



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET I
COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN
CAMPUS I – SALVADOR

DANIELA NASCIMENTO DOS REIS

AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGNER PARA PROJETOS INSTRUCIONAIS

Salvador
2024

DANIELA NASCIMENTO DOS REIS

AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGNER PARA PROJETOS INSTRUCIONAIS

Projeto apresentado como requisito final para aprovação no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia.

Orientador: Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho

Salvador
2024



FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: "AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGNER PARA PROJETOS INSTRUCIONAIS"

DANIELA NASCIMENTO DOS REIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Estadual da Bahia, em 17 de Dezembro de 2024, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design, conforme avaliação da Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
gov.br EUDALDO FRANCISCO DOS SANTOS FILHO
Data: 11/07/2025 08:49:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho - UNEB
Doutorado em Difusão do Conhecimento - UFBA

Documento assinado digitalmente
gov.br RODRIGO LUZ SANTOS
Data: 26/05/2025 21:58:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Rodrigo Luz Santos - UNEB
Mestrado em Gestão e Tecnologia Industrial (ITA/ UFBA/Universidade SENAI Cimatec)

Documento assinado digitalmente
gov.br ANA CAROLINA DE LIMA SARMENTO
Data: 25/05/2025 13:32:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ma. Ana Carolina de Lima Sarmento – UNEB
Mestrado em Artes Visuais - UFBA

AGRADECIMENTOS

A Deus primeiramente, Ele é o motivo da minha existência e Aquele que me ama. A Ele toda a glória!

Agradeço a minha família e parentes, meus amigos e a congregação da Primeira Igreja Batista Liberdade, em Jardim Santo Inácio.

Agradeço a Universidade do Estado da Bahia, aos professores, colaboradores, estudantes e meus colegas de turma. Todos que fazem parte desta instituição são parte desta história de muitos anos que venho traçando até este momento.

A Gracivalda, minha mãe, que me suportou em meio a tantas crises e o tempo que passei ausente de alguns eventos da família. A meu pai Aloísio por todo apoio.

A minha irmã Aline, pedagoga formada pela UFBA, uma das pioneiras em nossa família a se formar, que me despertou o interesse pela área da educação.

Faço um agradecimento ao meu orientador, Eudaldo Francisco, por todo apoio, feedbacks e incentivo. A Janaína, também pedagoga, que me auxiliou em muitos momentos da minha pesquisa, principalmente na delimitação do tema.

Ao pastor e psicanalista Francisco Pinheiro da Silva, meu mentor pessoal e amigo do coração, sem ele eu não teria chegado até aqui.

A todos que direta ou indiretamente me ajudaram para que eu concluísse a minha graduação.

RESUMO

O atual panorama da educação e da pedagogia engloba o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Este fenômeno pressupõe métodos de ensino-aprendizagem adequados para sua eficácia, que é alcançado por meio do projeto instrucional, um processo de elaboração de produtos educacionais. Considerando a importância que o designer tem em aperfeiçoar o processo, este tratado visa listar as contribuições do desse profissional em tais projetos. Através da pesquisa bibliográfica e documental nos temas design e design instrucional, a confluência destes universos teóricos e de comentários acerca da produção de um projeto instrucional na prática, esta pesquisa evidencia a prática profissional, a importância e as implicações do designer na área pedagógica.

Palavras-chave: Design; Design Instrucional; Designer; Projetos instrucionais.

ABSTRACT

The current panorama of education and pedagogy encompasses the use of information and communication technologies (ICT). This phenomenon presupposes adequate teaching-learning methods for its effectiveness, which is achieved through instructional design, a process of developing educational products. Considering the importance of the designer in improving the process, this treatise aims to list the contributions of the professional in such projects. Through bibliographic and documentary research on the themes of design and instructional design, the confluence of these theoretical universes and comments on the production of an instructional project in practice, this research highlights the professional practice, importance and implications of the designer in the pedagogical area.

Keywords: Designer; Instructional Projects; Design; Instructional Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Evolução do design instrucional	15
Figura 2 – Clientes de DI – Baseado em Filatro	17
Figura 3 – Fases da metodologia Addie.	20
Figura 4 - Fase informacional	24
Figura 5 – Identidade visual.....	25
Figura 6 – Banners do módulo introdutório	25
Figura 7 – Banners do módulo 1	26
Figura 8 – Banner e Peças do módulo 2	26
Figura 9 – Banners do Módulo 3	26
Figura 10 – Banners do módulo 3	27
Figura 11 – Banners do módulo 4	27
Figura 12 – Capa dos e-books	27
Figura 13 – Capa dos e-books	28
Figura 14 - Capa dos e-books	28
Figura 15 – Diagramação do e-book	28
Figura 16 – Banner com a marca principal animada	29
Figura 17 – Ícones para o AVA.....	29
Figura 18 – Fase de produção.....	30
Figura 19 – Fase de implementação	31

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

CNE – Conselho Nacional de Educação

DI – Design Instrucional

EAD – Ensino à Distância

EJA – Educação De Jovens e Adultos

ERE – Ensino Remoto Emergencial

ISD – *Instructional System Design*

LMS – *Learning Management System*

OA – Objeto de Aprendizagem

ONU – Organização das Nações Unidas

SEC – Secretaria de Educação

SI – Sistemas de Informação

TI – Tecnologia da Informação

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação

UFBA – Universidade Federal da Bahia

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVOS	10
1.1.2 Objetivo geral	10
1.1.3 Objetivos Específicos	10
1.2 Problema de Pesquisa	10
1.3 Hipóteses	10
2 JUSTIFICATIVA	11
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
3.1 O QUE É DESIGN?.....	13
3.2 O QUE É DESIGN INSTRUCIONAL?	15
3.2.1 Características do design instrucional no aprendizado eletrônico	17
3.2.2 Modelos de design instrucional	19
3.2.3 Metodologia Addie.....	20
4 AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGNER EM PROJETOS INSTRUCIONAIS	22
4.2 FASE INFORMACIONAL	23
4.3 FASE DE PRODUÇÃO	24
4.4 FASE DE IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO	30
4.5 A IMPORTÂNCIA DO DESIGNER PARA PROJETOS INSTRUCIONAIS	31
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE	35

1 INTRODUÇÃO

Existem muitos conceitos defendidos por diversos autores sobre o que seja educação. Do ponto de vista geral, trata-se de uma ciência que envolve a formação do ser humano em sua totalidade física, intelectual e moral (Houaiss, 2009). Ela ocorre através de atividades de ensino, através de práticas coletivas, ou de forma individual. A pedagogia, por sua vez, se ocupa de estudar a práxis educativa com vistas a equipar os sujeitos, profissionais da educação, entre os quais o professor, para promover as condições dessa formação (Pimenta, 2021).

Esses campos evoluíram ao longo da história humana, sendo difundidos seus conhecimentos, principalmente por meio de universidades, faculdades e escolas. Na atualidade, visto o estilo de vida moderno alavancado pela ciência e tecnologia, é cada vez mais comum que se fale em educação continuada, pois muitas empresas passaram a investir em capacitação para seus profissionais, ministrando cursos de qualificação e oferecendo especializações e aprendizagem de longo prazo (*lifelong learning*). Esse termo diz respeito à educação formal ou informal, individual ou coletiva presente em todas as fases da vida humana.

Nesse atual contexto, contemporâneo, o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) é uma forma de difundir o conhecimento de modo ainda mais abrangente. Isto, sobretudo, após o período pandêmico, houve investimento expressivo em tecnologias por conta do isolamento social e distanciamento, necessários ao combate do vírus, em 2020. Nas instituições educacionais, o Ensino Remoto Emergencial (ERE) entrou em vigor por lei e na esfera profissional, muitos produziram cursos on-line. As redes sociais, também, em formato de vídeo, tiveram sua popularização, assim um fenômeno de aprendizagem através da internet que antes já estava ocorrendo, teve rápido progresso.

