

## CALEIDOSCÓPIO OU INTERCAMBIANDO LUGARES EDUCATIVOS

*Luiza Novaes*

*Jackeline Lima Farbiarz*

*Rita Maria Couto*

Nosso Emérito professor, Luiz Antonio Luzio Coelho, que assina com seu inspirado texto intitulado *Ser metódico Ser metodológico* o Prefácio deste livro, apresenta as autoras e os autores cujas pesquisas aqui se reúnem como “agentes que trabalham na investigação científica”, ao integrarem o corpo de pesquisadores do Programa de Pós-graduação em Design (PPG Design) da PUC-Rio. Ele antecipa que a leitura de *Metodologias de campo: perspectivas interdisciplinares* será um exercício de constituição de intertextos cujo fio condutor é a perspectiva da metodologia como caminho para se reconhecer territórios, contextos culturais, contextos situacionais, seres-pessoas em existência ativa. Nas palavras de Luiz Antonio “Aquele que busca relações, não se isola ou encastela-se. E, dessa maneira, se faz científico nos limites aqui ajustados”.

As autoras e os autores dos capítulos do presente livro estabelecem relações entre si, como docentes e discentes do PPG Design e com os grupos sociais com os quais as pesquisas são desenvolvidas. Isso tendo como âncora, prioritariamente, uma fundamentação teórica interdisciplinar nas esferas Arte, Ciências Sociais, Comunicação, Educação, Linguagem, Ergonomia e Psicologia e na perspectiva da reflexão na ação (SCHÖN, 2000). Sobretudo, seus laboratórios de pesquisa

constituem-se como lugares educativos “de desenvolvimento pessoal, cultural, de desenvolvimento de competências sociais” e/ou profissionais (JOSSO, 2007:404). Esses laboratórios acolhem pessoas dispostas à ressignificação constante por meio da formulação de questões que somam as inquietações de suas vidas cotidianas à sensibilização para o reconhecimento, à ação e à intervenção junto com os grupos sociais que habitam, participam, agem sobre e experimentam uma sociedade em plena mutação.

Em seus contextos de ensino e pesquisa em Design, as autoras e os autores integram saberes, fazeres e atitudes que participam da manutenção e/ou do anúncio de caminhos para o campo do Design. A escolha do PPG Design da PUC-Rio é uma escolha centrada na interdisciplinaridade como soma, no design social como reconhecimento e na reflexão na ação como caminho constituinte do *Ser metódico*, *Ser metodológico*, tal qual anunciado por Luiz Antonio Coelho.

Para compartilharem *Metodologias de campo: perspectivas interdisciplinares* as autoras e os autores somaram a proposição de diálogo com uma pesquisa em elaboração, com uma pesquisa já finalizada e ainda com um conjunto de pesquisas representativas de seus laboratórios. Os textos aqui expostos convidam à leitura em qualquer ordem e instigam o leitor a arranjar, compor, decompor, recompor sua experiência de leitura. Essas escolhas estão apresentadas a seguir em ordem alfabética como um convite para uma experiência caleidoscópica.

Carlos Eduardo Costa e Gisela Pereira em *Uma ideia, um desenho, o produto. “Ver”, perceber e construir: metodologias para produção em Moda*, por meio de pesquisa aplicada, de abordagem qualitativa, junto a grupos de estudantes de faculdades privadas de ensino de Moda no Rio de Janeiro, se propõem a analisar o modo como se dá a separação e desvalorização do fazer manual no processo de aprendizagem e a importância da ludicidade no desenvolvimento de condições mais propícias à conscientização de estudantes sobre a importância da busca de sua emancipação. Como estímulo à experimentação, há, no capítulo, a proposição de um tripé metodológico conceitual, estruturado nos estágios da ideia, do desenho e do produto, à luz de princípios de ação denominados pelo ver, pelo perceber e pelo ato de construir.

