

PROGRAMAS DE STRICTO SENSU EM DESIGN NO BRASIL AS TEMÁTICAS DE INVESTIGAÇÃO NA ATUALIDADE

Ana Clara Marques¹, André Luis Marques da Silveira²

¹ Graduanda, Design - Uniritter

² Prof. Orientador, Design - Uniritter



XXVIII SIC
Salão Iniciação Científica

CSA - Ciências Sociais Aplicadas

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como temática de estudo a produção científica em cursos de Stricto Sensu em Design no Brasil. Até o presente momento investigou-se 464 dissertações. O corpus envolve todas as dissertações defendidas e aprovadas nos 31 programas de Mestrado e Doutorado em Design recomendados pela CAPES durante o período de 2008 até 2016.

PROBLEMA DE PESQUISA

Carências de informações qualitativas quanto a produção científica em Design no Brasil.

OBJETIVOS

1. Coletar e cadastrar os trabalhos em uma base de dados.
2. Conceber categorias de análise para termos recorrentes, autores e obras citados, conteúdos trabalhados, etc.
3. Gerar informações estatísticas a partir dos dados trabalhados.
4. Disponibilizar as informações em um site para consulta online.

METODOLOGIA

A pesquisa é descritiva e interpretativa e adota técnicas de Análise de Conteúdo e de Mineração de Dados.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Rio de Janeiro: Edições 70, 1977.

SILVEIRA, A. L.; BORGES, Bruna. A produção Científica em Programas de Stricto Sensu em Design no Brasil. XI SEPesq. UniRitter, Porto Alegre, 2015.

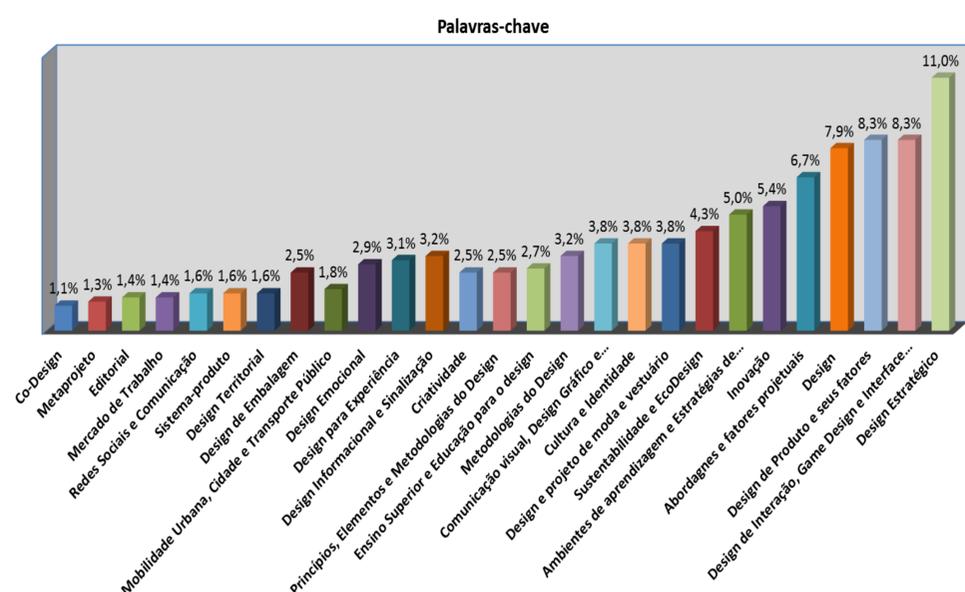
SILVEIRA, L. A. B. O estado da arte da pesquisa em design no Brasil a partir das dissertações de mestrado na área. PPG-UFRGS, 2013.

CONSIDERANDO-SE APENAS OS TRÊS CURSOS

- **UFRGS**
- **UNISINOS**
- **UNIRITTER**

CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES

- 65% de todos os trabalhos estão concentrados nas linhas de pesquisa Materiais e processos de Fabricação (22%), Produtos Industriais, gráficos e sistemas visuais (20%), Processos de Formalização de Contextos Criativos (15%) e Design Tecnologia e Educação (8%).
- As metodologias mais adotadas são respectivamente: Estudo de caso (25%), Pesquisa exploratória (29%) e Pesquisa bibliográfica (12%). Destaca-se que o método de Pesquisa-ação é adotado, na sua maior parte, por uma única Instituição (3%).
- As palavras-chave mais citadas no conjunto total dos trabalhos destes programas foram: Design Estratégico (11%); Design de Interação, Game Design e Interface Gráfica do Usuário (9%); Design de produto e seus fatores (8%); Design (8%); Abordagens projetuais (7%); Inovação (5%); Ambientes de aprendizagem e Estratégias de Ensino a Distância (5%); Sustentabilidade e Ecodesign (4%).



BOLISTA FAPERGS