Após esse período, o ensino apoiado por TICs não é mais um questionamento e sim uma realidade. Uma das modalidades mais populares no Brasil é a EAD. Nesse sentido, as universidades foram as grandes percussoras deste estilo de aprendizagem. Isso se deve, em grande parte, ao perfil dos estudantes que são jovens e adultos, após já estarem inseridos no mercado de trabalho, utilizam de seu tempo livre para estudos, com vistas ao aprimoramento ou

mudança de carreira. O Ministério da Educação (2017) define o Ensino à Distância (EAD) como:

Considera-se educação à distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos **processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação**, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. (Decreto Nº 9.057, cap. I, art. 1º, ênfase da autora).

Por essas características, o uso de TICs no ensino pressupõe que haja um planejamento, investimento, gestão e diversos atores envolvidos. Este uso é um dos objetos de estudo e práticas do design instrucional. É ideal que projetos instrucionais sejam feitos com equipe multidisciplinar, formada por professores, especialistas em educação e/ou conteúdo, pedagogos, profissionais de Tecnologia da Informação (TI) e designers que planejem os produtos educacionais. É nesse contexto que a presente pesquisa se insere, focando no tema difusão da educação por meio do aprendizado eletrônico, considerando a importância que o designer tem em aperfeiçoar o processo. Deste modo, esse tratado visa listar as contribuições do profissional em tais projetos.

Esta pesquisa é do tipo exploratória, de abordagem qualitativa. Quanto aos procedimentos técnicos, serão utilizados a revisão bibliográfica, pesquisa documental, pesquisa na internet e uma entrevista feita ao designer que participou de um projeto instrucional. Os materiais utilizados serão: computador com acesso à internet, livros e artigos, sejam eles digitais ou impressos. A pesquisa está seccionada da seguinte forma: o tópico 1.1 apresenta as hipóteses da pesquisa levantadas pela autora. O tópico 1.2 apresenta o problema de pesquisa. O tópico 1.3 revela os objetivos da pesquisa, tanto o geral como os específicos. A seção 2 apresenta a justificativa revelando o porquê fazer uma monografia abordando este tema. Na seção 3 temos a fundamentação teórica, nos temas design e design instrucional. Já na seção 4 tratamos da confluência dos dois campos de conhecimento e ao final demonstra as contribuições do designer para projetos instrucionais.

Espera-se com esta pesquisa, demonstrar onde os designers contribuem em projetos instrucionais, de forma que sejam reconhecidos os incrementos de

eficiência e qualidade. Como resultado dessa demonstração, será possível perceber a importância do designer em projetos instrucionais.

1.1 OBJETIVOS

1.1.2 Objetivo geral

Listar onde o designer contribui em um projeto de design instrucional e o consequente incremento de qualidade no sistema de comunicação.

1.1.3 Objetivos Específicos

- Conceituar design;
- Conceituar design instrucional;
- Relacionar os dois campos de conhecimento: design instrucional e design;
- Casuística: Listar dentro de um projeto instrucional quais as contribuições do designer.

1.2 Problema de Pesquisa

A identificação da participação de designers em projetos instrucionais, pois seu atual desconhecimento e/ou invisibilidade acarreta um lapso de qualidade e eficiência.

1.3 Hipóteses

- Um designer incrementa eficiência e qualidade em projetos instrucionais;
- Existem poucos estudos em português sobre design instrucional e o que existe não define design como campo de forma apropriada;
- É possível identificar qual a contribuição de designers em projetos instrucionais, através da identificação dos elementos visuais que o constituem.

2 JUSTIFICATIVA

As grandes inovações tecnológicas tiveram e têm grande impacto na vida dos seres humanos, elas são responsáveis pelas mudanças no setor trabalhista, na indústria, no comércio, no estilo de vida, nas relações interpessoais e entre as nações. Na educação não é diferente, pois podemos constatar que o cenário atual deste campo está repleto de novidades: aprendizagem híbrida (presencial e online), *lifelong learning*, ABPPC (Aprendizagem Baseada em Projetos, Problemas e Casos), micro aprendizagem (divisão do conteúdo em microunidades rápidas), jogos e gamificação e aprendizagem adaptativa. Através do uso da tecnologia, é possível aperfeiçoar o processo pedagógico e difundir o conhecimento expressivamente.

Dados do censo escolar em 2023 apontaram que o percentual de aprovação no ensino médio em 2022 era de 85,1%. Em relação às escolas, em 2023 existiam 178.476 escolas de educação básica no Brasil. A maior parte é composta de escolas de educação infantil, seguidas de ensino fundamental e por último o médio. As escolas de ensino médio têm maior disponibilidade de recursos tecnológicos do que as de ensino fundamental, 79,5% das escolas da rede estadual possuem internet para uso nos processos de ensino e aprendizagem (DEED, 2023, p. 14 a 16). Estes dados confirmam que o Brasil precisa continuar investindo em educação para que o país acompanhe as tendências mundiais neste campo. Os investimentos em ciência são fundamentais para forjar uma sociedade consciente de seus direitos e deveres, ativa politicamente. Esta pesquisa fomenta a discussão sobre o tema, quando traz a importância do profissional de comunicação para a eficiência e eficácia de projetos instrucionais.

Levantar essa discussão é participar, mesmo que numa menor porcentagem, dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (Organização das Nações Unidas, 2022), cujo objetivo número 4 é “Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos”. Listar as contribuições de designers na concepção de projetos instrucionais tem como consequência o aperfeiçoamento do processo educativo, que por sua vez é um meio de incrementar eficiência desse objetivo global, sendo responsabilidade de todos.

Uma das hipóteses desta pesquisa é: existem poucos estudos em português sobre design instrucional, o que existe não define design como campo de forma apropriada. Portanto, há uma necessidade definir corretamente o termo design, principalmente no âmbito do design instrucional. Acredita-se que, o design instrucional, além da junção pedagogia e educação mediada por tecnologia, utiliza conjuntamente técnicas e métodos advindos do design (termo que abrange uma área do conhecimento e de atuação profissional) e de outras áreas. Dessa forma, este trabalho irá abordar a discussão sobre o tema, tendo como foco apontar a participação do profissional de comunicação visual dentro do processo de elaboração.

O referido profissional possui competências que o qualificam para atuação nos ramos educacional e formativo, bem como no design instrucional. No que diz respeito à formação deste profissional, o Conselho Nacional de Educação (CNE) através de uma resolução publicada em 2004, definiu diretrizes curriculares nacionais do curso de graduação em design. Algumas dessas diretrizes são desenvolver capacidade criativa na proposição de soluções inovadoras; expressar ideias, conceitos e propostas de acordo com diversas técnicas de reprodução visual; visão sistêmica do projeto a qual considera os diversos aspectos de interdisciplinaridade: os contextos sociais, econômico, materiais, processos de fabricação e psicológicos.

É importante destacar, nesse momento da pesquisa, que o designer como agente de transformação social interfere nos problemas da relação entre a humanidade e o meio que a cerca, solucionando-os ou mitigando através de seus projetos. Assim, trabalhar com a educação trás nos seus escopos, constitutivos teóricos e práticos do design, que atribuem ao projeto valores que adensam o método e a proposta do designer, fazendo com que alcance os objetivos traçados pelos pedagogos. Dentro desta perspectiva, os recursos educacionais criados por designers têm planejamento estratégico para as proposições comunicacionais e estéticas empregadas e sistematização, junto aos objetivos pedagógicos de educadores, focando sempre em uma proposta de sistema visual de aprendizagem com mais eficiência.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 O QUE É DESIGN?

