pensamentos design

Design e alteridade: a trajetória da produção do PPGD-UEMG de 2011 a 2022

Design and otherness: the trajectory of PPGD-UEMG production from 2011 to 2022

Juliana Rocha Franco
Kátia Andrea Carvalhaes Pego
Alessandra Santos Lima da Cunha

Resumo: O estudo examina como teses e dissertações do PPGD evoluíram de abordagens funcionalistas e centradas em produtos para práticas socialmente engajadas, territoriais e decoloniais. Utilizando uma metodologia abdutiva peirciana, analisamos títulos, palavras-chave e resumos para identificar padrões de alteridade, desde estudos sobre sustentabilidade até projetos que reconhecem o "Outro empírico" em contextos locais. Os resultados apontam para uma trajetória de abertura progressiva à alteridade, com paralelos em ciências sociais como antropologia e comunicação. Essa evolução reflete o potencial do design para promover futuros inclusivos e sustentáveis, desafiando práticas hegemônicas. Contudo, persistem desafios, como o risco de apropriação representacional do Outro. O estudo indica que a produção do PPGD-UEMG, entre 2011 e 2022, apresenta um movimento progressivo de ampliação da alteridade como horizonte teórico e metodológico

Palavras-chaves: alteridade; design; PPGD-UEMG; sustentabilidade; design social.

Abstract: *This study examines how theses and dissertations from the PPGD (Postgraduate Program in Design) have evolved from functionalist and product-centered approaches to socially engaged, territorial, and decolonial practices. Using a Peircean abductive methodology, we analyzed titles, keywords, and abstracts to identify patterns of Otherness, from studies on sustainability to projects that recognize the "empirical Other" in local contexts. The results point to a trajectory of progressive openness to Otherness, with parallels in social sciences such as anthropology and communication. This evolution reflects the potential of design to promote inclusive and sustainable futures, challenging hegemonic practices. However, challenges persist, such as the risk of representational appropriation of the Other. The study indicates that PPGD-UEMG production between 2011 and 2022 shows a progressive expansion of Otherness as a theoretical and methodological horizon.*

Keywords: *otherness; design; PPGD-UEMG; sustainability; social design.*

Introdução

O presente artigo busca esboçar alguns caminhos que mapeiam a emergência da noção de alteridade no campo do design para compreender a produção de teses e dissertações do Programa de Pós-Graduação em Design da UEMG. Segundo Rey (2010), a expressão alteridade tornou-se comum na filosofia a partir do início do século XIX, especializando-se nas relações humanas, a partir dos usos didáticos do "Outro". Nas últimas três décadas, a denominada "questão do Outro" foi tema intensamente debatido na filosofia continental (Leistle, 2016). Embora existam muitas maneiras de abordar a alteridade — uma vez que (i) todo projeto intelectual preocupado com problemas de individualidade e identidade deve inevitavelmente, mesmo que apenas por implicação, tangenciar a noção de alteridade; (ii) a alteridade, caráter do Outro, se opõe à identidade, no lugar de seguir a rota da identidade — tentou-se aqui explorar um percurso capaz de pavimentar um caminho possível na concepção do Outro a partir da posição do Outro, e não de normas e possibilidades estabelecidas a partir da identidade e sua redução ao mesmo. Dessa forma, identificou-se no pensamento do design, passos importantes na concepção de alteridade cujo percurso indica um inicial fechamento, redução e uma progressiva aceitação, reconhecimento e posterior abertura à alteridade. No campo do design, essa abertura implica desafiar práticas totalizantes, na qual a subjetividade do designer prevalece, e adotar abordagens que valorizem a diversidade e as perspectivas externas. A alteridade, portanto, emerge como uma chave epistemológica e social para a construção de realidades que dignifiquem a vida, conforme destacado na apresentação do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), no âmbito da Semana de Pesquisa em Design de 2022, na qual comemorou-se o 13º ano do PPGD.

A trajetória do PPGD-UEMG, ao longo de seus 17 anos de existência, permite analisar como a alteridade tem sido integrada à pesquisa em design. Este artigo analisa a produção de dissertações do programa entre 2011 e 2022, investigando a evolução da alteridade de preocupações técnicas e funcionais para abordagens socialmente engajadas, territoriais e decoloniais. A pesquisa é guiada por duas hipóteses: (1) as pesquisas do PPGD estabelecem relações entre design e alteridade; e (2) essa relação percorre um movimento que parte de abordagens funcionalistas e centradas no produto em direção a práticas socialmente engajadas, territoriais e decoloniais. Utilizando uma metodologia pragmatista peirciana, analisam-se títulos, palavras-chave e resumos para identificar padrões relacionados à alteridade, desde estudos sobre sustentabilidade até pesquisas que reconhecem o "Outro empírico" em contextos locais. Os resultados apontam para uma abertura progressiva à alteridade, em diálogo com transformações observadas em campos como a antropologia e a comunicação, evidenciando o potencial do design para enfrentar práticas hegemônicas e contribuir para futuros mais inclusivos e sustentáveis, embora persistam desafios, como o risco de apropriação representacional do Outro.

Notas sobre a alteridade

A modernidade se configura filosoficamente, tendo o sujeito como ponto de partida[1]. Desde Descartes, a consciência individual foi tomada como ponto de partida privilegiado para a

1 É possível encontrar discursos reificantes da metafísica nas quais o sujeito é concebido como inteiramente fechado sobre si mesmo em vários momentos da filosofia ocidental. Entretanto, visando estabelecer um paralelo com a própria história do design, nos deteremos especificamente ao período moderno e contemporâneo.

consciência a partir da dúvida e da constatação da dúvida como pensamento que caracterizaria a existência do sujeito que pensa (o célebre "penso, logo existo"). Nessa perspectiva, se delineia um sujeito autossuficiente, absoluto que existe em si mesmo. Essa autonomia absoluta do sujeito, eleito centro de toda racionalidade e significação do mundo, promove um apagamento do Outro.

O pensamento cartesiano encerra a existência no pensamento: a condição de possibilidade da existência do sujeito é encerrada no próprio pensamento (do sujeito) e o desdobrar do mundo, aquilo que está fora do pensamento, e que não é o sujeito, ou seja, aquilo que é Outro, que carrega a propriedade ser Outro, o "não eu", seria a alteridade. Esta é uma forma de compreensão da subjetividade enquanto centro de um mundo representado como plenamente racional, de uma consciência onisciente e que pode conhecer a totalidade do que é, de maneira inteligível e transparente.