Rita Couto e Barbara Betts, no capítulo *A Aprendizagem pela Experiência e sua relação com o Design*, tratam o tema sob a perspectiva da pedagogia e do design, tendo por fio condutor um brinquedo que oferece possibilidades de diferentes encaixes nos planos bidimensional e tridimensional. O brinquedo é

um objeto propositor que tem como objetivo proporcionar uma aula de natureza prática e com grande participação dos alunos, sendo acompanhado de atividade que segue a abordagem da Aprendizagem pela Experiência, planejada pelo professor. As atividades consideram as habilidades e competências que o professor quer desenvolver nos alunos. Os modelos de aprendizagem pela experiência de Kurt Lewin, John Dewey e Jean Piaget descritos por David Kolb permitem que o processo de educação inserido nessa dinâmica de ensino seja apresentado como um percurso cíclico, que se desenvolve à medida em que as pessoas envolvidas em determinado contexto dialogam por meio de ações e refletem sobre vivências concretas. O brinquedo, objeto de análise no capítulo, foi elaborado com a intenção de ser utilizado em sala de aula como um meio de potencializar a criatividade, provocando interações construtivas entre alunos e professores e tornando o percurso de construção de conhecimento um trabalho conjunto.

Vera Damazio e Luiza Arigoni em *Design para a Longevidade com Qualidade: proposta de métodos de investigação* apresentam dois métodos de pesquisa de campo qualitativos participativos e empáticos, para “compreender experiências vivenciadas por idosos, relacionadas ao uso (ou não) de objetos de auxílio para locomoção”. Os métodos foram aplicados na Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro e as experiências e relatos foram registrados em diário de campo para análise e interpretação. As autoras sustentam que “observar o sênior, assim como suas diferenças e semelhanças, é etapa crucial para o desenvolvimento de projetos de produtos e serviços destinados à promoção da longevidade com qualidade”. Na perspectiva das autoras, métodos desenvolvidos para, com e junto aos seniores “são eficientes para conhecer suas diferentes e múltiplas demandas, vivências, ganhos, valores, desafios e, finalmente, mas não menos importante, para identificar situações existentes que podem mudar para outras preferíveis, por meio do Design”.

Jackeline Farbiarz compartilha no texto *Reconhecendo lugares educativos: metodologias participativas, práticas interacionais, multimodais e inclusivas*, escrito juntamente com pesquisadores do Grupo Dessin (do lugar educativo Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos no Design/LINC-Design), metodologias participativas, práticas interacionais, multimodais e inclusivas, em especial o design em parceria/participativo e a pedagogia dos multiletramentos como potencializadoras dos valores que caracterizam os contextos situacionais específicos e a ação conjunta em prol da qualidade de vida. São apresentados no texto alguns caminhos percorridos nas pesquisas e nos projetos que se articularam

na interseção Design-Educação que fundamentam a defesa do deslocamento do ato/processo discursivo para o ato/processo interdiscursivo, por estar nas trocas discursivas, na interação polissêmica/heterogênea com o outro a significação/(re)significação dos objetos, sistemas, serviços e das experiências em design que participam da manutenção, da denúncia e ou do anúncio de caminhos dos contextos situacionais nos quais há o desenvolvimento de pesquisas e projetos em design.

Gamba Junior e Pedro Sarmento descrevem, por sua vez, a proposta metodológica utilizada na tese de doutorado *Os desenhos animados e a infância: da Classificação Indicativa à Educação para as Mídias*. Na proposta, de base interdisciplinar, eles propõem, validam e trazem visibilidade para a aproximação da Análise do Discurso com a área do Design. Para tanto, por meio da pesquisa exemplo que tinha como hipótese que “o processo de classificar como próprias ou impróprias as produções audiovisuais apresenta baixa repercussão na cultura da infância contemporânea se comparado a outros métodos”, os autores “configuram um viés categórico e esquemático no qual enfatizam a sequencialidade de modo a construir em etapas definidas o processo de pesquisa”.