A humanidade sempre utilizou de objetos, ferramentas e formas de representação do conhecimento, seja na sua relação com a natureza ou com seus pares, como meio de aperfeiçoar o produto destas relações. É possível inferir que, neste sentido, o design sempre esteve presente ao longo da história, com ou sem um conceito mais definitivo. Podemos afirmar que à luz das literaturas especializadas, que a definição termo e área de atuação tem origem nos séculos XVII e XVIII, em que ali organizava-se o processo de industrialização mundial, com importantes avanços nos meios de fabricação. Segundo Rafael Cardoso (2008, p. 32):

Cabe destacar que as transformações desse período dependeram muito menos de novas maquinarias do que se costuma imaginar. Deveram-se, antes de mais nada, a mudanças na organização do trabalho, da produção e da distribuição, ou seja, mudanças de ordem mais social do que tecnológica.

Na metade do século XVIII, essas mudanças culminaram no evento da Revolução Industrial na Inglaterra, que têm como característica principal a divisão do trabalho nas fábricas, sugerindo que a necessidade de estabelecer o design como uma etapa específica do processo produtivo e de encarregá-la a um trabalhador especializado faz parte da implantação de qualquer sistema industrial de fabricação (Cardoso, 2008). Esses trabalhadores, que através do conhecimento tácito foram promovidos de operários a uma posição estratégica para geração de projetos genéricos, podem ser reconhecidos como os primeiros designers da história. Assim, este percurso corresponde a um longo processo evolutivo, que teve seu início na organização das primeiras escolas de design no século XIX e que continuou com a institucionalização do campo ao longo do século XX (Cardoso, 2008).

O novo fenômeno de globalização mundial trouxe consigo profundas transformações “[...], cujas referências nos conduzem para o modelo da pós-modernidade” (Moraes, 2008, adaptado). Hoje, situados na era pós-moderna do século XXI, devido à popularização do termo, é corriqueiro associar design a aparência dos objetos e a imagens que vemos, porém, a definição é como podemos ver no breve relato histórico, bem mais densa e repleta de detalhes na constituição e

atributos da atividade. De acordo com Tai Hsuan-Na (2018, p. 26), o design é “simplesmente a atividade profissional que envolve todo o processo de criação e desenvolvimento de produtos com o fim de atender às necessidades da população em favor de uma vida melhor e mais prazerosa”.

De acordo com Strunk (2007, p.18 e 19), “a mercadoria de trabalho do designer são soluções para necessidades de vida das pessoas [...] quase sempre essas necessidades estão relacionadas ao ambiente social em que vivemos”. Ou seja, existe uma necessidade pautada nas relações sociais, um profissional que entende essa necessidade, a estuda, define requisitos para elaboração de um projeto que a solucione ou mitigue, no processo, todos os elementos que constituem o projeto e sua execução tem um objetivo para que a solução física (objeto), digital, de experiência ou ambiental seja eficiente. Nesse contexto de diferentes e por muitas vezes integrados tipos de soluções, o design adquiriu como característica a subdivisão em áreas, causada principalmente pelo avanço tecnológico, responsável pelas mudanças nos modos de vida da população. Algumas das áreas mais conhecidas são design de produto, design gráfico, design de moda, design de interiores e design de games.

Para melhor compreensão, André Villas-Boas (1999, p. 17) define o design gráfico como:

Área do conhecimento e prática profissional que tratam da organização formal de elementos visuais – tanto textuais como não-textuais – que compõem peças gráficas feitas para reprodução , que são reproduzíveis e que tem um objetivo expressamente comunicacional.

No que diz respeito ao design de moda, este envolve projetar objetos de vestuário, acessórios, calçados e coleções de moda. O design de interiores planeja ambientes internos levando em conta segurança, estética, conforto. Já o design de games é a área responsável por criar jogos, analógicos ou digitais.

Todas as áreas anteriormente descritas utilizam dos recursos e metodologias originadas do campo. Este trabalho aborda o design instrucional, uma área de conhecimento e prática profissional recente que será descrita na próxima subseção.

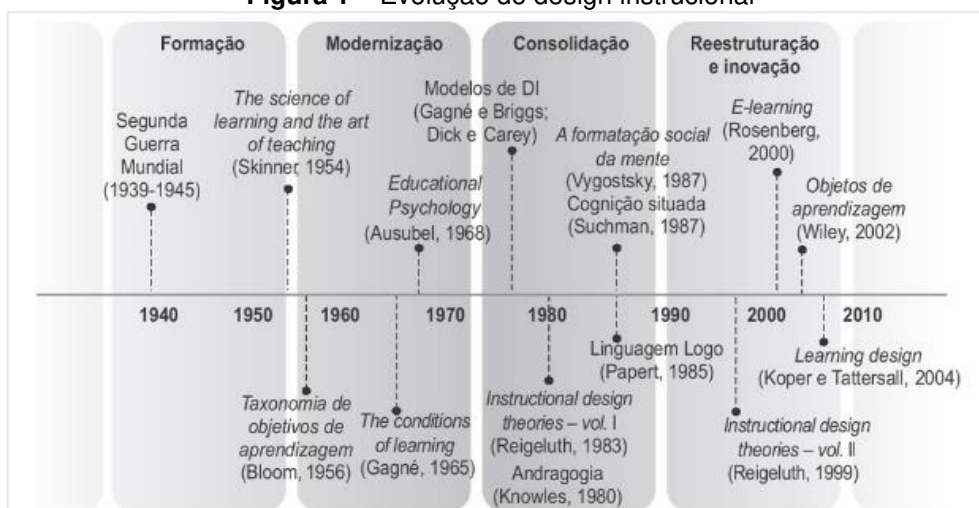
3.2 O QUE É DESIGN INSTRUCIONAL?

Para compreender o que é design instrucional, Andrea Filatro (2008) considera, a princípio, dividir os termos, onde “design” é o resultado de um processo ou atividade, e “instrução” é a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a aprendizagem. A autora é pioneira na abordagem do assunto no Brasil, e defende a necessidade de mais publicações sobre o tema. Ainda de acordo com Filatro (2008, p. 3):

Definimos [...] como ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana.

Assim como o design, no qual os acontecimentos da Revolução Industrial e eventos posteriores o originaram e estruturaram, o design instrucional surge como uma teoria, e um corpo de conhecimento voltado à pesquisa e a teorização das estratégias instrucionais (Filatro, 2008). O evento que situa sua origem é a Segunda Guerra Mundial. Naquela ocasião surgiu a necessidade de expandir o aprendizado militar a muitas pessoas de maneira eficiente, para isso psicólogos e educadores utilizaram a abordagem sistêmica e a gestão de projetos aplicadas as soluções educacionais e estas estratégias foram utilizadas mesmo após o fim do conflito. Na sequência temporal, constatamos que um conjunto de publicações científicas formaram os fundamentos do que hoje define o design instrucional, como na Figura 1:

Figura 1 – Evolução do design instrucional



Filatro, 2008, p.7

As publicações e suas principais contribuições para o campo, de acordo com Andrea Filatro são:

- Burrhus Frederic Skinner (1950): descrição da instrução programada e sua ênfase na formulação de objetivos comportamentais, na divisão do conteúdo em unidades e no sistema de recompensas frequentes e de curto prazo a respostas corretas;
- Benjamin Bloom (1956): especificação e análise dos objetivos de aprendizagem;
- Robert Gagné (1962 e 1965): Preocupação com os diferentes níveis de aprendizagem e diferenciação de informação verbal, habilidades intelectuais e estratégias cognitivas. Detalhamento das condições necessárias a aprendizagem;
- David Paul Ausubel (1960 e 1970): como os indivíduos adquirem, organizam e retêm a informação. Aprendizagem significativa em uma situação social determinada consiste em relacionar conhecimentos novos a informações preexistentes na estrutura cognitiva dos alunos.