O "Outro" aparece como uma questão reduzida, a uma posição epistemológica de objeto do conhecimento, afinal, nessa concepção, a autoconsciência seria a condição de possibilidade para a consciência do objeto e a alteridade apareceria objetificada em um reflexo distorcido do eu. Como lembra Lévinas, "A filosofia ocidental foi, na maioria das vezes, uma ontologia: uma redução do Outro ao Mesmo, pela intervenção de um termo médio e neutro que assegura a inteligência do ser" (2008, p. 31).

A produção do "mesmo" é, segundo Lévinas, consequência de como o sujeito costuma configurar e mobilizar compreensão e reconhecimento; isso lhe permite apagar a alteridade do Outro. A maneira de ver o mundo a partir de si mesmo, negando a Alteridade do Outro, é denominada por Lévinas de pensamento totalizante ou totalidade.

O design solipsista ou o apagamento do Outro no universal

O Funcionalismo, teoria de design definidora da práxis *mainstream* do design do século XX, está perfeitamente entrelaçado com o pensamento moderno que propunha a dedução do mundo a partir de uma subjetividade absoluta. Em sua gênese, o funcionalismo no Design propõe a rejeição do ornamento (Sullivan, 1896[2]), da coexistência de estilos e um design de acordo com as exigências da finalidade instrumental, o conhecido slogan de Sullivan "a forma segue a função" tornou-se um princípio orientador para o designer. Configura-se também pela busca por um modo universal de design que dominou a Teoria do Design ao longo do século XX (Baudrillard, 1995).

A designer e pesquisadora holandesa Marjanne Van Helvert (2017), ao comentar o ponto de vista funcionalista de Gordon Russell, no texto 'O que é um bom design?' (1947), ressalta que a teoria funcionalista de design se encontrava em uma tradição de ideais modernistas e socialistas de fornecer a todos os cidadãos uma habitação e móveis decentes. Além disso, a autora afirma que tais princípios também podem ser encontrados nos movimentos *Arts & Crafts*, a *Deutscher Werkbund* e a *Bauhaus*. Em suas palavras, "[...] em todos esses casos, a ideia de bom design estava ligada ao esforço de elevar as pessoas da classe trabalhadora das favelas e educá-las sobre melhor higiene e 'bom gosto'" (Van Helvert, 2017, p. 100). A tentativa de democratização do que era considerado "bom design" continuou na Europa do pós-guerra e nos Estados Unidos, e essa promoção do gosto moderno teve um efeito duradouro na disciplina de design.

2 Louis H. Sullivan (1856–1924) é amplamente creditado como o autor da máxima "a forma segue a função" (*form follows function*). Neste artigo seminal de 1896, o arquiteto argumenta que o design de um edifício deve derivar diretamente de sua finalidade social e funcional, estabelecendo um dos pilares fundamentais do modernismo na arquitetura e no design industrial.

Um primeiro momento, no qual tudo se transforma em objeto de conhecimento do sujeito e que passa a estabelecer um sentido para todas as coisas. Nesse momento, a relação do Eu com o Outro confunde-se consigo mesmo, incapaz de separar-se de si. O funcionalismo como uma forma de pensamento, então, propõe um conhecimento objetivo do Outro. O Outro como objeto.

Em termos de percepção, é possível afirmar que há, no design de orientação funcionalista, uma espécie de elipse do Outro. Conforme afirmam Edgar e Sedgwick (2007, p. 157), "[...] a grande falha do funcionalismo foi provavelmente também a sua inabilidade em lidar com o significado e de reconhecer a capacidade de os atores sociais construírem um mundo social significativo onde pudessem viver e movimentar-se". Os critérios funcionalistas para o 'bom' design são considerados por seus adeptos como um sistema universalmente válido, o que significa que dentro desse contexto, os critérios para um 'bom' produto no sentido funcionalista são considerados independentes do tempo e do lugar porque há uma pretensão de validade universal. Ainda por outras palavras: aquilo que se dá como "universal" ao nível de uma lógica racional dos modelos, como beleza realizada, como verdade absoluta da função e da forma, não tem, no fundo, outra verdade senão a da sua posição na lógica social que impõe — verdade efêmera e relativa. Esse «universal» não passa de um signo particular, de um expoente de classe. "O efeito de «beleza», de «natural», de «funcional» (no sentido ideal do funcionalismo) inscreve-se nesta relação de classe e não pode ser dela dissociado" (Baudrillard, 1995, p. 36).

A crítica ao design solipsista: Baudrillard, Papaneck e depois

Desde seu surgimento, o design faz parte de um sistema socioeconômico que pressupõe um crescimento ilimitado e um estado de desejo contínuo. Conforme afirma Van Helvert (2017), o cânone do design geralmente enfatiza os designers e designs que se encaixem nos ideais capitalistas, como riqueza, crescimento, inovação e *status*. A autora ressalta que é possível encontrar exemplos de design socialmente comprometido com a tradição de design ocidental desde o início do modernismo, como podem atestar William Morris (2002), a Bauhaus, dentre outros.

Entretanto, a partir da segunda metade do século XX, especialmente na América do Norte e mais tarde na Europa Ocidental, o design tem sido uma prática inseparável da indústria e de escalas produtivas orientadas para a lógica do consumo desenfreado e crescimento econômico insustentável. Como Adrian Forty (2007) demonstrou, o design dos anos 1930–1950, com sua orientação comercial, consolidou o envolvimento do design industrial no apoio a uma cultura de produção e consumo. Esse movimento materializou a lógica do "consumo" sobre "uso" como o determinante fundamental do design.

Baudrillard, em uma de suas críticas ao funcionalismo no design, afirma que a contínua justificação do design em termos de função promoveria uma espécie de ofuscação ideológica do designer. O autor refuta a agenda igualitária do funcionalismo como ingenuidade ideológica. "Só a estética industrial 'funcionalista', porque ignora as contradições sociais do seu exercício, pode imaginar que reconcilia harmoniosamente a função e a forma" (Baudrillard, 1995, p. 15).

