

8. Referências bibliográficas

ALEGRIA, Rosa; ALMEIDA, Victor Pergentino. **Teoria e Prática da Pesquisa Aplicada**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

ARGAN, Giulio Carlo. A história da metodologia de projeto. **Revista Caramelo**, São Paulo, n. 6, p.156-170, 1992.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BALL, Stephen. Reformar escolas/reformar professores e os terrores da performatividade. **Revista Portuguesa de Educação**, Braga, v. 15, n. 2, 2002. Disponível em: <<http://josenorberto.com.br/BALL.%2037415201.pdf>>. Acesso em: 7 mar. 2014.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1979.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BIAR, Liana. **AD – Visão geral**. Aula, LET2409 Análise do Discurso, para pós-graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 17 mar. 2015.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Sobre a possibilidade de uma teoria do design. **Estudo em design**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 15-22, nov. 1994.

BRANDÃO, Helena H. Naganime. **Introdução à análise do discurso**. São Paulo: Unicamp, 2004.

BRASIL. Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços. **O programa brasileiro de design**. Disponível em: <<http://www.mdic.gov.br/sitio/interna/interna.php?area=2&menu=4149>>. Acesso em 9 mar. 2015.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos**. 7 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

_____. **Diferentes, Desiguais e Desconectados**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

CARA, Milena. **Do desenho industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina**. São Paulo: Blucher, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3 ed. São Paulo: Blucher, 2008.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CIPINIUK, Alberto. Forma. In: COELHO, Luiz Antônio (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 191-195.

_____ ; PORTINARI, Denise; BOMFIM, Gustavo. Tecnologia. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 111-112.

COELHO, Luiz Antônio L. Solução. In: _____ (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 225-226.

COUTO, Rita Maria de Souza. **O ensino da disciplina de projeto básico sob o enfoque do design social**. 1991. 74p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 1991.

_____. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. 1997. 246p. Tese (Doutorado em Educação) – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 1997.

DICKEY, Megan Rose. The world's 25 best design schools. **Business Insider**, nov. 2012. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/the-worlds-25-best-design-schools-2012-11?op=1>>. Acesso em 15 fev. 2015.

ELIAS, Norberto. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

FARBIARZ, Alexandre. Produto. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 136-138.

FARBIARZ, Jackeline L.; RIPPER, José Luiz M. Design em parceria: visitando a metodologia sob a perspectiva do Laboratório de Investigação em Living Design da PUC-Rio. In WESTIN, Denise; COELHO, Luiz Antônio L. (Org.). **Estudo e prática de metodologia em design nos cursos de pós-graduação**. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2011.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

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

FRASCARA, Jorge. The dematerialization of design. **International Council of Design**, Montreal, novembro 2006. Disponível em: <<http://www.ico-d.org/connect/features/post/76.php>>.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2011.

HALL, Stuart. **A Identidade e Cultura na Pós-Modernidade**. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 2001.

HESKETT, John. **Desenho industrial**. 2 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

HOBBSAWN, E. J. **The age of revolution 1789-1848**. Nova York: Mentor, 1996. Disponível em: <<https://libcom.org/files/Eric%20Hobsbawm%20-%20Age%20Of%20Revolution%201789%20-1848.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2015.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA (Inep). **Conceito Enade 2012**. Distrito Federal: INEP/MEC, 2013. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/conceito-enade>>. Acesso em 24 out. 2014.

INTERNATIONAL COUNCIL OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL DESIGN (ICSID). **Definition of design**. Disponível em: <<http://wdo.org/>>. [20?] Acesso em: 5 set. 2017.

<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1>. Acesso em: 22 nov. 2007.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LEITE, João de Souza. Projeto. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 271-274.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos modernos**: tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna. 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/17062062/Os-Tempos-Hipermodernos-Gilles-Lipovetsky#scribd>>. Acesso em 16 jul. 2013.

MAINIGUENEAU, Dominique. **Novas tendências em análise do discurso**. 3^{ed.} São Paulo: Pontes, 1997.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MILLER, William R. **Definition of design**. nov. 2004. Disponível em: <<http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc>>. Acesso em: 15 ago. 2007.

MONTENEGRO, Luciana. Design. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio Novas Ideias, 2008. p. 187-188.

MOROZOV, Evgeny. Making it. **The New Yorker**, Nova York, jan. 2014. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/magazine/2014/01/13/making-it-2>>. Acesso em 23 set. 2014.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil**: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando histórias**: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos. 2014. 254p. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2014.

POYNOR, Rick. **The time for being against**. nov. 2004. Disponível em: <https://www.typotheque.com/articles/the_time_for_being_against>. Acesso em: 13 fev. 2015.

RED DOT AWARD: Design concept. **Red dot design ranking**. 2014. Disponível em: <<http://www.red-dot.sg/en/participate/red-dot-design-ranking/>>. Acesso em: 14 fev. 2015

SANTOS, J.R.L. The impact of rapid prototyping in the product design development. In: BÁRTOLO, Paulo Jorge et al. (ed.). **Virtual and rapid manufacturing**. Londres: Taylor & Francis Group, 2008.

SIMON, H. **The sciences of the artificial**. Cambridge: MIT, 1984.

SISTEMA NACIONAL DE AVALIAÇÃO DA EDUCAÇÃO SUPERIOR (Sinaes). **Enade 2012: Relatório síntese design**. Distrito Federal: INEP/MEC, 2014. Disponível em: <http://download.inep.gov.br/educacao_superior/enade/relatorio_sintese/2012/2012_rel_design.pdf>. Acesso em 24 out. 2016.

SOL, Gabriel Simon. **+ de 100 definiciones de diseño**. Cidade do México: UAM – Universidad Autónoma Metropolitana, 2009.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Esdi**: biografia de uma idéia. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

TABAK, Tatiana. **(não) Resolução de (não) Problemas**: contribuições do Design para os anseios da Educação em um mundo complexo. 2012. 83p. Rio de Janeiro, 2012. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2014

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM. **British design 1948-2012**: about the exhibition. 2012. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/exhibition-british-design/british-design-about-the-exhibition/>>. Acesso em: 22 mar. 2015.

WONG, Vanessa. **World's best design schools**. 2009. Disponível em: <http://www.bloomberg.com/ss/09/09/0930_worlds_best_design_schools/1.htm>. Acesso em: 15 fev. 2015.

Apêndices

1. Palavras-chave, ano, autor e país em Sol⁵³.

nº	Palavras-chave	Ano	Autor	País
1	materiais; desenho	1947	László Moholy Nagy	Hungria
2	forma; meio	1954	Harold Van Doren	EUA
3	fatores; formas; produto; técnico	1958	Gilbert Simondon	França
4		1962	Pablo Tedeschi	EUA
5	designer; objetos;	1962-63	Escuela de Diseño y Artesanías	México
6	industrial; desenho; propriedades formais	1963	Tomás Maldonado	Argentina
7	forma; contexto; problema; processo	1966	Christopher Alexander	Áustria
8	produção; visual; elaboração; designer; estrutura; processo; série	1967	UNESCO/ICSID	Canadá
9	produtos; designers; serviços; planificação	1967	ICSID	Canadá
10		1968	Bruce Archer	Reino Unido – Inglaterra
11	objeto	1968	Gillo Dorfles	Itália
12	objeto; forma; projetista	1968	Bruno Munari	Itália
13	desenho	1969	Horácio Durán	México
14	designer; industrial	1969	Misha Black	Reino Unido – Inglaterra
15	qualidades formais	1969	Yuri Soloviev	Russia
16		1970	Erich Geyer	Alemanha
17	forma; campo; industrial	1970	Basilio Uribe	Argentina
18	função; partes	1970	Felix Beltrán	Cuba
19	industrial; produtos; designer; sistemas	1971	Edgar Kauffmann	EUA
20		1971	Enciclopedia Universal Ilustrada	Espanha

			Europeo-Americanas	
21	industrial; processo	1971	M. Kelm	N/I ⁵⁴
22		1972	Laurent Wolf	França
23	processo; material; forma; ação; desenho; gestação	1972	Jorge Vila Ortiz	Argentina
24	desenho; determinação	1973	Gert Selle	Alemanha
25	objeto; industrial; desenho; projeto	1973	Enciclopedia Salvat	Espanha
26	produto; espaço; relação	1973	Ettore Sottsass	Áustria
27	desenho industrial	1975	Dieter Rams	Alemanha
28	designer; percepções	197?	Dennis Flanagan	Reino Unido – Inglaterra
29	ambiente; humano	1968	Rolf Schwendtner	Áustria
30	desenho industrial	1973	Jordi Maña Delgado	Espanha
31		1974	Carmen Hepp K.	N/I
32	forma	1974	Carmen Montellano T.	Chile
33	forma; desenhos; desenhar; fatores; objetos	1976	Carlos Gojiman	N/I
34		1976	Unidade Académica de Diseño Industrial - UNAM	México
35	problemas; tecnológica; solução; consumo	1976	Ciencias y Artes el Diseño, UAM, Xochimilco	México
36	artefatos; produtos; industrial	1977	Ciencias y Artes para el Diseño, UAM Azcapotzalco	México
37	desenho	1977	R. Buckminster Fuller	EUA
38	ordem; significativo; desenho	1977	Victor Papanek	EUA
39	planificação	1978	Christopher Jones	Reino Unido – Inglaterra
40		1978	Iván Espín	N/I
41		1978	UNAM	México
42	produtos; designer; qualidades; industrial	1978	Gui Bonsiepe	Alemanha Chile Argentina Brasil

⁵⁴ N/I – não identificado

43	desenho; circunstâncias; características	1979	W. H. Mayal	Reino Unido – Inglaterra
44	desenho; industrial; integral; visão; mercado; sociologia; ideologia	1979	Raymond Loewy	França/EUA
45		1980	UNAM	México
46	fatores externos; desenho; influências	1980	John Heskett	Reino Unido – Inglaterra
47	usuários, necessidades, industrial	1981	Bernd Löbach	Alemanha
48	designer; objeto; industrial; responsável; configuração; forma; sensível; relação	1982	André Ricardo	N/I
49	produtos; estruturais; fatores; técnico	1982	Gui Bonsiepe	Alemanha Chile Argentina Brasil
50	desenho; área; disciplina	1982	Sergio Chiappa	
51	atividade; objetos; produção	1983	Manuel Alvarez	México
52	solucionar; problema; problemas; desenhar; aspectos; projetar	1983	Jorge Frascara	Argentina Canadá
53	desenho	1984	Christopher Jones	Reino Unido – Inglaterra
54	prefiguração	1986	Oriol Pibernat	Espanha
55	fator; linguagem; desenho; desenhos	1986	Gabriel Domínguez	N/I
56	produtos	1986	Gerardo Rodriguez	N/I
57	problemas; produtos; industrial; objetos	1987	UAM	México
58	designer; forma; demanda	1988	Luiz Rodriguez, José Cana, Abelardo Rodríguez, Fernando Robalo e Raúl M. Torres (Universidade Ibero-americana)	Paraguai
59	objetos; designer; profissional; industrial	1988	Grupo de Enseñanza de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima	México