Claudia Mont’Alvão e Luciana Nunes apresentam detalhadamente parte de pesquisa intitulada “*Visualização do invisível: valores humanos no design de sistemas de eco-feedback para a reciclagem de resíduos sólidos urbanos*”. No capítulo há a descrição e a justificativa de escolha do método adotado e das técnicas aplicadas na pesquisa – entrevistas, questionários e *workshop*. A partir do que foi levantado por meio da coleta e análise dos dados das entrevistas e dos questionários, as autoras adotam o *workshop* junto a designers de interação e a não designers, como investigação empírica para “saber como, do ponto de vista do design de interação, seria possível trabalhar as informações coletadas no projeto, considerando os valores humanos associados aos comportamentos ligados à reciclagem”. As autoras levantam questões positivas e negativas analisadas ao longo do processo e deixam perspectivas para estudos futuros.

Vera Nojima e Licínio Almeida apresentam, no capítulo *Matriz de correlações do discurso do Design – um método de análise retórica*, a concepção de um método de análise da retórica do design que busca minimizar os efeitos da ambiguidade própria da linguagem natural, considerando a prática do ‘fazer, usar, sentir e entender design’, em seus aspectos culturais, sociológicos, antropológicos, filosóficos, históricos, semióticos e linguísticos. Reiteram a noção de que o design, como linguagem, transita entre as áreas do saber objetivando

concretizar idealizações do pensamento humano, conforme visões de mundo, ideologias e formas simbólicas. Admitem a efetivação de uma semiose que cria enunciações e pressupõe uma retoricidade existente desde o projeto de um produto até seu descarte. A retórica, então, toma corpo conforme o que foi idealizado e projetado pelo designer (orador) e, pela interação do usuário (auditório), pode vir a ser transmutada, proporcionando as bases para o desenvolvimento de novos produtos. A ideia de transmutação se sustenta nos estudos sobre a distinção entre demonstração e argumentação. No capítulo há ainda uma aplicação da Matriz de Correlações do Discurso em estudo realizado.

Luiza Novaes e Vinícius Mitchell, no capítulo *Caminhos metodológicos para a pesquisa qualitativa interdisciplinar em Design: uma reflexão sobre a aplicação de questionários e entrevistas no campo*, trazem conhecimentos desenvolvidos na dissertação “A ilustração jornalística e os desafios para sua experiência em *smartphones*”. O objetivo da dissertação era compreender como as rotinas produtivas dos jornais multiplataforma impactam a ilustração jornalística e o trabalho do ilustrador, diante da demanda dos jornais para a publicação de conteúdos em vários formatos simultaneamente. No capítulo é apresentada a experiência metodológica no percurso de elaboração, codificação e análise de material coletado em questionários e entrevistas na pesquisa de campo realizada. Abordagens utilizando o manuseio de dados de forma visual e tangível, marcando, colorindo ou recortando informações textuais são descritas. Essas abordagens, intuitivas para designers e profissionais de prática artística, favorecem o raciocínio por semelhanças na forma e composição do espaço, como um diagramar e compor com os dados do campo. Formas que merecem ser aprofundadas em outros estudos, para se compreender as contribuições do Design às metodologias de análise.

Denise Portinari compartilha em *Pesquisa-corpo: percursos e desvios metodológicos de pesquisas sobre estética, política e subjetividade* “percursos metodológicos desenvolvidos por diferentes pesquisas conduzidas no âmbito do Grupo Barthes sobre estética, política e subjetividade”. A despeito dos caminhos próprios de cada pesquisa, em comum elas “constroem um objeto-corpus, ou um corpus trabalhado como objeto”; produzem pequenas formas de intervenção e/ou de diagnóstico do presente, através de seus objetos e dispositivos; e dialogam com um referencial que contempla “a analítica foucaultiana do poder e dos processos de subjetivação; a analítica da normatividade dos estudos feministas e queer; a psicanálise; a reflexão estética de Jacques Rancière: a contrametodologia poética

de Roland Barthes”. Há na perspectiva dos autores a ênfase na pesquisa em design “enquanto possibilidade de ação estético-política, isto é, crítica e contra-normativa (COLETIVO 28 DE MAIO, 2017), e enquanto modo de abordagem de questões que concernem a subjetividade e os processos de subjetivação”.