A partir dos anos 1970 e até os anos 1980, o pensamento sobre o design passou por uma fase de maior consciência explícita de sua relação problemática. Especialmente graças a Papaneck, o design ganhou uma crítica mais expressiva. O que se seguiu, comumente denominado de "pós-modernismo", durou cerca de duas ou três décadas, cujo conteúdo político foi demasiadamente

subvertido pela ironia e pelo pastiche. O design tornou-se o motor do hiperconsumo. O humanitarismo reivindicado por Papaneck e o ecodesign continuaram a existir nas margens, mas os "designers-estrela" das décadas de 1980 e 1990 não eram conhecidos por sua responsabilidade social ou consciência ambiental. Uma cena de design confusa, na qual muitos designers perderam o senso de propósito social dos modernistas. Em vez disso, eles estavam se ocupando com exercícios estéticos e tecnológicos egocêntricos (Margolin, 2002).

Assim, o termo design solipsista é aqui compreendido como uma prática projetual voltada prioritariamente para a perspectiva do próprio designer. Isto é, o profissional considera suas próprias formas de ver o mundo, seus valores e repertório como referências para a definição de problemas e das soluções projetuais. O que leva o usuário a uma posição secundária no projeto.

Entretanto, a crítica já estava lançada e a pesquisa e a prática do design no século XXI já permeiam questões sociais prementes, como o desperdício, a degradação ambiental e a construção de práticas e processos mais sustentáveis. É nesse contexto que começamos a situar as pesquisas em Design que surgem no primeiro decênio do século XXI. Como o design pode contribuir para minimizar os problemas do mundo, muitos dos quais ajudou a criar? Nesse sentido, entre os objetivos do PPGD-UEMG, encontram-se a ampliação do potencial do design associado ao desenvolvimento sustentável, o incentivo à interdisciplinaridade e à transversalidade das pesquisas e o desenvolvimento de uma cultura investigativa voltada ao questionamento de paradigmas.

Notas metodológicas: análise peirceana do processo de investigação sobre alteridade no PPGD-UEMG

O estudo segue, ainda que implicitamente, os três movimentos lógicos do método científico peirceano: abdução, dedução e indução. O primeiro momento corresponde à abdução, desencadeada pela ausência de um repositório indexado que permitisse o mapeamento sistemático da produção acadêmica do PPGD-UEMG. Diante desse problema, formulou-se a hipótese de que a alteridade poderia ser rastreada por meio da análise textual direta das dissertações, convertendo um conjunto disperso de documentos em um *corpus* passível de investigação.

Em seguida, desenvolveu-se a dedução, na qual foram estabelecidas as consequências verificáveis dessa hipótese. Admitindo-se que a alteridade estivesse presente na produção acadêmica, sua ocorrência poderia ser identificada por meio da mineração textual de títulos, resumos e palavras-chave, associada à análise comparativa da produção ao longo do tempo. Essa etapa orientou a construção dos procedimentos metodológicos adotados.

Por fim, a indução consistiu na confrontação da hipótese com os dados empíricos obtidos. A análise quantitativa e qualitativa do *corpus* buscou identificar padrões de permanência e transformação dos termos associados à alteridade ao longo da produção do programa. Em consonância com Peirce, tais resultados não são compreendidos como comprovação definitiva da hipótese, mas como uma confirmação provisória, sujeita a revisões decorrentes da ampliação do *corpus* e do refinamento analítico.

Para operacionalizar essa investigação, realizou-se inicialmente um levantamento das dissertações disponíveis no *site* do PPGD-UEMG. Como os documentos estavam organizados apenas em pastas anuais, sem indexação ou mecanismo de busca, foi necessário efetuar o *download* de todo o material.

Nesta etapa da pesquisa foram analisadas as dissertações de mestrado defendidas entre 2011 e 2022. Os arquivos em formato PDF foram indexados manualmente em uma planilha contendo título, ano, resumo, palavras-chave e orientador. O *corpus* é composto por 150 dissertações, correspondendo a mais de 90% da produção do período, uma vez que alguns arquivos apresentaram problemas de *download* ou abertura. Posteriormente, os dados foram organizados por períodos para possibilitar a análise das transformações ao longo do tempo.

O recorte 2011–2022 vai das primeiras defesas do programa ao último ano com produção integralmente disponível no repositório no momento da coleta; os anos posteriores não foram incluídos nesta etapa. As dissertações não recuperadas, menos de 10% do total, decorrem de falhas de *download* ou abertura dos arquivos e distribuem-se de forma dispersa no período, sem concentração em anos específicos, o que limita seu impacto sobre as tendências. A divisão em fases (2011–2014, 2015–2017 e 2018–2022) não foi definida *a priori*, mas emergiu da análise, pelo agrupamento de anos com ênfases temáticas afins identificadas nos títulos, resumos e palavras-chave.

A mineração textual[3] foi realizada por meio do *Voyant Tools*[4], ambiente gratuito e de código aberto voltado à leitura e análise de textos nas humanidades digitais. Utilizou-se especificamente a ferramenta *Cirrus*, responsável pela geração de nuvens de palavras que evidenciam a frequência dos termos em um *corpus* textual. Complementarmente, realizou-se uma análise quantitativa dos títulos, resumos e palavras-chave das dissertações, buscando identificar padrões relacionados ao percurso da alteridade discutido na seção de análise.

A frequência lexical das nuvens de palavras foi tratada como recurso heurístico, e não como evidência conclusiva em si: a leitura qualitativa dos resumos e títulos é que associou esses termos a famílias semânticas ligadas à alteridade (sustentabilidade e reflexão projetual; usuário e experiência; participação e território; crítica decolonial), de modo que o dado quantitativo aponta candidatos e a interpretação os contextualiza. Esclarece-se, ainda, que as dissertações citadas como exemplos ilustram tendências que ultrapassam o ano da respectiva nuvem, razão pela qual trabalhos de anos próximos são por vezes mencionados.

