públicos ou privados.

Ergonomia do ambiente construído voltada a espaços internos.

Sistemas de informação aplicados às vias de circulação pública.

Orientação espacial da pessoa com deficiência.

Trabalho e a pessoa com deficiência.

Bibliografia recomendada

Costa, J. **Señalética**. Enciclopedia del Diseño. Barcelona: Ed. CEAC, 1987.

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

Falzon, P. **Ergonomia**. São Paulo: Editora Blucher, 2007.

Jacobson, R. (edit.). **Information design**. Londres: The MIT Press, 1999.

Iida, I. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2005.

Martins, L. B. e Moraes, A. de. **Ergonomia informacional: algumas considerações sobre o sistema humano-mensagem visual**. In: Almeida, A.T. de e Ramos, F. de S. Gestão da informação na competitividade das organizações. Recife: Editora UFPE, 165-181, 2002.

Moraes, A. de; Frisoni, B. C. **Ergodesign: produtos e processos**. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2001.

Moraes, A. de e Mont'Alvão, C. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. 3a. ed. Série Design. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2003.

Moraes, A. de. **Ergodesign do ambiente construído e habitado: ambiente urbano, ambiente público, ambiente laboral**. Rio de Janeiro: iUsEr, 2004.

Soares, M. M. e Martins, L. B. **Design universal e ergonomia: uma parceria que garante acessibilidade para todos**. In: Almeida, A.T. e Souza, F.M.C. (ed.). Produção e competitividade: aplicações e inovações. Recife: Editora UFPE, 127-156, 2000.

Tortosa, L., García-Molina, C., Page, A., Ferreras, A., Teruel, A. **Ergonomia y Discapacidad**. Madrid: Ministério de Trabajo y Asuntos Sociales, Instituto de Migraciones y Servicios Sociales, 1997.

Wogalter, M. C. **Handbook of Warning**. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Profa. Virginia Pereira Cavalcanti

Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Recife

Mestre em Estruturas Ambientais e Urbanas, USP, São Paulo

Doutora em Estruturas Ambientais e Urbanas Pela USP, São Paulo

Linha de Pesquisa:

Design, Tecnologia E Cultura

Grupo de Pesquisa:

Design, Tecnologia E Cultura (certificado pelo CNPq)

Propostas de Temáticas para as Pesquisas

A criação do Grupo de Pesquisa Design, Tecnologia e Cultura, no final de 2006, potencializou e congregou professores, estudantes e técnicos em torno de pesquisas que visam - gerar, aplicar e socializar conhecimentos nas interfaces entre Design, Tecnologia e Cultura, de forma coletiva, integrando ações de ensino, pesquisa e extensão visando contribuir para a transformação social e o desenvolvimento sustentável. Nossas temáticas de pesquisa para o mestrado em design são:

1. Design e Cultura Material

Investigar a relação entre design e cultura material no Brasil tomando como referência os artefatos produzidos na indústria e artesanalmente. O enfoque das pesquisas recai sobre a relação entre os artefatos e as pessoas (designers e usuários);

2. Design e Metodologia

Refletir sobre as novas metodologias aplicadas ao desenvolvimento de projetos de produtos; o processo de configuração do objeto apoiado na relação mediada entre designer x objeto x meio produtivo x usuário/ consumidor. Pesquisar os fenômenos e as transformações que configuram novos cenários para a atividade de design, e a consequência dos resultados para a cultura produtiva e projetual.

Projetos em Andamento

Projeto Imaginário Pernambucano | Comunidades Cabo de Santo Agostinho e Goiana | SEBRAE PE

Imaginário Pernambucano: apoio à transferência de tecnologia para o desenvolvimento sustentável da produção artesanal em cerâmica do Cabo de Santo Agostinho | CNPq

Transferência de Tecnologia para o Desenvolvimento Sustentável da Produção de Cerâmica Artesanal em Pernambuco - Fase I | BNB - Banco do Nordeste do Brasil

Transferência de Tecnologia para o Desenvolvimento Sustentável da Produção de Cerâmica Artesanal em Pernambuco - Fase II | BNB - Banco do Nordeste do Brasil

Metodologia de Gestão de Design aplicada à Companhia Industrial de Vidros - CIV/UFPE | CIV