60	desenho industrial; ideação	198?	Ricardo Blanco	N/I
61	desenho; empresa	1989	Philip Kotler e Alexander Rath	EUA
62	desenho; vida	1989	Richard Buchanan	EUA
63		1989	Vicente Larrea	Espanha
64	criativo	1991	Joan Costa e Abraham Moles	França
65	estrutura; processo	1994	Holger Van den Boom	Alemanha
66	designer; comportamento, desenho	1995	Alexander Manu	Canadá
67	sensibilidade	1998	Waldo González Hervé	N/I
68		2000	José María Iváñez Gimeno	Espanha
69	prática	2001	Victoria Novelo	México
70	forma; cultural	2001	Mauricio Sanchez V. e Edgar Pineda C.	Chile
71	elementos; industrial; atividade; produtos; desenho	2001	Gabriel Simón	N/I
72	desenho	2003	Jaime Anley e Astrid Zala	Reino Unido – Inglaterra
73		2003	Julian Brown	Reino Unido – Inglaterra
74	forma	2003	Antonio Citterio	Itália
75	desenho	2003	Björn Dahlström	Suécia
76	ideia; desenho; sempre; forma	2003	Emmanuel Dietrich	Suíça
77	designer	2003	Jean Marc Gady	França
78	uso; produto; necessita	2003	Sam Hecht	Reino Unido – Inglaterra
79	produto; desenho; valor; emocional	2003	Keith Helfet	África do Sul Reino Unido – Inglaterra
80	desenho; desenhos	2003	Geoff Hollington	Reino Unido – Inglaterra
81	produto	2003	Hopf e Wortmann	Alemanha
82	desenho; sistema; industrial; papel; futuro; complexo	2003	Isao Hosoe	Japão
83	produção; gente; série	2003	Mitsuru Inaba	Japão

84		2003	Massimo Iosa Ghini	Itália
85	desenho; sociedade	2003	Kasuo Kawasaki	Japão
86	desenho; futuro	2003	Ubald Klug	França
87	material; forma; objetos	2003	Michael Marriot	Reino Unido – Inglaterra
88	produto; desenho; maneira; consumidor; natureza; comunicar	2003	J. Mays	EUA
89	tecnologia; desenho	2003	Alberto Meda	Itália
90	desenho; autêntico	2003	Jasper Morrison	Reino Unido – Inglaterra
91	realidade; mundo; mundos; desenho; desejos	2003	Jorge Pensi	Espanha
92	conteúdo; beleza; processo	2003	Karim Rashid	Egito
93	produto	2003	Philippe Starck	França
94		2003	Ilkka Suppanen	Finlândia
95	vida	2003	Sydney 612	
96	rápido; desenho; processo; escala	2003	Matteo Thun	Itália
97	desenho; qualidade; técnicas; usuários	2003	Kazuhiko Tomita	Japão
98	tradição	2003	Pia Wallén	Suécia
99	qualidade; mundo; objetos; relações	2003	Marcel Wanders	Holanda
100	características; produção	2005	Norberto Chaves	Argentina
101	coisas; desenho; forma	2006	Guilhermo Tejeda	México
102	atividade; desenho; serviços; produtos; processos; sistemas; profissões; vida	2007	ICSID	Canadá
103	designer; solução	2008	Julián Naranjo D.	Chile

2. Questionário

Design: percepções

* Required

1. Você teria algum exemplo de projeto que desenvolveu como estudante de Design, estagiário de Design ou profissionalmente, que você incluiu ou incluiria em seu portfólio, por ter orgulho do processo e/ou resultado? *

Sim

Não

[« Back](#)

[Continue »](#)

 28% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

1.1 Você se orgulha deste projeto por causa: *

- da trajetória processual
- do resultado alcançado
- da trajetória processual e do resultado alcançado
- Other:

1.2 Este projeto que você tem orgulho foi desenvolvido como: *

- estudante
- estagiário/profissional

[« Back](#)

[Continue »](#)

 35% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

1.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina? *

[« Back](#)

[Continue »](#)

 42% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

1.4 Fale sobre o que o levou a ter orgulho deste projeto. *

[« Back](#)

[Continue »](#)

 50% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

2. Você teria algum exemplo de projeto que desenvolveu como estudante de Design, estagiário de Design ou profissionalmente que você NÃO incluiu ou NÃO incluiria em seu portfólio, por NÃO ter orgulho do processo e/ou resultado? *

- Sim
- Não

[« Back](#)

[Continue »](#)



57% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

2.1 Você NÃO se orgulha deste projeto por causa: *

- da trajetória processual
- do resultado alcançado
- da trajetória processual e resultado alcançado
- Other:

2.2 Este projeto que você NÃO tem orgulho foi desenvolvido como: *

- estudante
- estagiário/profissional

[« Back](#)

[Continue »](#)



64% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

2.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina? *

[« Back](#)

[Continue »](#)

 71% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

2.4 Fale sobre o que o levou a NÃO ter orgulho deste projeto. *

[« Back](#)

[Continue »](#)

 78% completed

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Design: percepções

* Required

3. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no país? *

- Sim
- Não

3.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?

4. Ao longo da sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no exterior? *

- Sim
- Não

4.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?

5. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre profissionais de mercado do Design no país? *

- Sim
- Não

5.1 Em caso afirmativo, que profissional(is)?

6. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre profissionais de mercado do Design no exterior? *

- Sim
- Não

6.1 Em caso afirmativo, que profissional(is)?

7. Quem te inspira em Design, por quê? *

8. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceituaria a profissão? *

9. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceituaria a formação em Design? *

10. Em sua opinião, há diferença entre o(s) conceito(s) de Design desenvolvidos ao longo da formação e o(s) conceito(s) vivenciados no mercado de trabalho? *

- Sim
 Não

10.1 Em caso afirmativo, por quê?

[« Back](#)

[Submit](#)

Never submit passwords through Google Forms.

 100%: You made it.

Powered by
 Google Forms

This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

3. Respostas do Questionário - alunos instituições ENADE

Participant	Instituição	Habilitação	1. Você teria orgulha deste projeto por causa:	1.2 Este projeto que você tem orgulho foi desenvolvido como:	1.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina?	1.4 Fale sobre o que o levou a ter orgulho deste projeto.
AB	Universidade Federal do Amazonas (AM)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	Ecodesign	Os impactos ambientais e também os resultados físicos dele

TKB	Universidade Federal do Amazonas (AM)	DG/P	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Design de Embalagem	Elogios dos colegas e professores, e também o processo em si.
AVMM	Centro de Ensino Superior do Amapá (AP)	DI/DG	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto Gráfico I	Tudo, as pesquisas e referências pesquisadas, a projeção e desenvolvimento e a produção, tudo era tão novo e empolgante e até o resultado que ficou bom, transparecendo tudo que precisava, sendo possível ter um relance de todas as referências desejadas.
PFM	Universidade Federal do Maranhão (MA)	DG/P	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto Integrado I	Foi um desafio desde o começo, por ser uma disciplina que busca integrar os campos de design gráfico e de produto. Pesquisas de referências, definição do formato do projeto, desenvolvimento e acompanhamento do projeto junto ao professor. Embora eu tenha tomado a decisão de seguir um caminho voltado para o design gráfico - independente da orientação do professor, que tem especialização em produto - o resultado foi satisfatório tanto para mim quanto para o professor, por isso me orgulho do projeto.

AJSM	Universidade Federal do Maranhão (MA)	DG/P	Sim	do resultado alcançado	estudante	Projeto gráfico II, Projeto Integrado II	Ter chegado a um resultado que foi almejado por ambas a partes, vê que o cliente ficou satisfeito com o projeto. Desde a criação à execução foi importante ter o cliente como fonte de informação e ajuda para que o resultado final fosse satisfatório.
FPM	Faculdade Maurício de Nassau de Maceió (AL)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Além da metodologia aplicada, outras vertentes do design ai aplicado, o resultado e o reconhecimento é muito	A reutilização de madeira de descarte de feiras, estudar os processos de secagem e beneficiamento desta, para que ele pudesse ser trabalhada da melhor maneira na criação de um produto.
EWSGJ	Faculdade Maurício de Nassau de Maceió (AL)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Seguir os processos de criação de design sem os imediatismos do mercado.	

AD	Universidade Federal de Minas Gerais (MG)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Tenho projetos tanto como estudante quanto estagiário aos quais tenho orgulho. No caso acadêmico por proporcionar uma liberdade autoral maior, dentro de um prazo mais confortável.
CO	Faculdade do Centro Leste (ES)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Como estagiário projetei realizados juntamente com uma equipe criativa que alcançaram bons resultados conceituais e visuais, são positivos à minha carreira por também se desdobrar em resultados positivos para o solicitante.
FCM	Faculdade do Centro Leste (ES)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	O projeto está bem conceituado, justificado e executado

MH	Centro Universitário de Volta Redonda (RJ)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Editoração eletrônica	O produto faz parte do nicho infantil, um manual de marca para loja de artigos para bebê. Mas o ponto importante é que a maioria dos nossos projetos tem o tema definido pelo professor,etc. então os alunos devem seguir o tema e usar o que aprendemos em aula para realizar o projeto, e não foi o caso da matéria de editoração, o professor mostrou as ferramentas, escolheu uma linha que todos tinham que seguir como: Manual de marca ou revista, mas o tema ficou a nosso critério, e ver o resultado de algo que você pensou, desenhou e criou desde começo é incrível! tivemos toda a ajuda necessária do professor, como se fosse um auxílio passo a passo para pequenos empreendedores.
TA	Centro Universitário de Volta Redonda (RJ)	CV/DG/PV	Não				

GLSB	Centro Universitário de Volta Redonda (RJ)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Percepção da venda do marketing o quanto necessário ser aplicado com design. Aprimorar e aproximar com Sustentabilidade e EcoDesign. Perceber que a era dos Ecodesigners, fotógrafos e Design chegou a era deles.
RMC	Centro Universitário de Volta Redonda (RJ)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	projeto de design 4 e projeto de design 5
DL	Centro Universitário de Volta Redonda (RJ)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Acredito que tenha sido o fato de ser um projeto direcionado para um cliente real, já que a maioria dos trabalhos que fazemos no curso não existe esse viés profissional. Em outras palavras, praticamente tive um contato direto com o mercado de trabalho enquanto ainda estudava. Aplicar tudo o que aprendemos num caso real foi muito interessante e o resultado bastante satisfatório.
GLA	Universidade de Brasília (DF)	PV/PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Programação Visual 3 e Projeto de Produto 3

ES	Universidade de Brasília (DF)	PP/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Processo rico, que embarcou vários atributos do "fazer design", desdobramento pós-projeto: atendeu as expectativas do cliente e fortaleceu os planos estratégicos da empresa.
CAD	Universidade de Brasília (DF)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Foi o a primeira matéria na universidade onde eu tive contato com um processo de pesquisa bem embasado. Fomos dentro de uma cidade entrevistar e observar problemas e traçamos uma solução extremamente criativa, usando de um processo diferenciado para alcançá-la.
M	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PR)	Bacharelado em Design	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Foi realizado em grupo e cada parte trabalhou no projeto utilizando seu ponto profissional mais forte. Por exemplo: a pessoa q adora trabalhar com Logos, fez a logo do projeto.