No ano de 1970 surgiram diversos modelos de Design Instrucional – a partir de então também chamado DI – refletindo a consolidação deste campo. Nos anos 1980 os microcomputadores e as soluções em formato multimídia passaram a dominar a literatura e a prática do DI, enquanto se testemunhou relevante crescimento do uso de DI nas instituições não oficiais de ensino. Em 1990 a explosão da internet trouxe novos procedimentos à instrução e a aprendizagem. Alguns teóricos identificaram no construtivismo um modelo em que as questões socioculturais e cognitivas podiam ser apoiadas por ferramentas computadorizadas (Filatro, 2008).

Desde seu surgimento, o DI esteve vinculado à produção de materiais didáticos, impressos. Atualmente, com o desenvolvimento tecnológico, especialmente da internet e a incorporação de ambas as iniciativas no universo educacional, há elaboração dos mais variados produtos digitais voltados para a aprendizagem, como Objetos de Aprendizagem (OA), Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), jogos educativos, experiências de aprendizagem etc.

Inclusive, por esse fenômeno recente, que a área está sendo redescoberta no Brasil, pois no aprendizado eletrônico a qualidade das ações educacionais não depende unicamente do educador, é preciso uma equipe multidisciplinar.

A atuação do designer instrucional é imprescindível no equilíbrio de projetos instrucionais. Ainda, segundo Filatro (2008), ele é o responsável por projetar soluções para problemas educacionais específicos. Sua atuação ocorre quando pessoas, instituições ou grupos se empenham de forma deliberada e orientada para formar ou informar pessoas. Sua produção nessas instituições ainda depende de outro fator, como o mostra a Figura 2:

Figura 2 – Clientes de DI – Baseado em Filatro

CAMPOS DE ATUAÇÃO	LOCAL	RESULTAM EM D.I.
Educação como atividade-fim	Escolas, universidades, instituições de ensino	Primário
Educação como atividade-meio	Empresas, ONGs, grupos da sociedade	Secundário

Filatro, 2008, p. 11

Dado o panorama histórico geral, conclui-se que DI é a área do design voltada a produtos de aprendizagem e a elaboração de iniciativas educacionais intencionais.

3.2.1 Características do design instrucional no aprendizado eletrônico

É importante para esta pesquisa expor como se dá o projeto instrucional em ambiente eletrônico, virtual e/ou on-line. Para isto, de acordo com Filatro, deve-se considerar alguns aspectos que definirão o modelo de aprendizagem eletrônica que se aplica em cada projeto:

- a) Abordagem pedagógica / andragógica: pode ser comportamentalista, construtivista (social), construtivista (individual) e situada.
- b) Tecnologias: É importante entender quais categorias das TICs mais se adequam as necessidades educacionais em cada projeto. Elas podem ser do tipo distributivas (um-para-muitos): relativo à aquisição de informações, interativas (um-para-um): foca no desenvolvimento de habilidades ou

colaborativas (muitos-para-muitos): objetiva a formação de novos esquemas mentais.

- c) Recursos da Web 2.0: conteúdo *on-line* gratuito, arquitetura de software aberta baseada em padrões, inteligência coletiva e compartilhamento.

Esses três aspectos levam em conta a interação entre os agentes educacionais: aluno, educador e conteúdo e dão origem aos modelos de aprendizado eletrônico informacional, suplementar, essencial, colaborativo e imersivo. Cada modelo tem um nível crescente de complexidade na elaboração do projeto, tanto no que tange a competências do designer e da equipe de DI, bem como dos alunos, quanto ao uso da estrutura tecnológica.

Sobre o modelo informacional, este consiste em produzir e divulgar informações um pouco estáveis, para consulta. Há pouca ou nenhuma interação entre o educador, alunos e equipe técnico-administrativa. Requer pouca manutenção no ambiente virtual, espaço mínimo de memória e baixa largura de banda.

Quanto ao modelo suplementar, este fornece conteúdo publicado pelo educador, como leituras, anotações e tarefas. A maior parte da aprendizagem acontece off-line. Requer alguma habilidade tecnológica do educador e ainda manutenção diária ou semanal, espaço de memória e largura de banda moderada.

Referente ao modelo essencial, temos que, usa-se parte do conteúdo on-line e parte presencial, sendo a maior parte do conteúdo obtida na internet. Exige do educador domínio tecnológico para alimentar o suporte virtual, e do aluno uma postura proativa no seu processo de aprendizagem. Largura de banda moderada e manutenção constante da equipe técnica.

No modelo colaborativo os alunos geram a maior parte do conteúdo por meio de ferramentas e colaboração, cabe ao educador agir como gestor. Requer domínio tecnológico maior de ambos. A manutenção é constante e preventiva e exige maior largura de banda e memória.

Já o modelo imersivo é o mais complexo e exige o máximo de conexão com a internet, pois todo conteúdo é obtido e publicado nela. Os alunos e professores devem ter alto nível de competência tecnológica. Destaca-se que, as interações

aluno-educador, aluno-conteúdo e aluno-aluno ocorrem online e são parte da estrutura do curso. Possui um ambiente virtual construtivista sofisticado e são propostas aos alunos elaboradas estratégias de aprendizagem.

3.2.2 Modelos de design instrucional

Segundo Andrea Filatro (2008), existem três modelos de design instrucional: DI fixo, DI aberto e DI contextualizado. Suas características variam de acordo aos modelos de aprendizado eletrônico utilizados e os aspectos a, b e c que foram relacionados no tópico anterior.

DI Fixo: Referenciado como modelo de engenharia ou pré-engenharia, está pautado na separação entre o planejamento criterioso do projeto (concepção) da fase de ação de aprendizagem (implementação). Na prática, significa que o designer instrucional irá planejar o fluxo de aprendizagem, regras de sequenciamento e interações sociais (se houver) e o grau de intensidade das interações, tudo isso partindo de uma “tela vazia”. O resultado desse planejamento é um produto inalterável, rico em conteúdos bem estruturados, mídia selecionada e feedbacks automatizados. Geralmente dispensa participação de um educador e é dirigido à educação de massa. Usados normalmente nos modelos infomacional, suplementar e essencial.

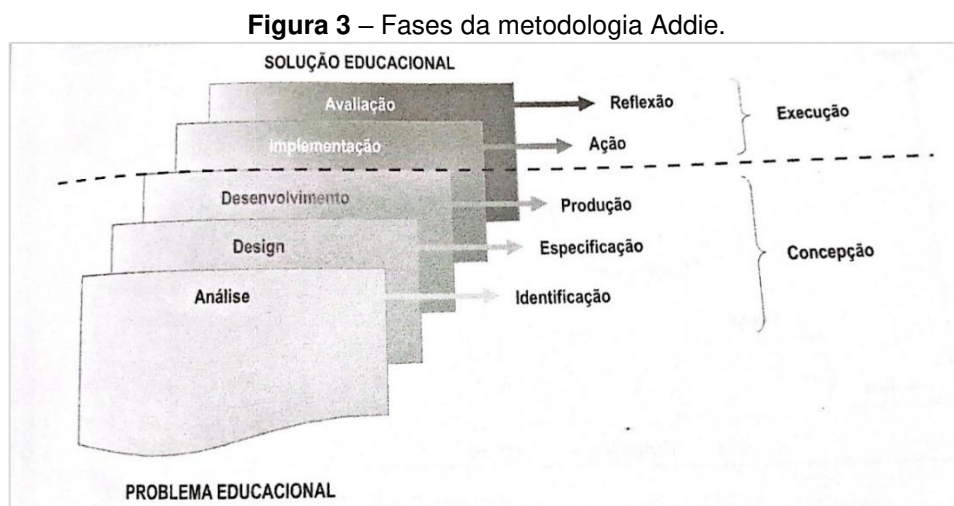
DI aberto: Para alguns autores, é o modelo que mais se aproxima da natureza flexível e dinâmica da aprendizagem. Também chamado de *design on-the-fly*, a ação educacional aqui é mais importante do que a produção dos artefatos. O designer instrucional trabalha a partir de um AVA ou LMS (Learning Management System) reconfigurando e adaptando seu fluxo a partir do feedback dos alunos. Em geral os produtos do DI aberto são menos estruturados, com mais links de encaminhamento e referências externas, menor sofisticação em mídias. Prioriza a personalização e adaptação ao contexto, por isso se adapta bem ao modelo colaborativo. Pressupõe a participação de um educador na fase de execução.