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

- Novas Metodologias de Design aplicadas ao desenvolvimento de produtos artesanais;
- Novas Metodologias de Design aplicadas ao desenvolvimento de produtos industriais;
- Design e cultura material no Brasil e o rebatimento sobre os artefatos produzidos na indústria e artesanalmente;

- Processo de configuração do objeto na relação mediada entre designer x objeto x meio produtivo x usuário/ consumidor;
 - Novos parâmetros para a cultura projetual no design.
- (Outros problemas poderão ser apresentados, desde que em sintonia as diretrizes mais amplas do campo propositivo enunciado. Todas as propostas serão avaliadas em relação à pertinência ao citado campo e ao nível de elaboração do documento apresentado).

Dissertações em andamento

Glenda Gomes Cabral | Um Estudo da *Gestão de Design* em Indústrias de Produtos de Consumo: o Caso CIV.

Julice Carvalho | O espaço residencial no Brasil de hoje e seu mobiliário: uma reflexão na forma de morar

Antonio Luís de Oliveira Filho | Madeira: do descobrimento do Brasil à descoberta de uma identidade para o mobiliário brasileiro

Bibliografia Básica Sugerida

Design

BAXTER, M. Projeto do produto - guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BONSIEPE, G. Artefacto y projeto. Buenos Aires, 1972.

BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1999.

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

DORFLES, G. O design industrial e sua estética. Tradução de Wanda Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1991.

FORTY, Adrian. Objeto de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução de Freddy Van Camp. Rio de Janeiro: Edgard blücher Ltda., 2000.

Cultura

CANCLINI, Nestor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1998.

FILHO, A. de A. Globalização e identidade cultural. São Paulo: Editorial Cone Sul Ltda., 1998.

HALL, Stuart. Identidades culturais na pós-modernidade. Trad. Por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997. Título original: The question of cultural identity.

LARAIA, Roque. Cultura, Um conceito Antropológico. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1986

ONO, Maristela Misuko. Design, cultura e identidade no contexto da globalização. Revista

ORTIZ, R. Cultura brasileira e identidade nacional. São Paulo: Brasiliense, 1994.

RIBEIRO, Darcy. O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil. 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

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

UBIRATAN, Rosário. Cultura Brasileira. Belém: CEJUP, 1993.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Hans da Nóbrega Waechter

Bacharel em Desenho Industrial, habilitação em Programação Visual – UFPE – 1980

Mestre em Comunicação Áudio-visual, Universidad Autónoma de Barcelona – Espanha – 2000

Doutor em Comunicação Áudio-visual, Universidad Autónoma de Barcelona – Espanha – 2004

Linha de Pesquisa:

Design da Informação

Grupos de Pesquisa:

Design da Informação

Design, Tecnologia e Cultura

Propostas de Temáticas para as Pesquisas

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

No momento estou me dedicando aos seguintes problemas:

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

Projetos de Pesquisa

Diretrizes para o planejamento visual de campanhas de educação ambiental no Estado de Pernambuco (em andamento).

Diretrizes para a construção de um modelo para a observação e análise da linguagem gráfica pictórica (em formulação).

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

- Metodologias de Design aplicadas ao desenvolvimento de artefatos educacionais para a educação ambiental.

- Modelos de Design aplicadas à observação e análise de linguagens gráfico-visuais em artefatos de design.
- Observação dos discursos em artefatos de design a partir das figuras de estilo da retórica visual.

Dissertações em andamento

Rosângela Vieira | O real e o imaginário presente na linguagem das xilogravuras: um estudo sobre a compreensão e a utilização dos elementos pictóricos pelos designers.

Juliana Emerenciano | Um estudo sobre a comunicação nos produtos com valor de moda.

Jeims Duarte | Diretrizes para o planejamento de trocadilhos verbos-visuais em identidades visuais.

Tereza Poças | Design Editorial I Revistas, capas e discursos.

Bibliografia Básica Sugerida

Baxter, M. Projeto do produto - guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

Bonsiepe, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1999.

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

Chick, A. The Graphic Designer's Greenbook. New York: Universal Copyright Convention, 1992.

Dondis, D. A. (1997). *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.

Hall, Stuart. Identidades culturais na pós-modernidade. Trad. Por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997. Título original: The question of cultural identity.

Leef, E. Saber Ambiental. Sustentabilidade, Racionalidade, Complexidade e Poder. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1998.