A evolução da alteridade na pesquisa do PPGD-UEMG

Primeiros anos (2011–2014): sustentabilidade e reflexão introspectiva

Por meio da análise das pesquisas defendidas nos primeiros anos do PPGD-UEMG, é possível mapear que o design, nesse contexto, se configura em dois movimentos simultâneos: um "voltar-se para si mesmo", após seu engajamento com sua própria história e métodos, em uma intensa busca na promoção de práticas mais sustentáveis, especialmente buscando um equilíbrio entre a pesquisa de materiais que provoquem menos impactos negativos em nível ambiental, social e econômico, e a constituição de reflexões visando situar a prática de projeto e a própria atuação do designer frente às necessidades contemporâneas. Tais investigações e interesses conduzem ao Outro movimento, que também se configura como uma marca das pesquisas ao longo dos anos: a busca por um design socialmente comprometido.

3 De acordo com Morais e Ambrósio, "[...] a mineração de textos define um processo que auxilia na descoberta de conhecimento inovador a partir de documentos textuais, que pode ser utilizado em diversas áreas do conhecimento" (2007, p. 6).

4 Voyant tools. Disponível em: http://voyant-tools.org/. Acesso em: 02 fev. 2025.

Em 2011, ano que ocorreram as primeiras defesas do Programa, podemos destacar por exemplo o trabalho de Mourão (2011), que busca "[...] verificar como as comunidades trabalham com resíduos vegetais na produção artesanal e como promover práticas sustentáveis sob a perspectiva do design neste contexto" (Mourão, 2011, p. 9). Segundo a autora, é essencial repensar os métodos utilizados para extrair, produzir, consumir e destinar nos dias atuais, conforme as crescentes crises ambientais.

No contexto do desenvolvimento sustentável, o design possibilita análises quanto aos materiais e processos de acabamento, buscando o melhor conforto na relação homem-ambiente. No PPGD-UEMG, se destacam pesquisas visando a avaliação das condições de desempenho e conforto térmico de materiais e edificações (Pedra, 2011; Silva Júnior, 2013; Pereira, 2013), relativas a materiais e processos mais sustentáveis no âmbito da moda (Viana, 2012; Bennatti, 2013; Nascimento, 2013; Barbosa, 2014). Também se destacam pesquisas sobre como o design pode auxiliar em processos de aceitação de materiais recicláveis por meio da ressignificação (Belchior, 2011) e sobre o papel do design na gestão da obsolescência dos produtos e o final do ciclo de vida dos objetos (Rios, 2012).

Uma série de dissertações deste período desenvolve reflexões visando compreender melhor a prática de projeto e a própria atuação do designer. Como por exemplo, compreender como transformações contemporâneas se refletem na atuação dos profissionais de design e na configuração dos espaços de moradia em Belo Horizonte (Teixeira, 2011). Promover verificação da adequação metodológica e desenvolvimento de um modelo para a análise de dados relacionados a aspectos semântico-culturais (Domingues, 2011). Investigar papel estratégico da atuação do designer e diversos processos afins ao contexto das Comunidades Criativas (Campos, 2011), do design gráfico (Moysés, 2019) ou proposição de métodos de ensino para o design (Mol, 2014) e questões relativas à utilização de métodos científicos para a prática do design (Ishihara, 2014).

É importante ressaltar que a sustentabilidade, a reflexão sobre a prática e o papel do designer frente às necessidades contemporâneas, e a pesquisa de materiais são temas que atravessam toda a produção do PPGD-UEMG, como por exemplo nas pesquisas de Silva (2019), Almeida Júnior (2013), Barbosa (2014) e Abreu (2015). Contudo, especificamente neste momento, são estes os temas que se destacam, como é possível observar na "nuvem de palavras" do período (Figura 1).



Figura 1: "Nuvem de palavras" relativa ao período entre 2011 e 2014.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

Em um momento do design como um "espectador imparcial de si mesmo" (Moor, 2020, p. 114), o Outro não desempenha nenhum papel (significativo). Não há, ainda, neste momento analisado, abertura para a Alteridade. Justamente pela natureza do movimento: percebe-se nessas pesquisas, que a investigação em design se volta para si, em movimento que busca ressituar as estruturas teóricas que orientam o campo para o reconhecimento da necessidade de avançar suas práticas nos âmbitos do design social e do design para a sustentabilidade. Nesse sentido, esse voltar para si, possibilitou compreender melhor os papéis sociais que os designers precisam desempenhar para elaborar intervenções estratégicas em contextos mais fragilizados. Em termos de alteridade, percebe-se uma espécie de preparação para o percurso em direção ao reconhecimento do Outro.

Diálogos em direção ao pensamento pós-abissal

Apresentamos anteriormente, neste trabalho, como algumas abordagens do design, em seu funcionamento solipsista e totalizante pode funcionar de forma abissal (Santos, 2007), ou seja, um pensamento que é excludente em sua hegemonia e acaba por suprimir e opor-se a outras possibilidades de compreensão e abertura para o Outro. Conforme afirma Gomes (2012), o pensamento abissal estabelece fronteiras que distinguem os sujeitos e saberes considerados legítimos daqueles tornados invisíveis ou excluídos.

Entretanto, em seu movimento de saída de sua posição solipsista, da totalidade do ser em si mesmo, do fechamento, e abertura à exterioridade, ao Outro, atravessa a produção do PPGD-UEMG, um caminhar na direção do que Santos (2007) denomina de pensamento "pós-abissal"[5] no qual o Outro é reconhecido, possibilitando que se reconheça a dignidade e a validade de todos os saberes. Isso é bastante visível em trabalhos que investigam as relações entre arte, design e artesanato como, por exemplo, a dissertação de Adriana Moura (2011). Em 2016, Thais Moura defendeu o trabalho que relaciona design, memória e história, buscando compreender o ofício dos sapateiros em Belo Horizonte.

Também se nota um impulso interdisciplinar, conectando os estudos do design a outras áreas do saber como, por exemplo, o trabalho de Andrade (2016) que investigou as relações entre o design e o projeto fílmico. O de Silveira (2017) que conecta os conceitos do design ao desenvolvimento de espetáculos teatrais, Carvalho (2013) com a busca de um diálogo entre o design e as manifestações culturais consideradas marginais e Ibarra (2014) que se destaca ao abordar a busca do design por não designers.