Manuela Quaresma e Lara Brito desenvolvem, sob o título *O Design Centrado no Humano e seus desafios na prática profissional do UX Designer*, um capítulo que “tem o objetivo de apresentar um panorama do que é a abordagem do Design Centrado no Humano (DCH) e um estudo realizado com profissionais que trabalham com UX Design na indústria de produtos digitais. A finalidade do estudo foi a de compreender práticas de trabalho dos profissionais de UX, a cultura da empresa em que trabalham e o valor que é dado para a aplicação de práticas de DCH e, principalmente, quais são os desafios que esses profissionais enfrentam para conceber produtos adequados a uma efetiva experiência de uso”. Para tanto, as autoras realizaram entrevistas semiestruturadas com alguns agentes do mercado de variados tipos de empresa, cujas análises resultaram no elencar de seis desafios (em nível organizacional e procedimental) enfrentados pelos profissionais para a aplicação de práticas de DCH no cotidiano do trabalho de UX.

Rejane Spitz e Axel Sande em *Questões Metodológicas em Design de Mídias Digitais* selecionam suas teses de doutorado, iniciadas respectivamente em 1986, no Departamento de Educação e em 2012 no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, como ilustração para focalizar as questões metodológicas das pesquisas no campo do Design de Mídias Digitais. Em comum, as pesquisas abordaram o processo de ensino-aprendizagem de Mídias Digitais em cursos de graduação em Artes & Design, e utilizaram-se de entrevistas e contatos com docentes e discentes dessas áreas. Os autores apresentam os resultados das pesquisas, ressaltando a importância da escuta sensível e holística, como modo a priorizar as percepções, significados e os pontos de vista dos sujeitos envolvidos nos processos investigativos, além da valorização de “percursos próprios, responsáveis e criativos, a serem traçados por cada pesquisador”, na exploração, análise e prospecção de novos conceitos e cenários para a sociedade.

Em suma, abrimos nossas portas para o encontro com nossos lugares educativos, e desejamos, tal qual nos ensina Jorge Larrosa Bondía, que a leitura seja uma experiência em que nos demos tempo e espaço, aprendizados fundamentais necessários ao longo da pandemia da Covid-19, momento de escrita deste livro:

[...] a experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDÍA, 2002, p. 24).

Esperando que todas e todos se mantenham bem, desejamos uma leitura de reconhecimento e ressignificação.

*Rio de Janeiro, 24 de agosto de 2021.*

*Luiza, Jackeline e Rita*

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *In: Revista Brasileira de Educação*. Rio de Janeiro/RJ, 2002/n.19, p. 20-28, jan/abr.2002.

JOSSO, Marie-Christine. A transformação de si a partir da narração de histórias de vida. *In: Revista Educação*. Porto Alegre/RS, ano XXX, n. 3 (63), p. 413-438, set./dez. 2007.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: Um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Editora Grupo A, Selo Penso, 2003.





---

# SUMÁRIO

<b>UMA IDEIA, UM DESENHO, O PRODUTO. “VER”, PERCEBER E CONSTRUIR: METODOLOGIAS PARA PRODUÇÃO EM MODA.....</b>	<b>25</b>
INTRODUÇÃO .....	25
DESENHO, DESENCABULAMENTO E DESACELERAÇÃO.....	27
ATELIER, PROJETO E ERRO.....	31
CONCLUSÃO .....	36
AGRADECIMENTOS.....	37
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
SOBRE OS AUTORES.....	38
<b>A APRENDIZAGEM PELA EXPERIÊNCIA E SUA RELAÇÃO COM O DESIGN.....</b>	<b>39</b>
INTRODUÇÃO .....	39
O DESIGN EM SITUAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A MÁQUINA DE OPERAÇÕES.....	43
UMA APLICAÇÃO DA MÁQUINA DE OPERAÇÕES EM UM PROJETO DE OBJETO .....	47
UMA LEITURA TEÓRICA SOBRE O DESIGN EM SITUAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A MÁQUINA DE OPERAÇÕES .....	51
AGRADECIMENTO.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
SOBRE AS AUTORAS .....	58
<b>DESIGN PARA A LONGEVIDADE COM QUALIDADE: PROPOSTA DE MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO .....</b>	<b>59</b>
INTRODUÇÃO .....	59
METODOLOGIAS DE CAMPO .....	60
DO QUE VI E OUVI .....	61