J	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PR)	Bacharelado em Design	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Ter a oportunidade de tocar o projeto diretamente com o cliente tendo apenas 9 meses de empresa (sendo que 6 meses foram de estágio); o projeto atendeu de forma excelente o objetivo do cliente (ele elogiou bastante meu trabalho de pesquisa, atenção aos detalhes e sugestões); por eu ter gostado muito do resultado final.
JA	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PR)	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Desenvolvimento, aprendizagem, resultado final
GARP	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PR)	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Não me lembro certamente, mas algo como "Projeto Gráfico"
LFS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (RS)	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estagiário/ profissional	O cliente mandou o briefing, fizemos pesquisa, desenvolvemos desenhos e o produto final ficou esteticamente bacana. Está sendo bem vendido e teve repercussão internacional em blogs especializados em design, como o Design Milk

FCG	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (RS)	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	Projeto Integrado 2	Seguimos metodologia do Human Centered Design da IDEO. Abordagem metodológica completamente diferente de todas as outras que havíamos experimentado até aquele momento. Importante ressaltar que na UFRGS o design nasce na arquitetura e na engenharia (a última predomina o quadro de professores). Por esta razão, as metodologias apresentadas aos alunos eram tecnocentradas, gastando tempo demais tentando dar sentido analítico à parâmetros de projetos (QFDs e por aí vai) e tempo de menos em pesquisas com usuários, intervenções antropológicas e sessões de co-criação e design participativo... Ao vivenciar esta disciplina usando a metodologia que nós queríamos podemos ter contato com este lado mais humano do design.
-----	--	----	-----	---	---------------------	---

Participant	2. Você teria algum exemplo de projeto que desenvolveu como estudante de Design, estagiário de Design ou profissionalmente que você NÃO incluiu ou NÃO incluiria em seu portfólio, por NÃO ter orgulho do processo e/ou resultado?	2.1 Você NÃO se orgulha deste projeto por causa:	2.2 Este projeto que você NÃO tem orgulho foi desenvolvido como:	2.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina?	2.4 Fale sobre o que o levou a NÃO ter orgulho deste projeto.
AB ⁵⁶	Sim	Tudo	estudante	Design de sinalização	O trabalho foi feito de qualquer jeito pois era muito extenso e o tempo para a execução era limitado. Além disso, tinham outras matérias complexas no mesmo período e eu não gostei de sinalização.
TKB	Sim	do resultado alcançado	estudante	Teoria da cor	Ainda estava no começo da faculdade, havia pouco conhecimento e minha percepção visual ainda estava razoável

⁵⁶ Todos os nomes foram substituídos por siglas

AVMM	Sim	do resultado alcançado	A maioria dos projetos, o primeiro da minha formação seria também a minha estreia grande na vida acadêmica, o primeiro produto feito na 'introdução à projeto de produto'	Mesmo tendo uma metodologia boa e simplificada, a falta de conhecimento e falta de experiência resultaram num projeto mal projetado e mal executado, ele resultou num projeto simples mas não cumpriu a proposta inicial
PFM	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estagiário/ profissional	Estágios em Design Gráfico quase sempre são voltados ao mercado publicitário, dificultando a aplicação dos processos de Design Briefings incompletos, pouco tempo de desenvolvimento, além de alterações no projeto final são pontos que me levam a não ter orgulho de alguns desses trabalhos que ocasionaram em resultados insuficientes e insatisfatórios na minha percepção como designer.
AJSM	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Linguagem e representação tridimensional
FPM	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estagiário/ profissional	Não tínhamos experiência com marcenaria, era um projeto que precisava ser bem planejado, pois era um projeto com compensado, precisava de cortes bem precisos e a universidade não disponibiliza equipamentos adequados. Houveram dificuldades na execução e o resultado não ficou tão bom.

EW/SGJ	Sim	do resultado alcançado	estudante	Projeto Gráfico I : Identidade Visual/Marcas	Por ter sido a primeira experiência de criação, a materialização visual do projeto não foi coerente com o conceito proposto. Faltou senso de direcionamento estético, de público-alvo, entre outras coisas, para torná-lo uma associação coerente e funcional com a proposta. Ser identificável.	
					Projetos rotineiros, com prazos curtos e baixa demanda criativa.	
AD	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Projeto de produto	O processo foi problemático e não tive ajuda dos professores	
CO	Sim	da trajetória processual	estudante			
FCM	Não					
MH	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	São muitos, mas nas disciplinas de Projeto de Design.	Pelo tempo curto que tivemos para desenvolver o projeto, e por ser trabalhos em grupo,etc.	
TA	Sim	do resultado alcançado	estudante	Não	Não conseguir obter o resultado esperado.	
GLSB	Não					
RMC	Sim	do resultado alcançado	estudante	materias de cunho gráfico	achei que podia ter feito bem melhor	

DL	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Projeto de Design III	Ao contrário da disciplina de Projeto de Design V, este trabalho foi maçante. Talvez por ter sido em grupo e as ideias terem divergido muito. Não ocorreu um trabalho em equipe. Além de, como disse anteriormente, não ter um cliente real e isso é um diferencial, pois não torna o processo enfadonho. Também não gostei do processo, que apesar de termos conseguido uma nota boa no final, na minha visão o resultado poderia ter sido muito melhor.
GLA	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Projeto de Produto 4	Grupo muito grande de alunos trabalhando no mesmo projeto, todos designers, ninguém abria mão de suas opiniões, vários dos alunos não trabalhavam como o esperado, trajetória projetual levou a uma confusão conceitual, falta de clareza
ES	Sim	da trajetória processual	estagiário/ profissional	Projeto de Produto 4	Demandas de mercado que exigem mais empirismo que conhecimentos pragmáticos do fazer design, ou seja, demanda urgente, sem critérios definidos, sem pesquisa estratégica, dentre outros.
CAD	Sim	do resultado alcançado	estudante	Estudo da Forma	Apesar de a proposta da disciplina ser muito boa, e o processo projetual ter sido muito bem realizado e dividido entre o grupo de alunos de segundo semestre, eramos todos muito recém apresentados ao método de design. Então, o embasamento das soluções e o refinamento gráfico/artístico final do projeto acabou deixando um pouco a desejar.
M	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Ceramica	O professor não ofereceu base adequada nem incentivo para o empenho no projeto. Havia várias restrições criativas, sendo q era a primeira vez q estavam trabalhando com o material.
J	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Modelos e maquetes	Eu não consegui desenvolver uma ideia, uma solução que me agradasse. O conceito do projeto era raso e a própria confecção do produto muito pobre.

JA	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	Vários projetos feitos durante o curso eu não incluiria no portfolio, por n fatores. Algumas das disciplinas foram expressivos 1 e 2, Modelos e Maquetes 2, entre outras.	Processo cansativo, desestimulador. Resultado ruim. Proposta fraca, algo que não dá pra usar pra nada.
GARP	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estagiário/ profissional	A demanda de mercado e a imposição hierárquica profissional se sobressaíram à liberdade criativa, ao senso crítico e resultaram em um mal resultado final.
LFS	Sim	do resultado alcançado	estagiário/ profissional	Projeto IV - Desenvolvimento de um carro
FCG	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estagiário/ profissional	Metodologia focada na venda e não na necessidade do usuário

Participante	3. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no país?	3.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?	4.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?
		4. Ao longo da sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no exterior?	4.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?
AB ⁵⁷	Não		Não
TKB	Sim	Os professores sempre citam autores para leitura e tornamos conhecimento de outros trabalhos em congressos/semanas organizadas dentro da faculdade (muitas vezes pelos próprio alunos). Dos nomes que me vêm a cabeça no momento posso citar: Ana Maria de Moraes, Claudia Mont'Alvão, Lucy Niemeyer, Gilberto Strunck, Itiro Iida, Tennyson Pinheiro...	Sim O mesmo caso da resposta anterior, os nomes que consigo lembrar agora são: Jacob Nielsen, Marty Neumeier, Victor Papanek
AVMM	Sim	Alexandre Wollner	Sim Gropius e Kandinsky entre outros da Bauhaus, Charles e Ray Eames e (citado demasiadamente sem necessidade) Steve Jobs (Eu sempre gostei das aulas de história do design, mas são esses os nomes que eu posso colocar sem pesquisar o nome)

⁵⁷ Todos os nomes foram substituídos por siglas

PFM	Sim	Rogério Duarte, Alexandre Wollner, Sérgio Rodrigues, Eliseu Visconti, Geraldo de Barros, Joaquim Tenreiro, Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães	Sim	William Morris, Mondrian, Aleksandr Alešandrovic, Saul Bass, Walter Gropius, Kandinsky, Charles Eames, Paul Rand, Gui Bonsiepe, Philippe Starck, Ellen Lupton, Erick Spiekerman, Gerard Unger
AJSM	Sim	Sim, nas disciplinas de História do Design, Tipografia, Projeto Gráfico, estudamos os designers brasileiros. Alexandre Wollner, Lina Bo Bardi, os primeiros estúdios de design no Brasil, etc.	Sim	sim, História do Design I e II, nos sim, História do Design I e II, nos apresenta toda a cronologia do design no mundo. Max Bill, Miles Van der Rohe, Walter Gropius, William Morris, etc.
FPM	Sim	Professores e profissionais tais como Marcelo Negrão, Hans Donner, entre outros...	Sim	
EWSGJ	Sim	Alexandre Wollner; Fábio Mestriner; Lucy Niemeyer;	Sim	Stephan Sagmeister; Bruno Munari; Dondis A. Donis; David Carson; etc
AD	Sim	Rafael Cardoso, Chico Homem de Melo, professores locais, entre outros	Sim	Victor Papanek, Victor Margolin, Ezio Manzini, Don Norman, Richard Buchanan, Ellen Lupton, entre outros
CO	Sim		Não	
FCM	Sim	Designer Rafael Cardoso	Sim	Otl Aicher
MH	Não		Não	