A Virada intersubjetiva (2015–2017): do consumidor ao usuário

A partir de 2015, os trabalhos do PPGD adotaram abordagens mais intersubjetivas, com foco em processos comunicacionais e na experiência do usuário. Santos (2007), Almeida Júnior (2013) e Mouchrek (2014) investigaram a comunicação no design, enquanto Elian (2018) usou inquéritos estatísticos para compreender a experiência do usuário. Nunes Filho (2015) aplicou a Engenharia Kansei para analisar emoções evocadas por superfícies de móveis, e Silva (2017) estudou interfaces de interação em educação mediada por redes digitais. Esses trabalhos marcam

5 O pensamento pós-abissal, conforme Santos (2007), diz respeito à superação das "linhas abissais" que hierarquizam e excluem determinados saberes. Em seu lugar, propõe uma ecologia de saberes baseada no reconhecimento da pluralidade epistemológica e no diálogo entre diferentes formas de conhecimento.

a transição do Outro como consumidor passivo para usuário ativo, conforme descrito por Fischer, Peine e Östlund (2020), que identificam níveis crescentes de envolvimento do usuário no design: de informantes a consultores e parceiros.

A imagem referente a 2015 (Figura 2) apresenta uma "nuvem de palavras" centrada no termo "design", destacando ainda expressões como "tecnologias", "fabricação", "interface", "materiais", "infância", "ambientes" e "social". Tal composição reflete o período de transição no PPGD-UEMG, quando as pesquisas começaram a incorporar a intersubjetividade, deslocando o foco do consumidor passivo para o usuário ativo. Essa evolução é corroborada por dissertações como a de Nunes Filho (2015), que explorou emoções em superfícies de móveis. Para corroborar a tendência, que se estabelece no tempo, identificamos, em ano posterior à nuvem da Figura 2, o trabalho de Silva (2017), que analisou interfaces digitais, sinalizando um reconhecimento inicial do Outro como participante do processo de design.



Figura 2: "Nuvem de palavras" relativa ao ano de 2015. Fonte: Elaborada pelas autoras.

A "nuvem de palavras" de 2016 (Figura 3) destaca "design" e "social" como núcleo, rodeado por termos como "inovação", "processos", "negócios", "projeto", "metodologia" e "comunicação". A presença de "comunicação" reforça a ideia de diálogo com o Outro, marcando uma etapa em que a produção científica do PPGD-UEMG começou a valorizar a cocriação e a diversidade cultural, como visto em Carvalho (2013) e Ibarra (2014).



Figura 3: "Nuvem de palavras" relativa ao ano de 2016. Fonte: Elaborada pelas autoras.

A “nuvem de palavras” de 2017 (Figura 4) coloca “design” em destaque, com termos como “experiência”, “ensino”, “ambientes”, “vida”, “social” e “cidade” ao redor, indicando uma consolidação da intersubjetividade e uma expansão do escopo para questões urbanas e sociais. Essa imagem ilustra como as pesquisas do PPGD, nesse período, começaram a integrar o Outro em sua prática, alinhando-se à ética levinasiana de reconhecer a diferença radical, como visto em Fischer, Peine e Östlund (2020) sobre o envolvimento do usuário.



Figura 4: “Nuvem de palavras” relativa ao ano de 2017.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

Design social e territorial (2018–2022): o Outro empírico

Abordagens caracterizadas como Design Centrado no Usuário (DCU) marcam uma tendência nas pesquisas que buscam trazer o usuário para o centro do projeto, incluindo-o durante todas as fases do processo projetual. Nesse contexto, o foco foi deslocado da produção para a identidade, desejos e necessidades do consumidor. Na maioria dessas perspectivas a alteridade não é explicitamente abordada, mas sinaliza mais um passo em direção da percepção do Outro no processo de projetar. Este caminho orienta para abordagens mais intersubjetivas, focadas em processos comunicacionais relativos ao design (Santos, 2007; Almeida Júnior, 2013; Mouchrek, 2014) e com o foco direcionado para a experiência e percepção do usuário.

Elian (2018), por exemplo, busca compreender aspectos de construção do Design de Experiência do Usuário por meio de uma abordagem quantitativa, utilizando o método de Inquéritos Estatísticos, para deduzir como esse produto e seus elementos são percebidos pelos usuários. Já Nunes Filho (2015), emprega a Engenharia Kansei (KE) na análise da percepção visual da superfície de madeira de móveis, para inferir o grau de detecção de emoções percebidas. Por outro lado, Silva (2017) analisa as estratégias de design de interação e interfaces, com foco em atividades educacionais, mediadas por redes digitais de comunicação. Laíza Vitrio (2020) busca, por meio do design de interação, avaliar a usabilidade e a compreensão dos símbolos gráficos de telefones celulares, por diferentes usuários. E Ribeiro (2017), compreender as implicações do Design de Experiência nos sistemas multimeios de automóveis.

Segundo Fischer, Peine e Östlund (2020), o DCU, bem como outras abordagens do design de interação humano-computador e Design de Experiência do Usuário, concentram-se no aprimoramento de tecnologias considerando as necessidades do usuário. A vantagem do processo é que ele pressiona os profissionais de desenvolvimento a serem designers empáticos, reorientando o processo de

design para o grupo-alvo. Entretanto, expectativas quanto ao grau de envolvimento do usuário são limitadas e os usuários podem ser envolvidos, por exemplo, em testes de usabilidade, serem pesquisados ou entrevistados ocasionalmente durante o processo de design, ou simplesmente sendo observados. Os autores esclarecem que há um gradiente da extensão em que os usuários exercem influência no processo geral de design.

Nos dois primeiros níveis, a relação com o Outro se desenrola na assimetria da relação intersubjetiva, pois o que se opera é uma redução que pode levar à totalização do Outro para subordiná-lo a propósitos pessoais ou institucionais. Embora essas abordagens reconheçam a relevância dos usuários pretendidos do design, há uma redução do Outro à categoria de usuário, proporcionando uma limitada abertura para a alteridade. O terceiro nível na extremidade superior do espectro, o "design participativo", é alimentado por ideais de empoderamento e democracia, no qual o foco dos projetos está voltado para os propósitos das pessoas.