DO QUE VIVI.....	65
OS PRIMEIROS PASSEIOS.....	67
PASSEIOS NO TRANSPORTE PÚBLICO.....	67
REALIZANDO TAREFAS COTIDIANAS.....	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71
AGRADECIMENTO.....	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
SOBRE OS AUTORES.....	74
<b>RECONHECENDO LUGARES EDUCATIVOS: METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS, PRÁTICAS INTERACIONAIS, MULTIMODAIS E INCLUSIVAS.....</b>	<b>75</b>
REVISITANDO UM ENCONTRO, SIGNIFICANDO VIVÊNCIAS.....	75
CONVIDANDO PARA UM REENCONTRO, COMPARTILHANDO CAMINHOS.....	77
TANGIBILIZANDO OS CAMINHOS, PARA ENCONTRAR NOVOS PORVIRES.....	80
ELABORANDO ESTRATÉGIAS PARA CONSTRUIR RECONHECIMENTOS.....	92
PERCORRENDO A PONTE OU AO ENCONTRO DE NOVOS SIGNIFICADOS.....	97
AGRADECIMENTOS.....	98
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
SOBRE OS AUTORES.....	102
<b>ANÁLISE DO DISCURSO NA PESQUISA EM DESIGN: CONECTANDO DIFERENTES ESFERAS DO CONHECIMENTO.....</b>	<b>105</b>
INTRODUÇÃO.....	105
ANÁLISE DO DISCURSO.....	107
CONFIGURANDO A ANÁLISE DO DISCURSO NO CAMPO DO DESIGN.....	109
EXEMPLIFICANDO A METODOLOGIA COM UM ESTUDO DE CASO.....	112
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
AGRADECIMENTOS.....	119
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	119
SOBRE OS AUTORES.....	120

<b>METODOLOGIA PARA COMPREENSÃO DE VALORES HUMANOS NO DESIGN DE SISTEMAS DE <i>ECO-FEEDBACK</i> PARA A RECICLAGEM DE RESÍDUOS SÓLIDOS URBANOS.....</b>	<b>123</b>
INTRODUÇÃO .....	123
ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS: PREPARAÇÃO, APLICAÇÃO E ANÁLISE.....	125
QUESTIONÁRIOS PARA IDENTIFICAÇÃO E PRIORIZAÇÃO DOS VALORES HUMANOS E PARA MEDIÇÃO DA FREQUÊNCIA DE COMPORTAMENTOS LIGADOS À RECICLAGEM .....	126
WORKSHOP PARA APLICAÇÃO DOS VALORES MOTIVACIONAIS NA IDEIAÇÃO DA SOLUÇÃO DE DESIGN.....	131
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	138
AGRADECIMENTOS.....	139
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	139
SOBRE OS AUTORES.....	140
 <b>MATRIZ DE CORRELAÇÕES DO DISCURSO DO DESIGN – UM MÉTODO DE ANÁLISE RETÓRICA.....</b>	 <b>141</b>
INTRODUÇÃO .....	141
MATRIZ DE CORRELAÇÕES DO DISCURSO.....	143
O GUARDA-CHUVA: UM CASO EXEMPLAR DE RESSIGNIFICAÇÃO DA LINGUAGEM.....	150
AGRADECIMENTOS.....	155
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	155
SOBRE OS AUTORES.....	156
 <b>CAMINHOS METODOLÓGICOS PARA A PESQUISA QUALITATIVA INTERDISCIPLINAR EM DESIGN: UMA REFLEXÃO SOBRE A APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIOS E ENTREVISTAS NO CAMPO .....</b>	 <b>157</b>
INTRODUÇÃO .....	157
ENTREVISTAS EXPLORATÓRIAS.....	158
PLANEJAMENTO DO QUESTIONÁRIO COM PERGUNTAS OBJETIVAS .....	160
ROTEIRO E APLICAÇÃO DE ENTREVISTAS NA SEGUNDA ETAPA, COM AS CINCO PERGUNTAS ABERTAS CONDENSADAS A PARTIR DAS ENTREVISTAS EXPLORATÓRIAS .....	163