TA	Sim	Bruno Munari, Jorge Frascara, Walter Gropius	
GLSB	Sim	Aline Botelho Ana Paula Zarur Stamato Aldeci Bibo Machado Bruno Correia Moacyr Cristiane Fernandes Adriano Darwin Motta Luciano Augusto Magnago Daniela Marcelo	Não
RMC	Sim		Sim
DL	Sim	Levando em consideração palestras e livros foram várias. Ana Pazmino Gilberto Strunck Marcelo Leite Marcio Fabio Leite Rafo Castro Cláudio Gil	Não Aqui é mais por uma busca pessoal minha em artigos e livros da biblioteca: Gavin Ambrose Paul Harris Ezio Manzini Ellen Lupton Alina Wheeler E tantos outros, rs.
GLA	Sim	Rafael Cardoso, Chico Homem de Melo	Sim William Morris, Paul Rand, Phillip Starck, Kandinsky, Walter Gropius, Moholy-Nagy, Charles e Ray Eames, Mies van der Rohe, Le Corbusier, Verner Panton, entre outros
ES	Sim	Itiro Iida, Bruno Porto,	Sim Andrea Júdice
CAD	Sim	Uma parte do corpo docente de Design na UnB (não sabendo citar nomes);	Sim Andrea Castello Branco

M	Sim	Nao lembro os nomes, mas sao pessoas trabalhadas na materia de historia do design.	Sim	Nao lembro os nomes, mas elas sao trabalhadas na materia Historia do Design.
J	Sim	Rafael Cardoso, Sérgio Rodrigues, irmãos Campana...	Sim	Philippe Starck, Tim Brown....
JA	Não		Sim	
GARP	Sim	Principalmente professores e demais estudantes.	Sim	Principalmente professores e demais estudantes.
LFS	Sim	Aloisio magalhaesrenata rubimpetzoldbornancinibruno munaribozzeti	Sim	
FCG	Sim	ixi... vários, aloisio magalhães e alexandre wolner provavelmente foram os mais citados/estudados	Sim	... temos 3 disciplinas voltadas para história do design... vimos de tudo, desde arte na pré-história, até revolução industrial, arts and crafts, art nouveau, bauhaus, constructivismo, pós-modernismo e muito mais. cada período com foco em analisar nomes e projetos icônicos desenvolvidos

! ! !

<p>Participant</p> <p>5. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre profissionais de mercado do Design no país?</p>	<p>5.1 Em caso afirmativo, que profissional(is)?</p>	<p>6. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre profissionais de mercado do Design no exterior?</p>	<p>6.1 Em caso afirmativo, que profissional(is)?</p>	<p>7. Quem te inspira em Design, por quê?</p>
<p>AB⁵⁸</p>	<p>Não</p>	<p>Não</p>	<p>Na verdade não tenho muitas inspirações em ninguém, apenas em portfólios interessantes que acabo esbarrando na internet.</p>	
<p>TKB</p>	<p>Sim</p>	<p>Tive acesso a portfólios e cases de vários trabalhos via internet, mas não lembro do nome de nenhum em específico</p>	<p>Principialmente meus professores, por sempre estarem dispostos a ensinar e nos orientar (mesmo depois de formados). Meu atual chefe, por seu conhecimento e paciencia. Quanto ao estilo gráfico, nunca tenho só uma inspiração, uso muito sites de portfólio e referência para desenvolvimento de trabalhos</p>	

⁵⁸ Todos os nomes foram substituídos por siglas

AVMM	Sim	Irmãos campana (mesmo que eu não considere eles como designers de verdade) Leandro Senna e Sérgio Rodrigues	Sim	Aaron Daplin (eu não lembro o nome da maioria)	Uma pessoa que eu consigo falar que me inspira tanto pessoalmente como profissionalmente seria a artista nova yorkina, Yuko Shimizu, ela é uma ilustradora Japonesa naturalizada americana e o trabalho dela é incrível, a metodologia e a disciplina são impecáveis e ela é tudo que eu quero ser.	Uma pessoa que eu consigo falar que me inspira tanto pessoalmente como profissionalmente seria a artista nova yorkina, Yuko Shimizu, ela é uma ilustradora Japonesa naturalizada americana e o trabalho dela é incrível, a metodologia e a disciplina são impecáveis e ela é tudo que eu quero ser.
PFM	Sim		Sim	Fred Gelli, Indio da Costa, Marcelo Rosenbaum, Sérgio Matos, Paulo de Camargo, Tatiana Sakurai, Fábio Acorsi, Levi Girard, Barão di Sarno, Marcos Beccari, Rafo Castro	Alan Fletcher, Paula Scher, Philippe Starck	Design Studio Pianofuzz. Por experimentarem e criarem processos em design, usando referências externas e bagagem pessoal, passando pelas etapas necessárias e criando uma linguagem própria. Fazem um Design que eu gostaria de fazer, com tempo necessário e embasado conceitualmente.
AJSM	Sim		Não	André Stolarski, Priscila Farias, etc.	Os professores, Andréa Costa, Bruno Serviliano, Márcio Guimarães, Raquel Noronha, formam o Núcleo de pesquisa e Imagem, Design e Antropologia - NIIDA, e desenvolvem pesquisas etnográficas em diversos ambitos aqui em São Luís, o empenho e dedicação deles é inspirador.	Os professores, Andréa Costa, Bruno Serviliano, Márcio Guimarães, Raquel Noronha, formam o Núcleo de pesquisa e Imagem, Design e Antropologia - NIIDA, e desenvolvem pesquisas etnográficas em diversos ambitos aqui em São Luís, o empenho e dedicação deles é inspirador.

FPM	Sim	Paulo Blob, Paulo Araújo, Alan Lira....	Tudo q vejo, ouço, sinto me inspira até mesmo o meu estado de espírito influência
EWSGU	Sim	Alexandre Woller; Demian Borba; Estudio Coletivo; Paulo Blob; diversos profissionais da minha cidade, entre outros.	Sim, mas muito vagamente, apenas das grandes referências.
AD	Sim	Alexandre Wollner, Aloisio Magalhães, Rogério Duarte, profissionais locais, entre outros.	Tim Brown, David Kelley, Stefan Sagmeister, Paul Rand, Massimo Vignelli, entre outros.
CO	Sim		Philippe Stark Pelas formas inovadoras que inspiram
FCM	Sim	Tipocali de Thiago Reginato	Cyla Costa, porque ela faz um junção perfeita com formas cores e tipografia

MH	Sim	Indio da costa	Não	Não tenho uma Inspiração. mas gosto de acompanhar pessoas que disponibilizam seus trabalhos na internet.
TA	Sim	Gilberto Strunck.	Sim	Não tenho um em si, acredito que conhecimento e pesquisa de vários autores designers possam ser referência em cada solução junto ao cliente.
GLSB	Sim	Ricardo Leite	Não	Nossa, Existe vários mestres e vários amigos designers que me inspiram. Alguns deles são: Ricardo Leite, Nilton Pereira, Augusto Ribeiro, Ana Paula Zarur, Wanessa Viana, Jackson Menezes, Francielle Silva, Yago Balieiro, Cludinete Gomes, Ramón, Erick Nascimento, Pedro Augusto, Débora Machado.Tem mais vários, mas a maioria não caberia nessa lista..
RMC	Sim		Não	Meus professores.. pois sempre me indicam um caminho e me incentivam a dar o melhor de mim

DL	Sim	<p>A maioria por palestras realizadas por profissionais na faculdade e ex-alunos.</p> <p>Danton Gravina Eliezer Netto Douglas Alves Marlon Itaboray Carlos Costa Danila Gomes Adriana Chammas</p>	Sim	<p>Novamente, foi uma busca mais por interesse pessoal</p> <p>Eric Keller Ash Thorp Von Glitschka Rafael Grassetti Kurt Papstein Matt Thorup</p> <p>Acho que eu não tenho uma pessoa que me inspira em design. Creio que seja mais uma área em específico que faz com que eu busque outros meios. Por exemplo, a área do audiovisual (da qual eu gosto muito), influencia a seguir com um design aplicado nessa área. Como consequência, me leva a procurar profissionais que trabalham com isso. Os que eu citei na pergunta anterior são bom exemplo.</p> <p>Todos os tipos de designers me inspiram, desde o designer ágil que trabalha contra o relógio, com demandas em excesso e em alta velocidade, ao designer conceitual e manual que deixa o processo do design conformar seu produto final, em um desenvolvimento expressamente exploratório.</p>
GLA	Não		Não	
ES	Sim	Sebastiany	Sim	<p>Catherine Dixon, Brenton Caffin</p> <p>Andrea Júdice, Thiago Barros, Sebastiany, Symone Jardim. Eles quebram paradigmas do fazer design, mostrando que é muito além de um resultado bonito/agradável, ou seja, o processo deve ser valorizado assim como o trabalho de tangibilizar o que é intangível.</p>

CAD	Sim	Profissionais de várias empresas, dentre elas, Startaê, Estúdio Marujo, Onibranding, Supernova...	Sim	Um dos sócios da Huerta Tipográfica; O time da Mandalah.	Profissionais que fazem design inovador com propósito.
M	Sim	Não lembro os nomes	Sim	Nao lembro os nomes no Behance.	Todos q compartilham trabalhos no Behance.
J	Sim	Pedro Dier (ex aluno da utfpr), Robert Sabuda (área de livros pop-ups), estúdios de animação...	Sim	Não lembro o nome, mas profissionais que desenvolvem tipografias, estúdios de animação...	Meus professores. Porque cada um possui uma formação específica em uma área do design. Colocando-os lado a lado eu percebo como o design está em todas as coisas e como é possível solucionar grande maioria dos problemas através de conceitos do design. Isso me leva a crer que posso sugerir soluções que auxiliaria na resolução de um problema seja ele ou não considerado inserido no contexto do design.
JA	Não		Sim	Tudo me inspira.	
GARP	Sim	Rico Lins, Alexandre Wollner	Sim	Staigmaster e Wallach, Max Miedinger e Eduard Hoffmann, "Bauhaus"	Síntese e transcrição de informações, educação do olhar, influência cultural, quebra de paradigmas.