DI contextualizado: Busca equilíbrio entre automação dos processos de planejamento e a personalização e contextualização na situação didática, usando características da Web 2.0. Molda-se ao modelo de aprendizagem imersivo. Se

aproxima do DI aberto no sentido de considerar central a atividade humana, mas não exclui o uso de unidades fixas e pré-programadas adequando-as aos objetivos, domínio de conhecimento e contextos específicos. O produto do DI contextualizado é um plano, um ambiente ou uma base para o processo de ensino aprendizagem levando em consideração não só os agentes do processo em si, mas os que investem nas ações de ensino (pais ou responsáveis dos alunos crianças, governo e contribuintes no ensino público, empresas que atuam na educação corporativa) e os beneficiários dessas ações (a sociedade geral).

3.2.3 Metodologia Addie

Segundo Andrea Filatro (2008), o processo clássico de DI é conhecido pelo nome de modelo Addie, neste trabalho chamaremos de metodologia Addie. Esta metodologia é composta de cinco fases para elaborar o projeto de design instrucional, semelhantes a qualquer metodologia de projeto em design: *analysis*, *design*, *development* (*concepção*), *implementation* e *evaluation* (*execução*). A Figura 3 ilustra cada fase traduzida para o português e sua posição dentro do processo.



Fonte: Andrea Filatro, 2008, p. 25

Essa metodologia se ajusta bem ao DI fixo, pois este tem foco nos modelos infomacional, suplementar e essencial, e geram produtos fechados como objetos de aprendizagem e recursos digitais. Nos outros modelos de DI, a metodologia é moldada para se adequar ao foco de cada uma delas, alterando o tempo de duração de cada fase e algumas acontecendo em simultâneo ou repetidas durante o processo.

Acontece de forma geral em cada fase (Filatro, 2008):

Análise (Identificação): Levantamento de dados que abrangem necessidades educacionais, caracterização dos alunos e verificação de restrições. Entende-se o problema educacional e planeja-se uma solução aproximada.

Design (Especificação): projetar a situação didática propriamente dita. A partir do mapeamento e sequenciamento dos conteúdos, definição das estratégias e atividades de aprendizagem para alcançar os objetivos, seleção de mídias e ferramentas e descrição dos materiais a serem produzidos para utilização dos alunos e educadores.

Desenvolvimento (Produção): fase de produção e adaptação de recursos e materiais didáticos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógico, tecnológico e administrativo.

Implementação (Ação): a ação educacional acontece nessa fase. No aprendizado eletrônico acontece em duas etapas: publicação e execução. A etapa de publicação disponibiliza as unidades de aprendizagem aos alunos (uploads, configurações de ferramentas, horário de início e fim das atividades etc.) e na etapa de execução os alunos irão interagir com o produto. É importante salientar que no DI aberto e DI contextualizado essas etapas podem ocorrer de forma simultânea.

Avaliação (Reflexão): Como o nome sugere, serão avaliadas a efetividade da solução de DI, bem como a revisão das estratégias implementadas. Tanto o produto, quanto os resultados de aprendizagem dos alunos serão avaliados, pois este último refletirá a adequação da solução educacional proposta.

4 AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGNER EM PROJETOS INSTRUCIONAIS

No tópico anterior foram descritos os universos teóricos do design e design instrucional. O problema de pesquisa surge da confluência destes universos. Ambas as áreas tiveram sua origem em eventos históricos importantes e devido às necessidades humanas. As duas áreas envolvem interdisciplinaridade e são projetuais em sua essência. Os produtos resultantes das atividades do design instrucional e do design são resultado de um processo sistemático de elaboração e utilizam seu aparato conceitual, técnico e metodológico na construção de alternativas e soluções para o problema da concepção acadêmica e pedagógica do aprendizado e sua forma de mediar essa intenção através dos estímulos visuais e sonoros.

Com o conhecimento do setor produtivo industrial onde trabalha, a cultura e suas manifestações, o designer tem domínio de softwares e técnicas de expressar os conteúdos propostos pelo problema comunicacional apresentado, inclusive na área pedagógica. Este profissional ainda consegue ter uma visão do que antecede e sucede o momento de sua intervenção, revelando consciência crítica das implicações de seu ofício. Dadas premissas, percebe-se neste primeiro momento quão propício é a um profissional de design contribuir em projetos instrucionais.

As práticas de design instrucional incluem boa parte das competências do designer. O modelo *Addie* é a metodologia de projeto em DI, o designer tem conhecimento em metodologias de projeto, a qual compreende etapas, estando presente em cada fase e nas ações de cada passo do conjunto de observações e ações da concepção e produção do objeto educacional, como: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados. (Resolução CNE/CES 5/2004). Pode atuar também como gestor de recursos humanos relacionados, ao estar, por exemplo, na liderança do setor de design da equipe de DI.

Partindo do pressuposto de que a maioria das metodologias de projeto é compostas de três fases principais: informacional, produção e implementação, mesmo que haja pequenas diferenças entre elas, sendo mais longas ou curtas,

cíclicas ou lineares, havendo ainda uma fase posterior de revisão. Para elucidar quais as contribuições o designer para projetos instrucionais, foi aplicada uma entrevista a um profissional que participou do projeto instrucional de construção de um AVA. Seguindo o fluxo da metodologia de projetos, serão tecidos comentários sobre o projeto em cada fase, especialmente no que diz respeito aos papéis exercidos, atividades realizadas e atuação do designer neste projeto.

A entrevista foi feita com o designer George Luís, atuante a mais de vinte anos na área, formado em desenho industrial pela Universidade Federal Da Bahia (UFBA), o qual trouxe informações muito relevantes sobre a temática da pesquisa. O projeto em questão de aproximadamente dois a três anos de duração é referente ao Programa de Alfabetização Paulo Freire. A plataforma tem o objetivo de formar os professores alfabetizadores na modalidade EAD, de 120 horas. Estes professores irão atuar nas turmas de alfabetização de jovens, adultos e idosos que não tiveram oportunidade de se alfabetizarem na idade comum, assim serão encaminhados para o programa de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Esse programa é uma parceria da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) com a Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC).