Na categoria abstrata de Outro, Leistle (2016) estabelece uma diferença entre um "Outro radical" e um "Outro empírico". O que é essencial para o Outro é sua alteridade: para que o Outro seja ele mesmo, ele deve aparecer como genuinamente, radicalmente Outro. Segue-se daí que um "Outro radical", o próprio Outro (ou seja, o Outro como Outro, em sua alteridade) deve ser abordado como algo que não pode ser tematizado, não pode ser nomeado ou objetivado de qualquer forma, pois fazê-lo é negar ao Outro o que o define como ele mesmo. Enquanto o "Outro radical" designa uma esfera puramente conceitual de alteridade, o "Outro empírico" refere-se à entrada do Outro em ordens de sentido e significado. Ao se ponderar sobre essa concepção da alteridade, surge a possibilidade de se reconhecer o Outro no design, sem, necessariamente, reduzi-lo ao mesmo (Franco; Agostini, 2018).

A imagem referente a 2018 (Figura 5) apresenta uma "nuvem de palavras" com "design" cruzado por "serviços" e "social", destacando termos como "inovação", "coletivo", "experiência", "contextos", "projetos" e "participativo". Termos como "coletivo" e "participativo" indicam a adoção de metodologias participativas, alinhando-se a dissertações como a de Mendonça (2018) e Pessôa (2017), que utilizaram Design Participativo (DP) em políticas públicas e percepções ambientais de adolescentes.



Figura 5: "Nuvem de palavras" relativa ao ano de 2018.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

A partir de 2018, os trabalhos do PPGD-UEMG consolidaram o design social como prioridade, com projetos voltados para participação comunitária e políticas públicas. Mendonça (2018), Brito (2015), Pinto (2018) e Manzares (2018) exploraram o papel do designer como facilitador em contextos governamentais, mediando demandas entre cidadãos e administração pública. Pessôa (2017) utilizou o DP para compreender a percepção de adolescentes em casas de acolhimento. Barbalho (2018) e Ricaldoni (2018) aplicaram Design de Serviços à inovação social, abordando agroecologia e sistemas penais alternativos.

A "nuvem de palavras" de 2019 (Figura 6) centra-se em "design" com "social" e "práticas" em destaque, rodeada por termos como "experiência", "educação", "espaço", "consumo", "cidade" e "cultural".



Figura 6: "Nuvem de palavras" relativa ao ano de 2019. Fonte: Elaborada pelas autoras.

O conceito de "design e território" aprofundou o compromisso com o Outro empírico, definido por Leistle (2016) como o Outro que entra em ordens de significado sem ser reduzido ao mesmo. Cunha (2020) destaca que o designer deve compreender as comunidades territoriais em sua alteridade, indo além da apropriação de signos. Trabalhos como Canaã (2013), Guerra (2015), Santos (2007), Lacerda (2017), Costa (2018) e Melo (2019) focaram em Arranjos Produtivos Locais (APLs), patrimônio cultural e empoderamento comunitário, como os casos da joalheria em Diamantina e o artesanato em Araçuaí.

Perspectivas decoloniais e políticas (2018–2022)

Nos últimos anos, as pesquisas do PPGD-UEMG adotaram lentes críticas e decoloniais, reconhecendo o design como prática política. Silva (2017) analisou a iconografia Maxakali para desenvolver tipografias culturalmente sensíveis, enquanto Ribeiro (2017) explorou a resistência feminina pelo design. Polastri (2018) examinou o design da informação em dados governamentais abertos. Ferreira (2022) e Ferreira e Franco (2022) criticaram o design como projeto ocidental, defendendo uma perspectiva decolonial que questiona sua neutralidade e interesses de poder.

A "nuvem de palavras" de 2020-2022 (Figura 7) destaca "design" com "usuário" e "sociedade" em evidência, acompanhada por termos como "patrimônio", "ambiente", "experiência", "tecnologia" e "cultura". "Patrimônio" e "cultura" conectam-se a dissertações como a de Ferreira (2022),

que critica as bases coloniais do design. Termos como “tecnologia” e “ambiente” indicam uma abordagem interdisciplinar que combina inovação com sustentabilidade, alinhando-se à proposta de Mareis, Greiner-Petter e Renner (2022) de reconfigurar o design para futuros alternativos.



Figura 7: “Nuvem de palavras” relativa ao período entre 2020 e 2022.
Fonte: Elaborada pelas autoras.

A crítica decolonial reconhece que o design, historicamente, perpetuou condições de exploração e exclusão, mas também oferece ferramentas para desmantelá-las.

Considerações finais

A trajetória da pesquisa do PPGD-UEMG revela uma abertura progressiva à alteridade, refletindo transformações globais no campo do design. Nos primeiros anos (2011–2014), o foco em sustentabilidade e reflexões introspectivas indicava uma prática designer-cêntrica, com alteridade limitada ao impacto ambiental. A virada intersubjetiva (2015–2017) introduziu o usuário como sujeito ativo, alinhando-se à ética de Lévinas de reconhecer o Outro em sua diferença. A partir de 2018, o design social e territorial consolidou o “Outro empírico”, com projetos que valorizam comunidades locais em sua singularidade, como destacado por Cunha (2020). A perspectiva decolonial, mais recente, posiciona o design como ferramenta política, desafiando hegemonias ocidentais e promovendo epistemologias alternativas.

Essa evolução espelha tendências em ciências sociais, como a antropologia, que passou de abordagens etnocêntricas para etnografias colaborativas, e a comunicação, que valoriza narrativas plurais. No entanto, os desafios persistem. A crença em um “designer demiúrgico”, que resolve problemas unilateralmente, pode comprometer a alteridade. Além disso, práticas de representação do Outro correm o risco de apropriação, transformando a alteridade em signo estetizado, como adverte Cunha (2020). Os trabalhos do PPGD-UEMG, ao priorizarem a sustentabilidade, participação e decolonialidade, demonstram um compromisso com a reconfiguração do design como prática ética, mas devem permanecer vigilantes contra essas armadilhas.

A análise também sugere que o design, ao integrar a alteridade, pode desempenhar um papel transformador na sociedade. Projetos como os de Barbalho (2018) e Ricaldoni (2018) mostram como o Design de Serviços pode promover inovação social, enquanto trabalhos decoloniais, como o de Ferreira (2022), desafiam o *status quo*. Essas práticas indicam uma tendência relevante dentro do PPGD-UEMG de aproximação entre design, participação social e crítica política, o que justifica as investigações comparativas sobre sua posição no campo.