LFS	Não	Sim	<p>dois tipos de profissionais: os que tem a delicadeza de projetar para o futuro e guiar tendencias de comportamento (muito mais q de consumo) como o grupo nendo por exemplo,e os que veem no design uma ferramenta de transformacao social, como no brasil é o caso da monica nador, nicole tomazi, sergio mattos.</p>
FCG	Sim	Sim	<p>sempre fiquei de olho nos prêmios do IDEA BRASIL, pesquisando de perto os ganhadores...</p> <p>ganhadores IF, Red Dot, etc</p> <p>Victor Papaneck. Radical quase caricata na sua ideologia, no entanto, a critica dele é representativa da hipocrisia humana. "Design for the real world" mudou minha visão de mundo, influenciou tanto minha esfera pessoal quanto minha atuação acadêmica e profissional.</p>

Participant !	8. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceituaria a profissão?	9. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceituaria a formação em Design?	10. Em sua opinião, há diferença entre o(s) conceito(s) de Design desenvolvidos ao longo da formação e o(s) conceito(s) vivenciados no mercado de trabalho?	10.1 Em caso afirmativo, por quê?
AB ⁵⁹	Como projeto de várias coisas que existem no cotidiano.	Não sei	Sim	Creio que na sala de aula não são abordados os aspectos reais da profissão.
TKB	Um processo que é ofuscado pelo resultado final. Como designers somos solucionadores de problemas e se o design é invisível ao usuário final, significa que cumprimos nosso papel :)	Quanto ao desenho: um professor explica o conteúdo usando a oratória, um escritor se expressa pela escrita, um designer registra ideias com desenhos.	Não	A formação em design é uma das mais versáteis que existem. Você aprende o essencial para criar e entender o usuário final.
AVMM	O design é uma área de criação de soluções, e dependendo do setor ela tem as suas peculiaridades, ela é uma profissão técnica e criativa, ela balança a parte da criatividade, estética, subjetividade aos conceitos, metodologias, diagramas e especificações técnicas, nunca um podendo existir sem o outro.	A formação em design ensina de tudo um pouco, ela tem as metodologias e precisão da engenharia com a criação, simbologia e estética de belas artes, cada uma interagindo harmonicamente pra resultar em um profissional balanceado é capaz de produzir soluções para a área de sua especialidade.	Sim	O mercado atual ainda está impregnado de conceitos e metodologias empíricos, dificultando a execução correta dos projetos, muitos clientes são ignorantes quanto ao que o design representa para a sua empresa e também como ele pode interagir com ela para o melhor

⁵⁹ Todos os nomes foram substituídos por siglas

PFM	<p>É uma profissão com potencial transformador e grande capacidade de resolução de problemas e de inovação e grande capacidade gerencial de processos e métodos. Porém pouco aproveitada ou percebida e explorada de forma incorreta. Difícil de se colocar no mercado, por ser uma área ainda desconhecida e que abrange outras áreas profissionais correlatas ao design, tais como publicidade, arquitetura, artes, engenharia. Sendo a profissão exercida, por vezes, na função de outras áreas e não como design.</p>	<p>É um campo de estudo que permeia e se expande por diversas áreas de conhecimento e por isso muito difícil de definir. Trabalha com materiais, processos, conceitos e investiga outras ciências afim de apropriar-se de alguns de seus fundamentos e adaptar à linguagem do design.</p>	<p>Uma falta de alinhamento e um distanciamento dos anseios do mercado. Não pode-se dizer qual seja o culpado disso. Se o próprio designer, por não saber direcionar suas habilidades e se colocar no mercado, abrindo uma linha de diálogo com o usuário e cliente, trabalhando colaborativamente. Ou culpa da universidade que não aproxima e dialoga de maneira pedagógica com o mercado. Ou talvez do próprio campo de trabalho que não abre espaço para o design, utilizando-se apenas de seus conhecimentos superficiais por exigência do mercado.</p>
AJSM	<p>Uma área de formação multidisciplinar, que sempre precisará beber de várias fontes profissionais para poder ser eficaz para a sociedade.</p>	<p>A formação do designer, vai desde o surgimento às técnicas de processos produtivos. Fazendo uma miscelânia de conhecimentos sobre os pontos mais importantes do design.</p>	<p>Na universidade aprendemos a parte conceitual e algumas práticas do design, o mercado de trabalho ele exige a tecnicidade, que muita vezes não dominamos.</p>
FPM	<p>Profissional responsável p elaborar projetos utilizando metodologia e criatividade, proporcionando um resultado conceitual, com uma linguagem que será compreendida pelo público alvo.</p>	<p>Em busca da perfeição de seus projetos e de uma reciclagem profissional, o caminho a ser seguido por todos os profissionais da área.</p>	

EW/SGJ	<p>Design é resolução de problemas para suprir e realizar de forma 100% objetiva e funcional finalidades que são claras (após pesquisa) atendendo a demandas específicas, trabalhando com linguagem coerente e adequada a cada ambiente. O designer é um projetista que trabalha de forma objetiva para atingir o subjetivo do público. Os valores estéticos estão dentro das características que fazem o produto funcionar, não há sobreposição ou hierarquia entre estética ou funcionalidade, por isso design é muito mais do que simplesmente uma manifestação artística e necessita muito mais do que conhecimentos de ferramentas artísticas.</p>	<p>Design é resolução de problemas para suprir e realizar de forma 100% objetiva e funcional finalidades que são claras (após pesquisa) atendendo a demandas específicas, trabalhando com linguagem coerente e adequada a cada ambiente. O designer é um projetista que trabalha de forma objetiva para atingir o subjetivo do público. Os valores estéticos estão dentro das características que fazem o produto funcionar, não há sobreposição ou hierarquia entre estética ou funcionalidade, por isso design é muito mais do que simplesmente uma manifestação artística e necessita muito mais do que conhecimentos de ferramentas artísticas.</p> <p>A diferença se dá pelo problema da falta de conhecimento da maioria da população e de pequenos e médios empresários que não conhecem, entendem ou identificam o que é design e qual a necessidade de aplicá-lo de forma consciente e não como mero trabalho artístico, principalmente em mercado pequenos e pobres como o de cidades parecidas com Maceió. Fatores sócio-econômicos também influenciam nesse problema. Essa falta de conhecimento acaba em muitos casos fazendo com o que o design seja irrelevante na mente desse público, que o trata como ferramenta artística, desenvolvida por artistas, e que não tem valor ou pretensão alguma para o sucesso do seu negócio. Isso acaba viciando o mercado, incluindo profissionais recém formados, a desvalorizar o trabalho, e não trabalhar de forma funcional e coerente como o design deve ser.</p>
--------	---	---

AD	<p>O designer atua como um articulador inserido no sistema de produção e consumo. Cabe a ele se colocar como observador, ator, e provedor de alternativas e instrumentos que apresentem melhorias à problemáticas complexas.</p> <p>Uma formação com abordagens amplas sobre mercado, sociedade e modos de produção que visam capacitar os alunos a serem agentes articuladores sistêmicos.</p>	<p>O mercado brasileiro ainda é engessado em práticas profissionais pautadas em setorização de conhecimento, onde não se promove interlocução de habilidades.</p> <p>Soma-se à isso a carência da avaliação dos possíveis desdobramentos sociais e naturais, resultantes da entrega de produtos e/ou serviços que são cada vez mais pautados na significação oriundas unicamente da publicidade e do marketing.</p>
CO	<p>Como um resolvedor criativo de problemas</p>	<p>Design é definir, através de estudos e testes, a resolução de tal problema, seja um espaço gráfico, ou um produto, ou um serviço.</p> <p>Design é definir, através de estudos e testes, a resolução de tal problema, seja um espaço gráfico, ou um produto, ou um serviço.</p>
FCM	<p>Design é uma peça fundamental para soluções de problemas e necessidades da humanidade</p>	<p>É uma forma de comunicar uma ideia ou conceito, usando processos, elementos e com princípios éticos.</p> <p>O design é muito mais abrangente do que muitos imaginam, vai de teoria bruta em cima de um determinado assunto e até mesmo cálculos até habilidades particulares como desenho, fotografia, criação,etc.</p>
MH	<p>O design não é um desenho, não são apenas linhas e formar. É um meio pelo qual os profissionais buscam entender a necessidade do cliente, se colocando no lugar dele e projetando algo que solucione ou auxile seu problema.</p>	<p>Creio que sim, pois todos olham o Design como uma palavra rebuscada, atrelada a uma definição de formatos, linhas, luxo, algo como "desenho". Enquanto sua definição é totalmente diferente e muito mais acessível do que muitos pensam.</p>

TA	<p>Entender o que o usuário precisa para que o problema existente seja solucionado.</p>	<p>Solução de problemas, inovação, criação, otimização, diferencial, elaboração de um novo conceito.</p> <p>Além de termos que solucionar os problemas existentes do cliente ou usuários de um certo produto, temos também que aprender a lidar com pessoas que, não entendem a importância que o Design e o Designer tem para a sociedade, e suas indefinições aos trabalhos, a falta de palavra e a falta de compromissos de custo.</p>	<p>Sim</p> <p>Que o Design é resolvido por etapas que existe inúmeras metodologias para melhorar a qualidade.</p> <p>Que o Design é resolvido por etapas que existe inúmeras metodologias para melhorar a qualidade.</p> <p>Porque o mercado em design é tão competitivo, que precisamos acelerar o processo de resolver as coisas e pouco tempo tempo para inovar. diferente da formação que tem um prazo grande poder desenvolver.</p> <p>Porque o mercado não parece entender ainda o que um designer basicamente faz</p>
GLSB			
RMC			

DL	<p>Seria uma profissão com foco em pesquisa não-linear, focado em solucionar problemas simples e complexos. Enfatiza principalmente que a atividade de projeto é focado no comportamento humano, não importa o quanto bonito e engenhoso ele seja.</p> <p>Como uma formação que abrange várias áreas e disciplinas, o designer precisa manter um foco e escolher se aprimorar em um desses campos. É um profissional que necessita saber um pouco de cada coisa, a formação obriga o aluno a querer ir além do que é aprendido dentro da sala de aula (pelo menos comigo foi assim).</p>	<p>Na sala de aula somos bombardeados por muita teoria e a prática que temos, na maioria das vezes, não reflete ao mercado de trabalho. Não estou dizendo que ela é falha ou ruim, mas é insuficiente para nos preparar para a realidade que é vivenciada lá fora. Acho que falta um direcionamento melhor a respeito desses conceitos.</p> <p>Sim</p> <p>Como uma formação que abrange várias áreas e disciplinas, o designer precisa manter um foco e escolher se aprimorar em um desses campos. É um profissional que necessita saber um pouco de cada coisa, a formação obriga o aluno a querer ir além do que é aprendido dentro da sala de aula (pelo menos comigo foi assim).</p> <p>Sim</p> <p>A formação em Design apresenta e possibilita a utilização de ferramentas de criação intencionando a aprimoração de produtos, serviços e processos.</p> <p>Sim</p> <p>Curso com aprendizado práticos de processos e atividades que ajudam no desenvolvimento técnico da profissão.</p> <p>Sim</p> <p>A teoria e a prática nem sempre seguem juntas, por mais que estejam relacionadas.</p> <p>A abordagem da universidade não é compatível com as necessidades do mercado, além de não acompanhar as reais necessidades e contexto do fazer design no mundo, resumindo a atividade a artefatos fíns, como editoração, diagramação, ilustração, movelaria, moda...</p>
GLA	<p>Design é transformação intencionada.</p>	
ES	<p>É o profissional que tem que ter o entendimento e gerenciamento criativo, sistemático e funcional dos processos, objetos, projetos e serviços, sendo capaz de traduzir o subjetivo em tangível.</p>	