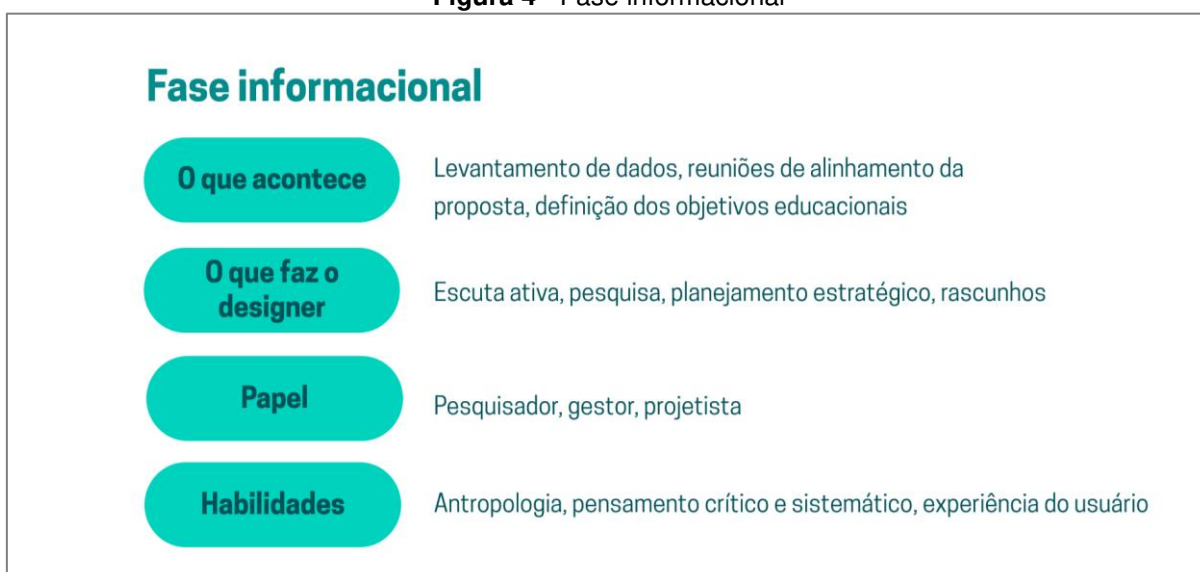
A equipe foi composta de profissionais de diversas áreas do conhecimento, todas relacionadas aos pilares do design instrucional que são educação, administração, comunicação e informação. Foram professores, pedagogos, profissionais de Tecnologia da Informação (T.I.) e Sistemas de Informação (S.I.), coordenadores, gestores e designers. Estes últimos estiveram responsáveis por toda a parte de comunicação visual, diagramação e elaboração de peças gráfico-digitais. Havia três profissionais de design na equipe Eudaldo Francisco, Tiago Andrade e o entrevistado George Luís.

4.2 FASE INFORMACIONAL

A fase informacional aconteceu em forma de reuniões para expor as demandas do projeto. De que se trata, como é, quando será publicado, quem faz parte dele sejam cliente, o público-alvo da aprendizagem e os professores, onde será alocado, seus requisitos e restrições, objetivos e conteúdo do curso, peças a serem entregues e em quais formatos. O papel dos designers nessa fase é fazer

escuta ativa, pesquisar e conhecer o público-alvo e o tema abordado, os stakeholders (neste caso o governo do estado, as instituições de ensino, a sociedade), prever as implicações sociais do projeto e assim pensar crítica e sistematicamente, ver questões de acessibilidade, atualizar-se quanto aos recursos tecnológicos disponíveis, sobretudo, da web 2.0 por se tratar ensino online no DI aberto e colaborativo. Deve, ainda, planejar as estratégias de como atender as demandas do projeto de forma visual, com qualidade técnica e estética e como gerir tempo e recursos. Como demonstra a Figura 4:

Figura 4 - Fase informacional



Elaborado pela autora

Aqui já são apresentados alguns rascunhos para o ambiente virtual, utilizando estratégias advindas do design de experiência do usuário.

4.3 FASE DE PRODUÇÃO

Posteriormente terem sido estabelecidas as bases para o projeto, os designers passaram a fazer as peças de fato. Tudo isso já havia sido planejado na fase anterior. Cada peça tem seu aparato metodológico e técnico de execução, daí se tem a importância de mais de um designer na equipe. Com apoio tecnológico, conhecimentos da gestão de marca e identidade visual elaboraram a marca; com o conhecimento de teorias da percepção visual e diagramação ao produzir a programação visual do AVA. Fizeram também as peças gráfico-digitais, por exemplo, o e-book, que para ser feito utilizou de aparato conceitual do design editorial, outra

macro área do design. Em relação ao design instrucional, é importante salientar a aplicação dos fundamentos do campo: a divisão do aprendizado em unidades possibilitou pensar em cada módulo de aprendizagem ser identificável por uma cor. São 5 módulos, um introdutório, três de conteúdos e um módulo de atividades. As Figuras 5 a 15 mostram alguns elementos que compõem o AVA elaborados pelos designers.

Figura 5 – Identidade visual



Fonte: projeto Alfa Paulo Freire

Figura 6 – Banners do módulo introdutório



Fonte: projeto Alfa Paulo Freire

Figura 7 – Banners do módulo 1



Fonte: projeto Alfa Paulo Freire

Figura 8 – Banner e Peças do módulo 2



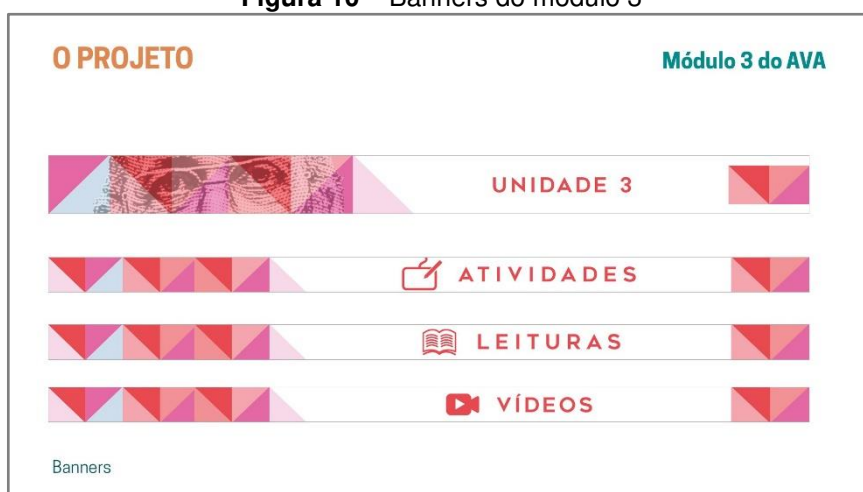
Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 9 – Banners do Módulo 3



Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 10 – Banners do módulo 3



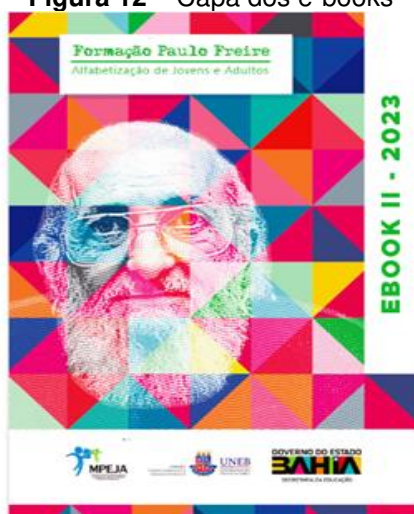
Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 11 – Banners do módulo 4



Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 12 – Capa dos e-books



Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 13 – Capa dos e-books



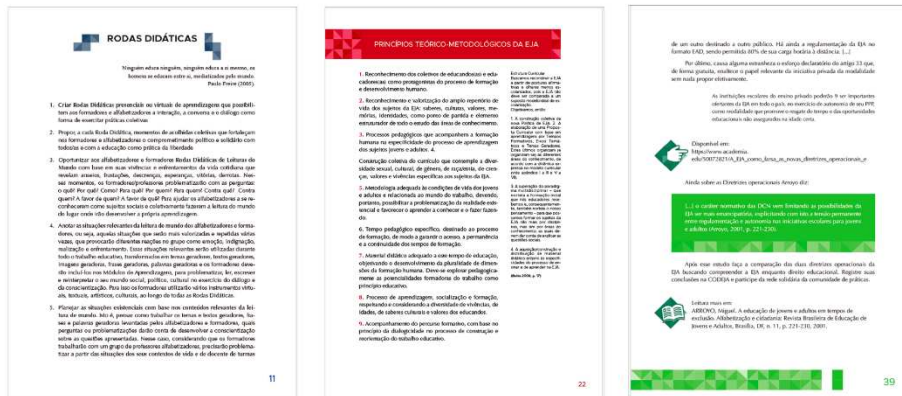
Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 14 - Capa dos e-books



Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 15 – Diagramação do e-book

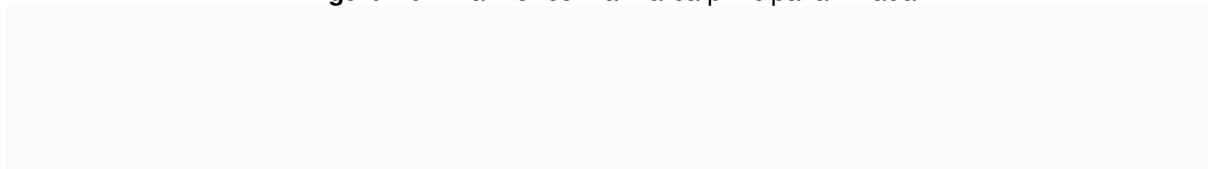


Páginas do ebook

Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Na composição das animações e vídeos, os conceitos de cinema, *motion design* e audiovisual. Semiótica para criação dos ícones. Existe todo um corpo de conhecimento na área tipográfica para escolherem as tipografias. Eles cumpriram os requisitos do projeto gráfico com atenção as restrições e aos objetivos. A figura 16 mostra a animação e a 17 os ícones criados:

Figura 16 – Banner com a marca principal animada



Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

Figura 17 – Ícones para o AVA



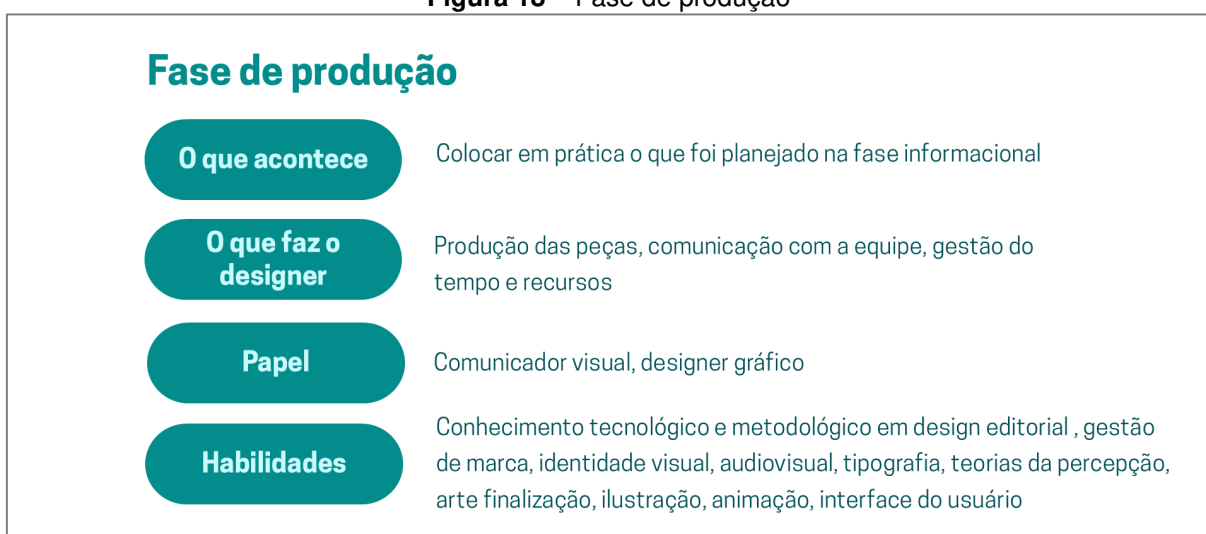
Fonte: Projeto Alfa Paulo Freire

É na fase de produção que o trabalho do designer ganha robustez. Percebe-se isso através dos elementos que compuseram o projeto Alfa Paulo Freire: o projeto gráfico, com diagramação, tratamento de imagens, criação de capa, arte finalização, e arquivo digital, para disponibilizar no ambiente virtual do projeto. Tais elementos apontam para competências como o conhecimento de softwares gráficos, compreensão dos formatos de entrega adequados aos meios digitais e gestão do tempo que o comunicador visual necessita apresentar.

O escopo do projeto trazia ainda a formatação padronizada para cada ambiente virtual e mídia digital, com a uniformização de estilos, incluindo fontes, tamanhos de texto, espaçamento e a formatação de elementos gráficos, incorporando a identidade visual do projeto em cada peça. Padronização dos elementos cromáticos para facilitar o acesso, com cores distintas para cada módulo, tornando a navegação mais intuitiva e identificável. Isto para proporcionar uma experiência de leitura atraente e eficaz, mantendo a marca do "Alfa Paulo Freire" presente em todos os arquivos.

Para uma comunicação efetiva que atenda a estes requisitos, os designers empregaram de forma devida os elementos da linguagem visual, princípios da Gestalt, aspectos psicológicos que interferem no uso adequado da interface, legibilidade, gestão de marca, tipografia e harmonização. Esses elementos sendo produzidos de outra forma e na responsabilidade de outro profissional que não um designer dificilmente chegariam aos objetivos almejados pelo projeto na área pedagógica e de comunicação.

Figura 18 – Fase de produção



Elaborado pela autora

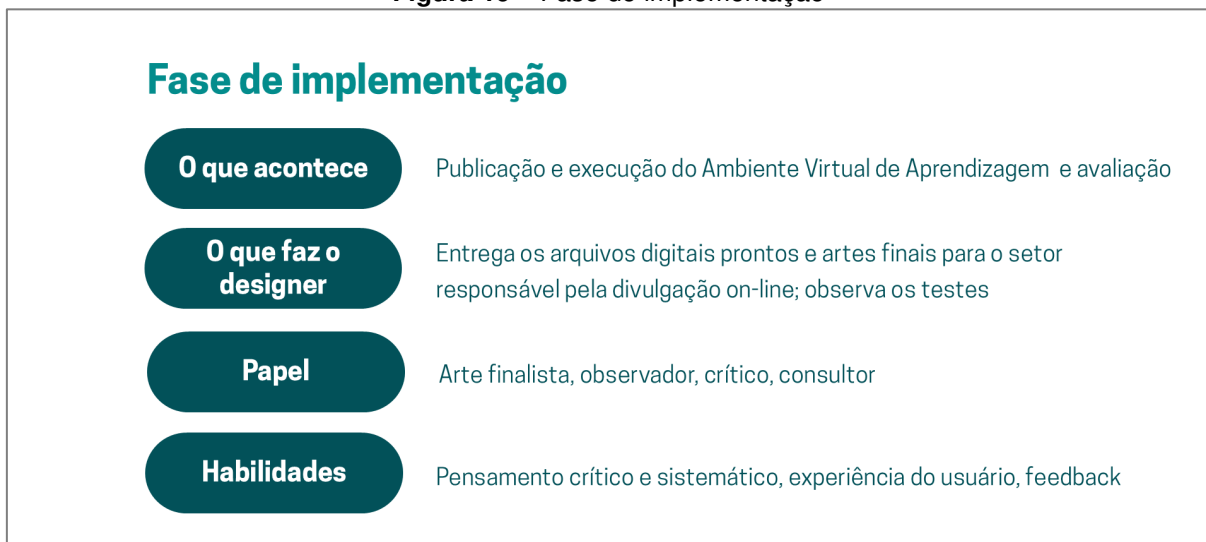
4.4 FASE DE IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO

Com todas as etapas de produção cumpridas, esta fase consistiu em entregar os arquivos digitais prontos e artes finais para que o setor responsável pela divulgação on-line do programa os publicasse. Os estudantes tiveram acesso ao AVA e utilizaram-se de todas as suas funcionalidades. Nessa fase o designer ficou atento ao funcionamento do AVA com o objetivo de avaliar seu próprio trabalho para que no momento da pós-produção, se houver necessidade, faça interferências.