CODIFICAÇÃO E ANÁLISE DO MATERIAL QUALITATIVO.....	164
UMA ANÁLISE QUE TAMBÉM CONSIDERA AS FORMAS E PERCEPÇÕES VISUAIS .....	167
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	170
AGRADECIMENTOS.....	174
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	174
SOBRE OS AUTORES.....	175
<b>PESQUISA-CORPO: PERCURSOS E DESVIOS METODOLÓGICOS DE PESQUISAS SOBRE ESTÉTICA, POLÍTICA E SUBJETIVIDADE .....</b>	<b>177</b>
INTRODUÇÃO.....	177
PESQUISA-CORPO PERECÍVEL.....	179
PESQUISA-CORPO TRIVIALIS.....	181
PESQUISA-CORPO QUE SE LANÇA NO VAZIO.....	183
PESQUISA-CORPO-ATIVISTA-BICHA.....	186
CONCLUSÃO.....	188
AGRADECIMENTOS.....	189
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	189
SOBRE OS AUTORES.....	191
<b>O DESIGN CENTRADO NO HUMANO E SEUS DESAFIOS NA PRÁTICA PROFISSIONAL DO UX DESIGNER.....</b>	<b>193</b>
INTRODUÇÃO.....	193
O DESIGN CENTRADO NO HUMANO.....	195
A VOZ DOS UX DESIGNERS SOBRE AS PRÁTICAS DE DCH.....	199
PERFIL DOS PARTICIPANTES.....	199
REALIZAÇÃO E ANÁLISE DAS ENTREVISTAS.....	200
DESAFIO 1: A ORGANIZAÇÃO E GESTÃO DAS EQUIPES DE UX.....	201
DESAFIO 2: A VISÃO DA EMPRESA SOBRE O TRABALHO DA EQUIPE DE UX .....	202
DESAFIO 3: O PROCESSO DE VALORIZAÇÃO DO TRABALHO DA EQUIPE DE UX DENTRO DA EMPRESA.....	202
DESAFIO 4: O MOMENTO EM QUE SE INICIA O TRABALHO DE PROJETAR A UX.....	203

DESAFIO 5: A METODOLOGIA DE PROJETO UTILIZADA PELA EQUIPE DE UX .....	<b>204</b>
DESAFIO 6: O PROCESSO DE PROJETO UTILIZADO PELA EQUIPE DE UX.....	<b>204</b>
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	<b>205</b>
AGRADECIMENTOS.....	<b>206</b>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	<b>207</b>
SOBRE AS AUTORAS .....	<b>208</b>
<b>QUESTÕES METODOLÓGICAS EM DESIGN DE MÍDIAS DIGITAIS .....</b>	<b>211</b>
INTRODUÇÃO: PESQUISAS E MÉTODOS CIENTÍFICOS EM DESIGN.....	<b>211</b>
PESQUISAS E MÉTODOS NO CAMPO DO DESIGN DE MÍDIAS DIGITAIS .....	<b>214</b>
QUESTÕES METODOLÓGICAS EM DESIGN DE MÍDIAS DIGITAIS .....	<b>216</b>
1. O PAPEL DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA NO ENSINO DE DESENHO INDUSTRIAL: A PERCEPÇÃO DE DIRIGENTES, DOCENTES E ALUNOS (SPITZ, 1993).....	<b>217</b>
2. PROJETOS DE DESIGN NA HABILITAÇÃO EM MÍDIA DIGITAL DA PUC-RIO: CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO FUNDAMENTADOS NOS CONCEITOS DE SÍNTESE PROJETUAL, LINGUAGEM DA FORMA E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (SANDE, 2016).....	<b>220</b>
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	<b>225</b>
AGRADECIMENTOS.....	<b>226</b>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	<b>226</b>
SOBRE OS AUTORES.....	<b>228</b>