<p>CAD</p> <p>É a profissão que estuda e pensa sobre métodos de criação e desenvolvimento de soluções para problemas diversos, normalmente, sendo essas soluções produtos ou estratégias.</p> <p>É a formação que estuda e pensa sobre métodos de criação e desenvolvimento de soluções, através da análise de problemas, observação de padrões e aperfeiçoamento técnico para aumentar as possibilidades de aplicação dessa solução.</p> <p>O design vivenciado no mercado de trabalho normalmente é menos abrangente, que os conceitos de Design desenvolvidos ao longo da formação. Apesar de muitos profissionais entenderem a complexidade e amplitude do Design, alguns optam por aperfeiçoar seus serviços e um segmento, o que pode criar a falsa impressão de que o Design é apenas um acessório do mercado, sendo que na verdade é uma forma de pensar problemas e criar soluções.</p>	<p>Sim</p>
<p>M</p> <p>É a resolução de problemas com o objetivo de facilitar a vida humana e convívio em sociedade. Essa resolução resulta em produtos e serviços intuitivos, friendly e agradáveis aos olhos.</p> <p>É dada base para que o aluno se especialize em alguma área do design q mais o atraia, como ilustraçao, conhecimento de materiais etc.</p>	<p>Sim</p>

J	Solucionar problemas de forma criativa e dinâmica.	Conceitos visuais, sociais, espaciais que facilitam a solução de problemas, possibilitando a atuação juntamente com demais áreas do conhecimento.	Sim	Sinto que o mercado de trabalho voltado para o designer no Brasil é pouco valorizado e muito desgastante. Aprendemos conteúdos valiosos e empolgantes em sala de aula, mas que são aplicados em apenas uma pequena parcela de empresas brasileiras. Não encontrei muitas possibilidades de trabalho que me permitam trabalhar em conjunto com outros profissionais que não sejam da área de design.
JA	Design é tudo. Um profissional que cria, melhora produtos e serviços.	idem a anterior.	Sim	Curso muito teórico, não aplicado ao mercado de trabalho. Falta metodologia de criação, falta trabalhos que podem ser utilizados em portfólios. Muita coisa é feita, dinheiro é gasto atoa.
GARP	Design compreende pensar, repensar e desenvolver soluções para a enunciação (informação), registro de enunciado e confecção de artefatos em nossa cultura linguística, digital e material.	capacitação para o pensamento analítico e crítico, além de desenvolvedor e inovador para a criação de soluções para a enunciação (informação), registro de enunciado e confecção de artefatos em nossa cultura linguística, digital e material.	Sim	No mercado de trabalho há pouquíssima abertura para o desenvolvimento de design e da cultura de design, o que predomina é a aplicação de conhecimentos técnicos no desenvolvimento de peças gráficas.

<p>LFS</p> <p>design é projeto. voce precisa resolver de maneira tangivel algum problema operacional de maneira que essa solucao seja o mais simples e intuitiva possivel.</p>	<p>o curso de design de produto tem disciplinas tanto da area de mecanica, estruturas, materiais, como tambem de historia, marketing, sociologia. essas disciplinas todas sao adjacentes a uma disciplina de projeto que ocorre todo semestre. ao longo do curso, a complexidade desse conjunto vai aumentando e os resultados - teoricamente- tambem.</p> <p>Sim</p> <p>as applicacoes dos conhecimentos sao de fato mais diretas no mercado de trabalho, nao é tao dificil e chato como as aulas fazem parecer e nao tem explicacao a satisfacao pessoal de ver um projeto feito por voce ser implementado.</p>
<p>FCG</p> <p>O designer dá o designio para as cosias.</p>	<p>Eu trabalho com design de experiencia, projeto diálogos para o ambiente corporativo. Nada que eu uso hoje na minha prática profissional eu aprendi na faculdade. No entanto, sou muito grato por ter me formado designer.</p> <p>Sim</p> <p>Eu vivo uma verdade sobre o que é design que é completamente ímpar em relação aquilo que me foi mostrado na faculdade. Eu trabalhei no governo do estado do rio grande do sul trabalhando com politica industrial e economia criativa (desenvolvendo instrumento de fomento público). Eu considerava que, por me valer do pensamento processual do designer, que, portanto, eu estava fazendo design. Tem muita gente que não entende o que quero dizer com isso.</p>

4. Respostas do Questionário - alunos PUC-Rio

Participant	Habilitação	1. Você teria algum exemplo de projeto que desenvolveu como estudante de Design, estagiário de Design ou profissionalmente, que você incluiu ou incluiria em seu portfólio, por ter orgulho do processo e/ou resultado?	1.1 Você se orgulha deste projeto por causa: Design ou profissionalmente, que você incluiu ou incluiria em seu portfólio, por ter orgulho do processo e/ou resultado?	1.2 Este projeto que você tem orgulho foi desenvolvido como: Design ou profissionalmente, que você incluiu ou incluiria em seu portfólio, por ter orgulho do processo e/ou resultado?	1.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina?	1.4 Fale sobre o que o levou a ter orgulho deste projeto.
AD	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto de Comunicação II (realizado em intercâmbio acadêmico na Escola Superior de Artes e Design - ESAD Matosinhos, em Porto, Portugal.)	O resultado gráfico final e acabamento do projeto.
JC	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	DSG1001 - Projeto Básico: Conceito e Contexto	Toda a trajetória processual dele levou muito em consideração a relação de parceria entre as partes e a observação participante, fazendo com que o resultado final fosse adequado ao contexto em questão, de maneira que sua utilidade prática e teórica no ambiente proposto teve grande sucesso.
GMA	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto VII de Comunicação	Foi um projeto inspirado numa vivência artística ao longo de um ano numa

	resultado alcançado	Visual	ocupação de um hotel abandonado. Isso fez com que meus sentimentos e memórias afloracem ao longo do processo criativo e materialização para uma peça de Design. Foi muito prazeroso todo esse desenvolvimento, quando as ideias e registros tomavam uma forma, uma nova organização que transforma-se em um canal de acesso para os demais interessados numa história tão silenciosa e impermanente das ruínas e abandonos.
RM	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado
LB	CV/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado
PM	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado
JDCM	PP	Sim	da trajetória processual

					atenção das clínicas de neurologia para a sala de aula. custando apenas 20 dólares.
SSG	Cv/DG/PV	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto 7, um projeto antes do projeto final.
B	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Me orgulhei muito desse projeto por ter sido o primeiro que fiz sozinha, o que foi muito desafiador pois eu tinha feito seis projetos antes em grupo. Além disso escolhi um tema muito teórico como a gestalt para transpor pra uma nova linguagem. No final fiquei muito feliz com o resultado e principalmente pelo processo de descobertas.
CC	PP	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Volume
EV	MD	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Justamente o processo desde a criação até o produto pronto. E no caso não foi um protótipo. Está em uso na minha casa.
					Na disciplina de projeto final, eu pude esculpir um projeto de design de animação do zero a partir de um estudo pessoal sobre o assunto. Tive liberdade e responsabilidade absoluta sobre meu projeto por estar trabalhando sozinho nele e por não dever respostas ao mercado, por ser um produto acadêmico. Foi extremamente gratificante e experimental. Agora me preparam para concluir o projeto.

				me fez sentir mais orgulho do trabalho executado foi a disciplina de projeto final parte 1 (DSG1041) em que trabalhei na fundamentação do meu projeto de animação.	Foi o primeiro projeto em que o trabalho foi individual. Senti que pude desenvolver toda as ideias queachei interessantes, enquanto em grupo, muitas acabam sendo descartadas.
CB	MD	Sim	do resultado alcançado	estudante	Projeto final, na PUC são dois períodos: DSG1041 e DSG1042
JBA	MO	Sim	da trajetória processual e do resultado alcançado	estudante	Projeto de design de moda Todo o processo e resultado. O esforço dedicado e os objetivos alcançados. Ter conseguido contornar os imprevistos também conta muito. Esse foi o primeiro projeto autoral desencovido por mim, me orgulho também de ter conseguido desenvolver minha linguagem pessoal nele.

Participante	2. Você teria algum exemplo de projeto que desenvolveu como estudante de Design, estagiário de Design ou profissionalmente que você NÃO incluiu ou NÃO incluiria em seu portfólio, por NÃO ter orgulho do processo e/ou resultado?	2.1 Você NÃO se orgulha deste projeto por causa:	2.2 Este projeto que você NÃO tem orgulho foi desenvolvido como:	2.3 Você se lembra o nome da disciplina em que ele foi desenvolvido? Se sim, qual o nome da disciplina?	2.4 Fale sobre o que o levou a NÃO ter orgulho deste projeto.
		Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estagiário/ profissional	Zero relevância e zero processo criativo consistente.
JC	Sim	do resultado alcançado	estudante	DSG1003 - Projeto Básico: Desenvolvimento	Acredito que a questão do refinamento (pro se tratar de um projeto de identidade visual) tenha sido um pouco deixada de lado.
GMA	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Foram muitos. Mas o que menos me orgulho foi meu Projeto III Desenvolvimento.	O principal empêncio foi a falta de empatia entre o orientador e o aluno, eu no caso. Como ainda era inexperiente, o orientador ao invés de apoiar minhas decisões processuais, bloqueava-as ou até mesmo censurava-as, afim de gerar um direcionamento particular dele, do que ele achava melhor. Apesar de demonstrar toda uma pesquisa que embasava essas escolhas minhas, não tinha maturidade ainda para enfrenta-lo. Era medo de ser reprovado, ou perder nota – Isso mudou ao longo dos períodos. No final, fiz um projeto para o professor e não para mim e para o meu parceiro de projeto. Apesar do parceiro ter gostado, não acredito que apresentei todo meu potencial ali.