A pós-produção está ocorrendo atualmente. Em DI essa é a fase de avaliação onde a equipe aprimora o projeto para próximas edições ou turmas. Os designers estão aguardando o feedback da equipe técnico-administrativa e dos membros da equipe para suporte, caso sejam detectados pontos de melhoria no projeto gráfico, assim retornariam a fase de planejamento para corrigir, ajustar ou até mesmo

adicionar possíveis necessidades detectadas pelos estudantes e professores na fase de implementação.

Figura 19 – Fase de implementação



Elaborado pela autora

4.5 A IMPORTÂNCIA DO DESIGNER PARA PROJETOS INSTRUCIONAIS

Ao ser perguntado sobre como seria se não houvesse designers no projeto, o entrevistado respondeu que logo ao iniciar o projeto, foi detectado pelos designers que o formato e apresentação da marca estavam inadequados ao fim que se destinava. Tudo foi aprimorado no decorrer do projeto, em harmonia com as demais peças e seus fins específicos. Na continuidade, percebeu-se a complexidade dos produtos a serem entregues e como a presença de designers foi definitiva para articular os conceitos, propostas e objetivos educacionais em formato visual.

A ausência de um ou mais designers neste projeto, sobretudo os especializados em comunicação visual, acarretaria uma identidade visual e peças desorganizadas, pouco atrativas, não harmoniosas, que não possuem princípios da Gestalt, peças em formatos inapropriados e sem boa aplicação, fugindo da qualidade técnica exigida ao tamanho e complexidade do projeto. Os designers tiveram o cuidado de tomar todas as medidas para que o projeto gráfico cumprisse os objetivos que os pedagogos e professores estabeleceram na fase informacional. O projeto já está sendo executado, beneficiando inicialmente mais de quinze mil estudantes entre idosos, adultos, jovens e adolescentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa foi possível fazer um panorama contemporâneo da educação e dos avanços tecnológicos que a afetam diretamente. O tema da educação é muito relevante, por isso na justificativa foram descritos os diversos aspectos deste panorama que apoiam o ensino através das TICs e o papel do designer neste contexto. Partindo para os objetivos desta pesquisa, ao revisar a história do design, a correta definição de design como campo de atuação foi apresentada, foram descobertas também, questões muito importantes sobre design instrucional, principalmente devido a escassa produção acadêmica na área e através do capítulo final foi apresentado o problema de pesquisa.

Deste modo, o objetivo geral, listar onde o designer contribui em um projeto de design instrucional e o conseqüente incremento de qualidade no sistema de comunicação foi alcançado, validando a hipótese de que um designer incrementa eficiência e qualidade em projetos instrucionais. Através do referencial teórico e dos elementos do projeto instrucional 'Alfa Paulo Freire' foi possível identificar de que forma ocorreu a contribuição dos designers. Pode-se afirmar que este tratado evidencia a prática profissional do designer, sua importância e implicações na área pedagógica.

A título de conclusão, sugere-se que para os próximos desdobramentos desta pesquisa sejam utilizados mais exemplos de projetos, para fins de comparação. Para aprofundamento no tema design instrucional, recomenda-se buscar referência nas produções em outros idiomas, sobretudo, nos Estados Unidos, berço do design instrucional. E para o tema design, que a curadoria de livros e artigos seja mais sofisticada e extensa, trazendo robustez para o discurso. Existe grande potencial acadêmico deste recorte de pesquisa, quando feito em coletivo, junto aos profissionais da equipe multidisciplinar dos projetos instrucionais.

REFERÊNCIAS

- ASCOM (Bahia). Secretaria da Educação do Estado. **SEC lança programa para alfabetização de jovens e adultos, em parceria com a UNEB**. 2022. Publicado por: Ascom Jornalismo. Disponível em: <http://institucional.educacao.ba.gov.br/noticias/sec-lanca-programa-para-alfabetizacao-de-jovens-e-adultos-em-parceria-com-uneb>. Acesso em: 22 nov. 2024.
- BRASIL. DEED - Diretoria de Estatísticas Educacionais. Ministério da Educação (MEC). **Notas Estatísticas | Censo Escolar 2023**. 2023. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/notas_estatistica. Acesso em: 22 nov. 2024.
- BRASIL. Decreto nº 9.057, de 2017. **Decreto Nº 9.057**. Brasília, DF, 25 maio 2017. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9057.htm>. Acesso em: 15 dez. 2023.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2008. 277 p. 4ª reimpressão em 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521215424/pageid/4>. Acesso em: 14 set. 2024.
- CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR. Resolução nº 5, de 08 de março de 2004. **Resolução Nº 5, de 8 de março de 2004**: Brasília, DF: Diário Oficial da União, 15 mar. 2004. Seção 1, p. 24. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf. Acesso em: 02 nov. 2024.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008. 173 p.
- FILATRO, Andrea. **Design Instrucional Contextualizado: educação e tecnologia**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010. 215 p.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa, 1946**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 1986 p.
- HSUAN-AN, Tai. **Design: conceitos e métodos** [livro eletrônico]. São Paulo: Blucher, 2018. 320 p. Disponível em: Minha Biblioteca UNEB. Acesso em: 15 dez. 2023.
- MORAES, Dijon de. **Limites do design**. 3. ed. São Paulo: Studio Nobel, 2008. 199 p.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (Brasil). **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável: 4 educação de qualidade**. 4 Educação de qualidade. 2022. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 15 dez. 2023.
- PIMENTA, Selma Garrido; SEVERO., José Leonardo Rolim de Lima (org.). **Pedagogia [livro eletrônico]: teoria, formação, profissão**. São Paulo: Cortez Editora, 2022. 360 p. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555552751/epubcfi/6/20>

!4/2/14[sigil_toc_id_5]/2. Acesso em: 23 nov. 2024.

STRUNK, Gilberto. **Viver de design**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2Ab, 2007. 152 p. (Oficina).

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que Nunca Foi**: the dub remix. São Paulo: 2Ab, 1999. 88 p.

APÊNDICE

Roteiro de Entrevista

Aviso de privacidade e objetivo:

Ao participar desta entrevista estou ciente de que a entrevista está sendo registrada para fins de pesquisa apenas. Nenhum dado pessoal e /ou sensível será divulgado. As questões deste roteiro têm por objetivo guiar uma conversa para obter o máximo de informações relevantes sobre o tema ao entrevistado, as respostas comporão base para a pesquisa de TCC da entrevistadora.

Abertura: Apresentar-se e dizer o objetivo da entrevista, comunicar que está sendo registrada e perguntar diretamente se concorda em participar.

Entrevistadora: Daniela Reis, graduanda em design, 28 anos.

1. Fale sobre a sua atividade profissional:

Nome e idade

Nome do cargo

Quanto tempo no cargo

Formação acadêmica

2. Como foi a sua participação no projeto instrucional?

Descrição do projeto (o que é para ser entregue)

Quantidade de participantes e áreas de atuação de cada um

Quanto tempo durou?

Qual a sua atuação no projeto?

3. Como foi cada fase do projeto? Qual a sua contribuição em cada fase?

Informacional

Produção

Implementação

Pós- produção

4. Quais impactos você acha que o projeto teria se você, ou nenhum designer não fizesse parte dele?

5. Existe algo sobre o qual não perguntei que poderia contribuir para o tema?

Agradecimentos ao entrevistado