Este estudo mapeou a evolução da alteridade na pesquisa do PPGD-UEMG de 2011 a 2022, revelando uma trajetória de crescente engajamento com o Outro. De estudos focados em sustentabilidade a abordagens intersubjetivas, territoriais e decoloniais, este Programa reflete a transformação do design em uma prática ética e política. A metodologia abdutiva peirciana permitiu identificar padrões que corroboram a hipótese de que a alteridade é central à pesquisa do Programa, com paralelos em outras ciências sociais. A integração da ética de Lévinas, das críticas de Baudrillard e das perspectivas decoloniais enriquece a compreensão do design como ferramenta de mudança social.

Futuras pesquisas devem explorar como esses princípios podem ser operacionalizados na prática do design, garantindo que a alteridade permaneça no centro de processos criativos. Ao articular sustentabilidade, participação social e crítica decolonial, a produção do PPGD-UEMG constitui um caso relevante para se repensar o design como prática atenta à diferença do Outro, cujo alcance no campo mais amplo demanda o cotejo com outros programas.

Referências

ABREU, S. M. B. M. de. **Aspectos subjetivos relacionados ao design de ambientes**: um desafio no processo projetual. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

ALMEIDA JÚNIOR, G. **Avaliação dos aspectos subjetivos relacionados aos materiais**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

ANDRADE, J. R. **Filme no papel**: as relações do design com o projeto fílmico. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

BARBALHO, T. V. **Design de serviços para inovação social**: um estudo sobre design, serviços relacionais e desenvolvimento sustentável por meio do coletivo Agroecologia na Periferia. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

BARBOSA, P. G. **Uma contribuição para o design do conforto**: avaliação da difusividade térmica de blocos cerâmicos e de concreto utilizando termografia infravermelha. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

BAUDRILLARD, J. **Para uma crítica da economia política do signo**. Rio de Janeiro: Elfos; Lisboa: Edições 70, 1995.

BELCHIOR, C. de L. **Reciclando os sentidos**: o papel do design na ressignificação dos objetos. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

BENNATTI, L. P. **Inovação nas técnicas de acabamento decorativo em sementes ornamentais brasileiras**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

BRITO, T. R. de S. **Aplicação do design em projetos urbanos**: estudo de caso da Vila São José, Belo Horizonte - MG. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

CAMPOS, R. **Comunidades criativas**: o papel estratégico do designer. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

CANAÃ, R. P. **Gemas e joias**: a gestão pelo design aplicado à cadeia de valor de arranjos produtivos locais. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

CARVALHO, S. R. L. de. **O design tipográfico e suas aplicações**: dos movimentos urbanos ao design estratégico. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

COSTA, G. dos A. **Intervenção do design como estratégia de desenvolvimento social em arranjos produtivos locais**: uma perspectiva sobre o APL de Nova Serrana – MG. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CUNHA, A. S. L. de. **Design, território e espaços efêmeros**: um olhar semiótico para o processo de significação da exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga". 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

DESCARTES, R. **Discurso do método**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

DOMINGUES, F. **Design, cultura e semiótica**: em direção a um modelo para análise das variáveis semântico-culturais. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

EDGAR, A.; SEDGWICK, P. **Cultural theory**: the key concepts. London: Routledge, 2007.

ELIAN, M. T. **Análise da experiência de usuário em veículos**: uma abordagem sobre os veículos elétricos autônomos. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

FISCHER, B.; PEINE, A.; ÖSTLUND, B. The importance of user involvement: a systematic review of involving older users in technology design. **The Gerontologist**,

Washington, v. 60, n. 7, p. e513-e523, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/337566032_The_Importance_of_User_Involvement_A_Systematic_Review_of_Involving_Older_Users_in_Technology_Design. Acesso em: 8 ago. 2026.

FERREIRA, F. A. D. **O design no giro decolonial**: análise do ensino de design no Brasil a partir da decolonialidade. 2022. 128f. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

FERREIRA, F. A. D.; FRANCO, J. R. Design brasileiro no giro decolonial. **V!RUS Journal**, São Carlos, v. 1, n. 24, p. 217–227, 2022. Disponível em: https://revistas.usp.br/virus/article/view/229123. Acesso em: 31 mar. 2026.

FORTY, A. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANCO, J. R.; AGOSTINI, A. Midiatização, alteridade e o rosto do Outro: de L-Word a Zanele Muholi. **Tríade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba, v. 6, n. 11, p. 76–90, maio 2018. Disponível em: https://periodicos.uniso.br/triade/article/view/3071. Acesso em: 6 ago. 2026.

GOMES, F. de M. As epistemologias do sul de Boaventura de Sousa Santos: por um resgate do sul global. **Revista Páginas de Filosofia**, [*S.l.*], v. 4, n. 2, p. 39–54, jul./dez. 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/5215908/AS_EPISTEMOLOGIAS_DO_SUL_DE_BOAVENTURA_DE_SOUSA_SANTOS_POR_UM_RESGATE_DO_SUL_GLOBAL. Acesso em: 6 ago. 2026

GUERRA, M. L. de P. **Joalheria coco e ouro**: registros da tradição do design de joias no município de Diamantina/MG. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

IBARRA, M. C. **O design por não-designers (DND)**: as ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

ISHIHARA, A. A. **Processos metodológicos para a prática de projetos de design para um contexto sustentável**. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

LACERDA, A. C. G. de. **Um estudo sobre o reaproveitamento de resíduos sólidos, de *pallets* de madeira, através de redes de design**. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

LEISTLE, B. **Anthropology and alterity**. Abingdon: Routledge, 2016.

LÉVINAS, E. **Totalidade e infinito**. Lisboa: Edições 70, 2008.

MANZARES, R. D. **Design, setor público e serviços**: um estudo sobre serviços públicos de atenção à saúde mental. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

MAREIS, C.; GREINER-PETTER, M.; RENNER, M. **Critical by design?** genealogies, practices, positions. Bielefeld: Transcript, 2022.