RM	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	Problemas pessoais tiraram boa parte do meu tempo e me fizeram complementar alguns projetos com mentirinhas, não mentiras sujas, mas mentiras que ajudam a sustentar sem que seja preciso levantar uma pesquisa extensa. Não tenho orgulho de nenhum projeto que fiz com pressa ou com pouco tempo, as sabotagens processuais influenciam diretamente no resultado do projeto e na aprovação do público.
LB	Sim	do resultado alcançado	estudante No curso de design o aluno é exigido a entregar uma grande quantidade de projetos, trabalhos, pesquisas, apresentações.... Existem matérias que não são do interesse do aluno e por falta de interesse ou de tempo não é possível dar a mesma atenção para ditas matérias.
PM	Sim	do resultado alcançado	estudante Projeto 3 - 1003
JDCM	Sim	pois coloca no mundo mais uma coisa desnecessária.	Projeto Foi desenvolvido apenas para passar de ano, dentro do que os professores queriam e não n o que eu acreditava, tornou-se mais um produto que vai sugar do nosso planeta suas matérias primas pra depois ficar por aqui como lixo.
SSG	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	Não lembro exatamente, são algumas matérias que eu não valorizei,
			Não tive orgulho pois acredito que eu deveria ter dado muito mais de mim, hoje em dia tenho muito mais garra e confiança de que posso fazer coisas melhores.

B	Sim	É irrelevante	estudante	Algunas disciplinas. E no estágio também (Que não pude marcar a opção anteriormente)	Nível de complexidade baixo e resultado amador
CC	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Projeto. Mas acho que foi um problema com o professor que não comprou a ideia, então ficou difícil de desenvolver da melhor maneira.	Porque quando o processo não fica bem amarrado o resultado final esperado não acontece.
EV	Sim	do resultado alcançado	estudante	O que mais me trouxe frustração foi o projeto 2 na PUC- RJ (DSG1002). Um projeto de design gráfico que se desenrolou numa identidade visual para uma instituição.	O projeto teve uma base de pesquisa muito interessante e muitas alternativas geradas. Foram muitos testes conceituais. Esse é o problema da maioria das falhas do aluno de design. A maioria dos projetos fica no mundo das ideias e não é posto em prática ou não é testado com o público antes do deadline ficar muito apertado. É muito importante fazer desde o inicio e testar em todas as etapas, para receber um feedback e realizar novos recortes e ajustes no escopo. Esse é um dos problemas que a academia de design apresenta: o desequilíbrio entre o mundo real e o mundo teórico platonico dos projetos conceituais de design.

CB	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	A maioria dos projetos em grupo. Entre os seis que desenvolvi, três entrariam no portfolio. Os outros não.	O resultado não foi ideal, em todos os casos parte do grupo não teve compromisso com o projeto e isso comprometeu o resultado.
JBA	Sim	da trajetória processual e resultado alcançado	estudante	Estágio supervisionado	Em diversas disciplinas com peso baixo não me dediquei como gostaria. Algumas vezes os próprios professores não incentivavam a produção de conteúdo interessante.
Participante	3. Ao longo de sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no país?	3.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?	4. Ao longo da sua formação, você teve acesso a informações sobre pessoas/professores/pesquisadores/profissionais que ajudaram na fundamentação do Design no exterior?	4.1 Em caso afirmativo, que pessoa(s)?	
AD	Sim	Ana Branco, João Leite, Suzana Valladares, Evelyn Grumach, entre outros.	Sim	Assisti uma palestra com George Hardie, autor da capa do primeiro disco de Led Zeppelin.	
JC	Sim	Anamaria de Moraes João de Souza Leite Rafael Cardoso Alexandre Woliner Gustavo Amarante Bomfim	Não		
GMA	Sim	João de Souza Leite, Suzana Valadares, Vera Bernardes, Thereza Miranda, Nilton Gamba Junior, Roberta Portas, Eduardo Berliner, etc.	Não		

RM	Sim	Joaquim Redig, Fábio Lopez, Marcos Magalhães, entre outros	Sim	Walter Benjamin, Paul Rand, Saul Bass
LB	Sim	Muitos professores da faculdade foram essenciais para a minha formação acadêmica.	Sim	Fiz cursos fora do Brasil.
PM	Sim	Riper e Ana Branco	Não	
JDCM	Não		Não	
SSG	Sim	Todos os professores da faculdade.. designers famosos como Aloisio Magalhães, dentre outros e pesquisadores como Rafael Cardoso.	Sim	Ellen Lupton.
B	Sim	O livro análise do design brasileiro tem uma fundamentação crítica sobre o design no país, ele foi minha base de pessoas/lugares essenciais na chegada/expansão	Não	
CC	Sim	Cristine Nogueira e Amador Perez.	Não	
EV	Sim	Muitos dos meus professores na PUC são profissionais relevantes no cenário do design. No momento, consigo lembrar do mais importante para mim, Marcos Magalhães, focado em design de animação. Sua contribuição foi de extrema importância e começou nos intercâmbios de conteúdo da área entre o Canadá e o Brasil em sua formação. Hoje em dia ele é diretor do Animamundi, o maior festival internacional de animação da América Latina.	Não	
CB	Sim	Existe uma disciplina não obrigatória que fala sobre a história do design no Brasil. Em disciplinas obrigatórias como os primeiros projetos e teoria do design	Sim	Paul Rand, David Carson, William Morris, a Bauhaus, Pentagram, Harry Beck entre outros

		Films, etc...			
RM	Sim	não lembro	Não		por serem mais focados na experimentação com o erro, dariam mais vazão para criações inesperadas, sem muitos padrões, como tem-se tanto aqui no Brasil. Não canso de ver Livros e cartazes como projeto final por aqui.
LB	Sim	Estágios	Não		Alóisio Magalhães, Julieta Sobral, alguns professores e minha teimosia
PM	Sim	Sérgio Rodrigues, Fernando Mendes, Zanini (pai e filho), O Ebanista, Oficina Ethos, Fred Gelli, etc	Sim	Karim Rashid, Philippe Starck, Eero Aarnio, etc	Como o design pode ser uma ferramenta para solucionar problemas de qualquer área. Ningum é específico
JDCM	Não		Não		os Designers que não sabem que são designers. Pois criam pensando nas necessidades a serem atendidas DO CONSUMIDOR, geralmente o designer de faculdade faz o projeto que ele ACHA que é para alguém mas na real é pra ele próprio e só vai poluir mais ainda o planeta.
SSG	Sim	Ana couto, Tátil, grupo Sal	Não		Os meus professores e alunos dedicados me inspiram. Ver o amor deles pelo design e a vontade de descobrir novas coisas, realizar novas experiências visuais, lidar com a criatividade e com as pessoas

			no dia a dia.
B	Sim	Zerezes Muug Maré Indio da Costa	Tudo pode me inspirar em design
CC	Não		Todos de mobiliário, arquitetura e interiores. Pois é minha área preferida.
EV	Sim	Sim, inclusive tive a oportunidade de conhecer o trabalho de vários atuantes através de palestras e mesas de conversas. Uma grande diversidade de profissionais com anos de experiência e recém formados.	Sim. Foram poucas oportunidades de palestrantes do exterior. A maioria que tive acesso foi por fora da faculdade em eventos específicos de design. Entrei em design sem ter referências, sou pionheiro no meu círculo social. Atualmente, diria que não tenho um profissional específico que me inspire, mas sim habilidades e conhecimentos que aspiro dominar no futuro. Com isso, exemplifico o trabalho de designers de animação como Hayao Miyazaki (habilidade de roteiro e autenticidade na linguagem), designers gráficos como Paul Rand (conhecimento dos fundamentos e de estética) e designers de interface como os da equipe Apple por sua habilidade inovadora e sintetizadora que, por isso, criaram uma nova tendência em nosso tempo. Também cito pintores e fotógrafos que me inspiram, Magritte e Rodney Smith.
CB	Não		Paul Rand, Ellen Lupton, Marcia Fardella

JB A Não	<p>As pessoas. Design é para todos, acredito que a própria moda especificamente seja um agente comunicacional que parte do geral para o indivíduo. Mas falando em profissionais apesar de parecer clichê, Coco Chanel é uma grande inspiração, não só pelo produto de seu trabalho, mas como por ser mulher, pela sua postura pessoal e diferença que fez no vestuário.</p> <p>9. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceitaria a formação em Design?</p> <p>10. Em sua opinião, há diferença entre o(s) conceito(s) de Design desenvolvidos ao longo da formação e o(s) conceito(s) vivenciados no mercado de trabalho?</p> <p>10.1 Em caso afirmativo, por quê?</p>
Participant AD	<p>8. Se você tivesse que explicar para alguém o que é Design, como conceitaria a profissão?</p> <p>Design é projetar, criar soluções para diversos tipos de problemas ou situações. Os resultados variam de suporte, tecnologia e contexto.</p> <p>Designers são profissionais formados para solucionar problemas.</p>
JC	<p>Eu gosto de uma frase da Anamaria de Moraes, em que ela diz que design é uma tecnologia projetual que objetiva o desenvolvimento de objetos (sendo "objeto" desprovido de formamateria, podendo ser um produto, ambiente, serviço, sistema, etc.).</p> <p>Penso que da mesma maneira como a resposta anterior (8).</p>