Leef, E. Epistemologia Ambiental. São Paulo: Editora Cortez, 2002.

Loureiro, C. F. B. Trajetória e Fundamentos da Educação Ambiental. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

Mackenzie, D. Green Design. Design for the Environment. London: Laurence King Published, 1997.

Meio Ambiente no Século 21. 21 Especialistas Falam da Questão Ambiental nas suas Áreas de Conhecimento. Coordenação André Trigueiro. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2003.

Moraes, A. C. R. Meio Ambiente e Ciências Humanas. São Paulo: Annablume Editora, 2005.

Moreno, E. Nociones Psicosociales para la Intervención y la Gestión Ambiental. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1999.

Ono, Maristela Misuko. Design, cultura e identidade no contexto da globalização. Revista

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

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

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

_____ (1982). The graphic presentation of language. In: *Information Design Journal*, vol.3, no.1, pp.2-22.

mestrado ^{ufpe} em design

2007 | Processo Seletivo

Prof. Clylton Galamba Fernandes

Linha de Pesquisa

Design Tecnologia e Cultura

Interesses:

Ensino do design, Design para emergência, Filosofia e crítica do design.

Ensino do design

Resumo da Pesquisa

No curso de design e agora no departamento de design sempre trabalhei com o ensino de aspectos mais básicos e de natureza prática na formação do designer, como o desenho e fotografia, e também a modelagem. O que continuo fazendo, agora abrindo a possibilidade de desenvolver trabalhos de pesquisa nessa direção.

Design e ciências humanas: como e que elementos da psicologia, filosofia da tecnologia, antropologia, semiótica, estética, devem ser considerados na formação do designer para que as funções, *prática, simbólica, e estética*, contempladas no design dos objetos, sejam bem atendidas – *design de curriculum*

A fotografia, o desenho e os objetos: *aquisição e desenvolvimento de habilidades perceptivas, cognitivas e materiais para representação e construção da forma 2D e 3D – fotografia, desenho e modelagem de objetos.*

Dissertações em andamento

Ensino da fotografia: *dimensionamento e caracterização do papel da fotografia como ferramenta e linguagem na formação e no fazer do designer* – mestranda Márcia Mendes

Ensino da psicologia aplicada ao design: *caracterização e adequação de temas e tópicos da psicologia à formação do designer* – mestranda Ana Veras (sob revisão)

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

Ainda não estou sugerindo problemas a serem investigados, porque preciso antes de tudo relatar minhas descobertas de quase 15 anos ensinando desenho de observação e uns 5 anos ensinando fotografia no curso de design.

No entanto, estou receptivo às idéias de interessados na problemática do desenho e da fotografia no design.

Me procure: clylton.galamba@gmail.com

Bibliografia

Não há indicação

Filosofia e crítica do design e da tecnologia

Resumo da Pesquisa

Também sempre desenvolvi na minha prática de ensino um pensamento reflexivo e crítico sobre o papel da tecnologia na vida humana, o que inevitavelmente leva a uma atitude semelhante com respeito ao papel do design na sociedade – *design para que e para quem* deveria anteceder, *o design o que e como*.

Como disse o Jean Braudillard (em *Sistemas de Objetos*) – *os objetos são produzidos para serem consumidos*. Ou ainda como sugeriu o Peter Trucker – *Procure um cliente para o seu produto*. Ou seja, produzimos soluções para problemas não existentes e, portanto, os problemas precisam ser criados.

O que é mais importante, o design do objeto ou o design do seu uso?

Dissertações em andamento

Ainda não há

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

Embora não esteja sugerindo explicitamente, há algumas idéias e projetos interessantes já pensados.

A natureza reflexiva do tema me deixa bastante receptivo às idéias de interessados em desenvolver um posicionamento crítico diante por exemplo, do design voltado para o consumo. Levantar a bandeira do design social e existencialmente (e não só economicamente) responsável – como é o caso do design sustentável – sou a favor do *design that matters*.

Me procure: clylton.galamba@gmail.com

Bibliografia

Filosofia da Caixa Preta: *Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*, Vilem Flusser, Relume Dumara, 2002.