MARGOLIN, V. **The politics of the artificial**: essays on design & design studies. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

MELO, V. da C. **Design e artesanato**: geração de renda e valorização cultural na comunidade de Araçuaí. 2019. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MENDONÇA, B. R. de C. B. **Design para serviços públicos**: o sistema de transporte coletivo em Belo Horizonte. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

MOL, I. A. **Superfícies de um lugar**: proposição de método de ensino para design de superfície a partir de valores culturais brasileiros. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

MOOR, R. C. Subjetividade transcendental e Deus: fundamentos da fenomenologia de Husserl. **Griot: revista de filosofia,** [*S.l.*], v. 20, n. 3, p. 112–124, 2020. DOI: 10.31977/grirfi.v20i3.1833. Disponível em: https://periodicos.ufrb.edu.br/index.php/griot/article/view/1833. Acesso em: 6 ago. 2026.

MORAIS, E. A. M.; AMBRÓSIO, A. P. L. **Mineração de textos**. Goiânia: Instituto de Informática (UFG), 2007. 32 p. (Relatório Técnico RT-INF_005-07). Disponível em: https://www.inf.ufg.br/sites/default/files/uploads/relatorios-tecnicos/RT-INF_005-07.pdf. Acesso em: 31 mar. 2026.

MORRIS, W. (1890) **News from nowhere**. Peterborough: Broadview Press, 2002.

MOUCHREK, N. M. **Estratégias e competências de design para promover a cultura de sustentabilidade entre jovens**. 2014. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

MOURA, A. N. D. **A influência da cultura, da arte e do artesanato brasileiros no design contemporâneo: um estudo da obra dos irmãos Campana**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

MOURA, T. O. **Design, memória e história**: o ofício dos sapateiros em Belo Horizonte. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

MOURÃO, N. M. **Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais**: uma aplicação prática de design sistêmico no Cerrado Mineiro. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

MOYSÉS, M. M. **A prática do design gráfico**: um estudo sobre o campo de atuação profissional. 2019. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

NASCIMENTO, P. H. P. **Muito com pouco no design brasileiro**: um estudo de caso no setor de gemas e joias. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

NUNES FILHO, J. **A interpretação visual de superfícies**: a metodologia Kansei no design emocional de mobiliário. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

PAPANEK, V. **Design for the real world**. 2. ed. London: Thames & Hudson, 1995 (*Trabalho original publicado em 1971*).

PEDRA, S. A. **Potencialidades da termografia infravermelha aplicada ao design do conforto térmico de alvenaria estrutural**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

PEREIRA, R. R. **Características térmicas de assento de cadeiras escolares por termografia**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

PESSÔA, S. S. M. V. **Design para as questões sociais**: ação participativa em uma casa de acolhimento para adolescentes. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

PINTO, G. N. F. N. **Design para serviços públicos**: possibilidades de melhorias no atendimento do cidadão. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

POLASTRI, R. S. **Design como ferramenta política**: dados abertos governamentais sob a ótica do design da informação. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

REY, A. **Dictionnaire historique de la langue française**. Paris: Le Robert, 2010.

RIBEIRO, J. **Indócil**: a resistência do corpo feminino pelo design. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

RICALDONI, T. F. **Design participativo para a transformação social**: a elaboração de um projeto de negócio e inovação social em um modelo alternativo de cumprimento penal (APAC). 2018. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

RIOS, I. G. T. **Requisitos ambientais no processo de design de produtos eletrônicos**. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

SANTOS, B. de S. Para além do pensamento abissal. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 78, p. 4–51, 2007. Disponível em: https://journals.openedition.org/rccs/753. Acesso em: 6 ago. 2026.

SILVA JÚNIOR, O. G. **Produção e caracterização de compósitos à base de fibra de cuauá, amido termoplástico e polietileno, utilizando-se termografia**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

SILVA, D. M. C. da. **Saber social**: métodos aplicados no design de plataformas colaborativas em redes sociais digitais. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

SILVA, L. M. C. **Estudo do tingimento com corante índigo natural para aplicação têxtil**: a transdisciplinaridade do design contribuindo para uma proposta de material ecológico para a indústria do vestuário. 2019. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

SILVEIRA, Y. S. da. **Design cênico**: os conceitos do design no desenvolvimento de espetáculos teatrais. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

SULLIVAN, Louis H. The tall office building artistically considered. **Lippincott's Magazine**, Filadélfia, v. 57, p. 403–409, mar. 1896.

TEIXEIRA, G. H. **Interiores residenciais contemporâneos**: transformações na atuação dos profissionais em Belo Horizonte. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

VAN HELVERT, M. **The responsible object**: a history of design ideology for the future. Amsterdam: Valiz, 2017.

VIANA, T. C. **Corantes naturais da indústria têxtil**. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012.

VITRIO, L. I. **Design de interação**: avaliação de telefones celulares por diferentes usuários, foco na compreensão dos símbolos gráficos e na usabilidade. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

Sobre as autoras

Juliana Rocha Franco é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, com estágio doutoral na University of Maryland (EUA). Realizou pós-doutorado no programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD/PUC-SP) e atuou como Professora Visitante no PPG em Cognição, Tecnologias e Instituições (UFERSA). Atualmente, é professora da Escola de Design e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (PPGD-UEMG).

E-mail: julianarochafranco@gmail.com
Lattes: https://lattes.cnpq.br/7531722640128367
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-7021-3341

Kátia Andrea Carvalhaes Pego é graduada em Design de Produto (UEMG, 1996), especialista em Planejamento e Gestão Ambiental (UniBH, 1999), mestra em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável (UFMG, 2010) e doutora em Systemic Design (POLITO, 2016). É professora e pesquisadora na UEMG, com atuação na graduação da Escola de Design e na Pós-Graduação em Design na mesma instituição (PPGD-UEMG). A pesquisadora se ocupa, principalmente, com temas que envolvem: Abordagens sistêmicas; Design para sustentabilidade; Design e território; Design participativo; Designantropologia; Design social; Cultura material e imaterial; Empreendedorismo social; Resiliência urbana; Avaliação do Ciclo de Vida (ACV).

E-mail: katia.pego@uemg.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1400735231277107
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-8810-7598

Alessandra Santos Lima da Cunha é graduada em Design de Interiores pelo Instituto Federal da Paraíba (IFPB), mestre e doutora em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (PPGD-UEMG). Atuou como professora substituta no curso de graduação em Design de Interiores do Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG). Atualmente, desenvolve pesquisas nas áreas de design e autismo, design e comunicação e espaços efêmeros.

E-mail: alessandra.cunha@ifmg.edu.br
Lattes: http://lattes.cnpq.br/4008454869007166
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-8275-3063