GMA	<p>Otimizar oportunidades e traduzir abstrações de maneira criativa e afetiva.</p> <p>É a possibilidade de acessar uma ponte circular com diversos caminhos ramificados, onde no fim de cada saída há um novo mundo e pode-se ir e voltar a qualquer momento, trazendo coisas que tensionariam uma situação de conformidade, propondo novas percepções e reflexões sobre isso.</p>	<p>Sim</p> <p>Por quê não é possível definir um conceito prático de mercado de Design, a partir do momento que este é influenciado diretamente pelos costumes culturais de cada região, e as vezes até valores sub-culturais de determinado cliente. Dessa forma, o Design passar a ter um conceito mais fluido, pois ele se adaptaria a diversas condições pré-estabelecidas pelo contexto a ser trabalhado. Em todo caso, é uma busca sem fim, na faculdade aprendemos uma noção quase que ideal do conceito de design, como se fosse algo totalmente controlado pelo campo das ideias coletivas dos criativos. Mas é utópico. Sinto que a questão não é mais a tentativa de definir o que é o design mas como pode ser o design.</p>
RM	<p>design é o ato de projetar criativamente, mentalizar e executar todas as etapas necessárias para tornar algo real, ou para melhorar algo que já existe.</p> <p>Probleática, uma vez que o curso de design oferece tantos caminhos para o aluno seguir, mas ele precisa definir se é de PP, MODA, CV ou MD antes mesmo de começar. Como assim? A gente deveria ganhar um título de acordo com o trajeto que cursamos e não antes do curso. O estímulo para trabalhar-mos em grupos interdisciplinares é quase inexistente (falha fatal): designers que</p>	<p>Sim</p> <p>O mercado de trabalho contempla DINHEIRO, a metodologia da PUC contempla PESSOAS. tudo que vem depois desses dois fatos são tristes consequências :(</p>

	só trabalham entre si). Com tanta burocracia, as atividades complementares são vistas como uma chatice...		
	Quanto ao conceito da formação: a metodologia é objetiva quanto as suas ambições e subjetiva quanto ao seu procedimento, os conhecimentos vão sendo instalados na sua cabeça a partir de processos que não estão diretamente ligados a tais conceitos, de forma que no quinto período a pessoa começa a ter algum domínio da linguagem.		No mercado de trabalho o leque de opções é muito menor. O designer é limitado a ficar só na parte estética e não na funcional.
LB	Design é projeto. Desde entender o problema, pesquisar, gerar alternativas, prototipar, experimentar, até chegar numa solução.	Sim	Acredito que sim, porquê agora todo mundo é concorrente no mercado de trabalho
PM	Design é o ato de projetar. Criação e desenvolvimento de produtos, roupas, marcas, instalações, qualquer coisa	Sim	Totalmente, no mercado as oportunidades são reais, durante a faculdade são milhares de situações fantasiosas.;
JDCM	É uma pessoa que projeta e cria, está na interdisciplinaridade pois precisa entender de tudo um pouco ou pesquisar sobre tudo um pouco.	Sim	Na PUC o Design tenta ser industrial, vem morrendo o Design Comunitário. Portanto conceituo como SUPERFICIAL de acordo com as questões que devemos dar prioridade no mundo, poucos projetos são encorajados a serem desenvolvidos no âmbito do Design Comunitário ou Design Social.
SSG	Eu digo que é uma profissão criativa e de muito processo, no meu caso como designer gráfica, lida com tudo	Uma formação muito prática, com teorias importantes mas muito mais prática.	Na faculdade temos muito tempo para conceituar um projeto e desenvolver. Hoje no

	que pode envolver marcas, lidando a fundo com diversos temas pra gerar peças como livros, papelerias, marcas, peças para mídias, etc.	mercado fico nervosa quando preciso realizar uma identidade visual em 1 semana, buscando peso e força sem muito embasamento. Isso acontece em meio a diversos outros trabalhos.	O mercado de trabalho é escasso, especialmente para produto	Eu acho que poderiam existir mais cadeiras de gestão de negócios durante a faculdade. Depois da minha formação fiz administração e ganhei uma visão muito expandida a respeito de negócio.
B	Projetar algo, a partir de um processo com metodologia, para um usuário	A mesma resposta anterior	Sim	Sim
CC	Criatividade para dar forma e função aos objetos.	Criatividade para dar forma e função aos objetos.	Sim	Sim
EV	Ultimamente, tenho lido "Conversas com Paul Rand", de Michael Kroeger, e meu pensamento mais recente sobre o campo é que design é projetar pensando na relação dos agentes da situação que te é colocada. É a relação entre a forma e a função, que vai ser configurada da melhor forma possível afim de atender a uma demanda ou a um problema. Se eu fosse explicar para alguém que não entendesse muito nessa linguagem técnica, diria que design é projetar pensando nas pessoas e nas situações. Projetar soluções que podem se manifestar de forma gráfica, física, conceitual, de interação. De muitas formas.	Diria que a formação em Design, especificamente na PUC-RJ, é enxergar como as coisas são pensadas e qual a função matricial delas. É olhar por dentro das coisas e entender o seu propósito. A partir daí, nós projetamos, nós criamos e nós colocamos no mundo os produtos dos pensamentos. Aliás, estudar design é dominar uma metodologia de pensamento projetíco. É pensar em todas as possibilidades e as relações entre cada ponto da questão e os problemas que essas relações podem manifestar e então, trabalhar neles.	Sim	Sim. Absolutamente. Inclusive, essa é a maior dificuldade dos graduandos. Existe o mundo dos projetos conceituais e o mundo dos projetos reais. Somos treinados para pensar, mas, na maioria das vezes, com as sandálias de Hermes. Ou seja, não temos noção do que é possível ou não. Fora que, às vezes, os projetos tentam seguir padrões conceituais e burocráticos e não atendem ao equilíbrio da estética e da forma. O mercado demanda um aprofundamento estético e de tendência que só a experiência prática pode fornecer. O maior "buraco" na

CB	Diria que é saber como desenvolver peças gráficas, digitais ou produtos, dependendo da especialização. Daria também que o designer costumava ser um técnico nessas áreas e sabia dar a "cara" para o material que o cliente solicitasse, mas que hoje em dia o design também é olhar para o projeto como um todo e, a partir disso, desenvolver um algo que leve em consideração a produção, os públicos e o contexto em que aquele produto vai ser utilizado.	Sim A formação em design na PUC é voltada para projetos, e os estudantes vêm suas criações dentro de um contexto que envolve pessoas, fornecedores, materiais, descarte e outros elementos e isso influencia sua tomada de decisões na criação e no desenvolvimento de peças gráficas, digitais ou produtos.	A própria função do designer varia entre diferentes mercados - publicidade, agências de design ou dentro de empresas de áreas específicas. No design digital, por exemplo, existe a interseção entre programadores, arquitetos da informação, designers e outros profissionais. E as responsabilidades do designer variam conforme a presença ou não desses profissionais em projetos. Por isso talvez não seja fundamental preparar o designer para as especificidades do mercado de agora mas para ser adaptável independente do mercado em que se insira.
JBA	Design é um campo muito amplo, e se aplica de diversas maneiras. Cada questão a ser melhorada e a	Design é o intermédio entre alguma questão a ser melhorada e a	Não

designer trabalha de uma forma. O designer trabalha com aquilo que tem empatia, da forma que lhe for melhor, por isso considero uma profissão difícil de se definir.



Anexos

1. Ranking completo *Business Insider*

Posição	Instituição	País
1	Rhode Island School of Design	Estados Unidos
2	Massachusetts Institute of Technology Media Lab	Estados Unidos
3	University of Cincinnati	Estados Unidos
4	Carnegie Mellon University School of Design	Estados Unidos
5	Parsons the New School of Design	Estados Unidos
6	Pratt Institute	Estados Unidos
7	Royal College of Art	Reino Unido
8	D School: Institute of Design at Stanford University	Estados Unidos
9	Carnegie Mellon Human Computer Interaction Institute	Estados Unidos
10	Art Center College of Design	Estados Unidos
11	Rochester Institute of Technology College of Imaging Arts and Science	Estados Unidos
12	School of Visual Arts	Estados Unidos
13	Savannah College of Art and Design	Estados Unidos
14	Cranbook Academy of Art	Estados Unidos
15	Cooper Union	
16	New York University Tisch School of Arts	Estados Unidos
17	Copenhagen Institute of Interaction Design	Dinamarca
18	California College of the Arts	Estados Unidos
19	University of California at Berkeley School of Information	Estados Unidos
20	University of Illinois at Chicago School of Art and Design	Estados Unidos
21	UCLA Design Media Arts	Estados Unidos
22	Institute of Design	Estados Unidos
23	Aalto University School of Arts, Design and Architecture	Finlândia
24	Georgia Institute of Technology	Estados Unidos
25	Illinois Institute of Technology	Estados Unidos

2. Ranking completo *Bloomberg Businessweek*

Posição	Instituição	País
1	Art Center College of Design/INSEAD	Estados Unidos, França e Cingapura
2	California College of Arts	Estados Unidos
3	Carnegie Mellon University	Estados Unidos
4	Case Western Reserve University	Estados Unidos
5	Chiba University	Japão
6	China Central Academy of Fine Arts	China
7	Cranfield University/University of the Arts London	Reino Unido
8	Delft University of Technology	Holanda
9	Domus Academy	Itália
10	Helsinki School of Economics/University of Art and Design Helsinki/Helsinki University of Technology	Finlândia
11	Hong Kong Polytechnic University	China
12	Illinois Institute of Technology	Estados Unidos
13	Imperial College/Design London	Reino Unido
14	Korea Advanced Institute of Science and Technology	Coréia do Sul
15	National Institute of Design	Índia
16	Northwestern University	Estados Unidos
17	Pontifícia Universidade Católica do Paraná	Brasil
18	Pratt Institute	Estados Unidos
19	Royal College of Art/Imperial College London	Reino Unido
20	Savannah College of Art and Design	Estados Unidos
21	School of Visual Arts	Estados Unidos
22	Shih Chien University	China
23	Stanford University	Estados Unidos
24	Suffolk University	Estados Unidos
25	Umeå University	Suécia
26	University of California Berkeley	Estados Unidos
27	University of Cincinnati	Estados Unidos
28	University of Gothenburg	Suécia
29	University of Toronto	Canadá

3. Ranking completo Red Dot Design Ranking

Posição	Instituições das Américas e Europa	País
1	Umeå Institute of Design	Suécia
2	Art Center College of Design	Estados Unidos
3	ENSCI – Les Ateliers	França
4	Academy of Art University	Estados Unidos
5	California College of the Arts	Estados Unidos
6	The Oslo School of Architecture and Design (AHO)	Noruega
7	Middle East Technical University (METU)	Turquia
8	Savannah College of Art and Design	Estados Unidos
9	Ravensburg University of Cooperative Education	Alemanha
10	Burg Giebichenstein University of Art and Design	Alemanha
11	Pratt Institute	Estados Unidos
12	University of Applied Sciences Northwestern Switzerland	Suíça
13	Folkwang University of the Arts	Alemanha
14	Coventry University	Reino Unido
15	University of Houston	Estados Unidos

Posição	Instituições da Ásia e Oceania	País
1	Zhejiang University	China
2	National Taiwan University of Science and Technology	Taiwan
3	Shih Chien University	Taiwan
4	Massey University	Nova Zelândia
5	National Yunlin University of Science & Technology	Taiwan
6	Tatung University	Taiwan
7	National Taipei University of Technology	Taiwan
8	National Cheng Kung University	Taiwan
9	Hongik University	Coréia do Sul
10	Jiangnan University	China
11	Samsung Art & Design Institute (SADI)	Coréia do Sul
12	Ningbo Institute of Technology, Zhejiang University (ZJUNIT)	China

13	Hoseo University	Coréia do Sul
14	Cheongju University	Coréia do Sul
15	East China Normal University	China