Shape of Things: A Philosophy of Design
von [Vilem Flusser](#)

Synopsis

It puts forward the view that our future depends on design. In a series of essays on such ordinary things as wheels and umbrellas, Flusser emphasizes the interrelationship between art and science, theology and technology, and archaeology and architecture. Just as formal creativity has produced both weapons of destruction and great works of art, Flusser believed the shape of things (and designs behind them) represent both a threat and an opportunity for the future.

Design para emergência (*Design for emergence*)

Resumo da Pesquisa

Com relação aos aspectos metodológicos do design, sempre fui omissivo e mesmo esquivo, embora reconheça que a metodologia é o que define o fazer de qualquer profissão. Recentemente, no entanto descobri que finalmente o conceito de **emergência** chegou à sociologia e ainda mais recentemente ao design. Emergência não no sentido da urgência mas como algo que emerge.

Aqui o meu interesse é teórico e prático. No campo teórico pretendo introduzir a noção de complexidade e de auto-organização, bem como a idéia (conceito e propriedade)

da emergência no âmbito do ensino e da pesquisa do design. Na prática, há problemas que não podem ser resolvidos com o design de um simples objeto. No caso da seleção do lixo doméstico Por exemplo não se resume ao design de uma lixeira, pois é um problema *complexo*. Então a solução deverá *emergir* de uma situação criada por design apropriado ou um design para emergência (*Design for emergence*).

Emergência é o comportamento dinâmico e coletivo resultante (ou que emerge) da interação de unidades individuais num aglomerado como: o cérebro com seus neurônios, a economia com suas empresas, de uma colônia de insetos, a sociedade humana com seus indivíduos. Tal comportamento emergente é fora de controle das unidades que interagindo, o produzem. A depredação ambiental, a violência urbana, o tráfico de drogas são processos (sociais) emergentes, como o é a própria cultura.

O que têm em comum um formigueiro, o cérebro humano, as cidades e os modernos softwares? Todos são exemplos de sistemas auto-organizados que privilegiam as seqüências, em detrimento da lógica e nos quais se dispensa a presença de um controle centralizado para haver ação. Surgem de um nível de elementos relativamente simples em direção a formas de comportamento mais sofisticados e por isso são chamados sistemas emergentes. Por meio de uma breve história de tais sistemas, Steven Johnson analisa pioneiros e pensadores que contribuíram para a construção dessa teoria, seja no terreno da biologia, da biofísica, do urbanismo ou do design de softwares.

Design for emergence [Y. Vogiazou] - Investiga o uso imprevisível e espontâneo da tecnologia que são conduzidos por contextos sociais e processos colaborativos, baseados na nossa habilidade de comunicar nossa presença de forma simbólica, tanto virtual com o fisicamente.

Design for Emergence [Y. Vogiazou] investigates spontaneous, unpredictable uses of technology that are driven by social contexts and collaborative processes, based on our ability to communicate our presence, both virtual and physical, in symbolic ways. In light of the fact that social dynamics and unexpected uses of technology can inspire innovation, this book proposes a research model of design for emergence, focusing on emergent phenomena as part of an iterative design process. By providing playful, technology-mediated experiences with minimal structure, unpredictable user behaviours can emerge through exploration, resulting in a richer and more complex, social experience.

Dissertações em andamento

Ainda não há

Problemas em aberto para serem desenvolvidos

Embora não esteja sugerindo explicitamente, há algumas idéias e projetos interessantes já pensados.

Estou também receptivo às idéias dos interessados no tema.

Me procure: clylton.galamba@gmail.com

Bibliografia

Emergência: *a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades*
Steven Johnson, Zahar 2003

Social Emergence: Societies As Complex Systems (Paperback)
R. Keith Sawyer, Cambridge University Press 2005

Design methods, emergence, and collective intelligence

Nikos A. Salingaros

http://www.katarxis3.com/Salingaros-Collective_Intelligence.htm

Design for emergence

CCL – Cognitive \Computing |Lab.

http://www.ucit.umu.se/forskning/Posters2003/Design_for_emergence_CCL.pdf.

Design for Emergence: Collaborative Social Play with Online and Location-Based Media

Y. Vogiazou , IOS Press 2007

<http://www.iospress.nl/loadtop/load.php?isbn=9781586037017>

Emergence: Morphogenetic Design Strategies (Architectural Design) Michael Hensel,
Achim Menges, Michael Weinstock (Editores), Academy Press 2004