

## METODOLOGIAS E TÉCNICAS PROJETAIS DIGITAIS: definições a partir de entrevistas com docentes

*DIGITAL PROJECT METHODOLOGIES AND TECHNIQUES: definitions based on interviews with professors*

ALVES, Felipe Manhoni de Paula; Graduando; UFRJ

[felipemanhoni@ufrj.br](mailto:felipemanhoni@ufrj.br)

CRESPO, Ariel Tomazelli; Graduando; UFRJ

[arieltomazelli.ufrj@gmail.com](mailto:arieltomazelli.ufrj@gmail.com)

HEINRICH, Fabiana Oliveira; Doutora; UFRJ

[fabianaheinrich@eba.ufrj.br](mailto:fabianaheinrich@eba.ufrj.br)

### Resumo

Neste artigo apresentamos parte dos resultados da aplicação da técnica de entrevista na etapa de coleta e análise de dados de uma pesquisa sobre as diferenças existentes entre o ensino acadêmico e o emprego mercadológico de metodologias e técnicas projetuais digitais. Ao entrevistar docentes do curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (CVD-EBA-UFRJ), discorreremos aqui em específico sobre as definições de metodologias e técnicas projetuais digitais apresentadas e discutidas pelas entrevistadas. Compreendemos que as variações de entendimentos evidenciadas correspondem sobretudo aos diferentes contextos de formação e de atuação mercadológica dessas profissionais, os quais variam material e ideologicamente. Logo, essas variações escapam a uma definição unicamente teórico-literária do Campo em questão, o que desafia a lógica dos processos formativos hegemônicos e de seus modos de reprodução.

**Palavras Chave:** Campo do Design; metodologias projetuais digitais; técnicas projetuais digitais; entrevistas.

### Abstract

*In this paper we present part of the results of the application of the interview technique in the data collection and analysis stage of a study on the differences between academic teaching and the market use of Digital Design methodologies and techniques. When interviewing professors from the Design Visual Communication course of the School of Fine Arts from the Federal University of Rio de Janeiro, we specifically discussed the definitions of Digital Design methodologies and techniques presented and discussed by the interviewees. We understand that the variations in their understandings correspond above all to the different contexts in which these professionals are trained and work in the market, which vary materially and ideologically. Therefore, these variations escape a solely theoretical-literary definition of the Field in question, which challenges the logic of hegemonic training processes and their modes of reproduction.*

**Keywords:** Design Field; Digital Design methodologies; Digital Design techniques; interviews.

## 1 Introdução

No Campo do Design, sobretudo no Design Digital, as noções de *metodologia* e *técnica* constituem pilares de grande relevância teórico-prática (Heinrich, 2013). Entretanto, essas noções não existem isoladamente na literatura, nem em um pseudo vácuo científico descolado do contexto econômico, histórico, político e social: elas são pensadas e empregadas de acordo com os valores impostos e reproduzidos pelo modo de produção vigente – o capitalismo. E esse modo de produção, a partir de sua estrutura material, constitui uma dimensão ideológica hegemônica que rege a prática educacional e mercadológica do Campo do Design. Nesse sentido, para entender o que agentes do Campo pensam sobre metodologia e técnica, torna-se necessário recorrer não somente à literatura, mas também às percepções desses agentes, uma vez que essas variam de acordo com dimensões ideológicas, processos formativos e posições profissionais. E esse viés – que é o viés da crítica social (Nobre, 2008) – costuma ser pouco abordado no Campo (Cipiniuk, 2014).

Com efeito, com financiamento PIBIC CNPq e UFRJ (2020-2022; 2022-2024) e ALV-COPPETEC UFRJ (2020), são objetivos desta pesquisa de Iniciação Científica desenvolvida por integrantes do LabCrit - Laboratório de Produções Críticas em Design, investigar criticamente a influência de fatores *extra-Campo* (Wolff, 1982), advindos do desdobramento histórico do capitalismo, nas metodologias e técnicas projetuais digitais no Campo do Design, bem como investigar o que é ensinado sobre metodologias e técnicas projetuais digitais na universidade e como elas são aplicadas no mercado, considerando estudantes e egressos da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ).

A pesquisa começou em 2020 com revisão bibliográfica sobre metodologias e técnicas de Design Digital, resultando em diretrizes para a elaboração de um questionário, aplicado entre 4 e 28 de fevereiro de 2021 a estudantes e egressos dos cursos de Comunicação Visual Design (CVD) e Design Industrial (DI) da EBA-UFRJ, disponibilizado digitalmente via e-mail e redes sociais. Esse questionário teve o objetivo de coletar e mapear as percepções dos estudantes e egressos sobre o aprendizado acadêmico e o emprego mercadológico de metodologias e técnicas projetuais de Design Digital. A partir das 63 respostas coletadas, definimos parâmetros sobre a atual situação do ensino das metodologias e técnicas projetuais nos referidos cursos e sobre o emprego das mesmas no mercado de trabalho, em recorte determinado pelas empresas e condições de trabalho citadas pelos respondentes. Esses resultados foram publicados em 2022, no III Colóquio de Pesquisa e Design: Pesquisa e Design: defuturando o Design<sup>1</sup>.

Em seguida, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com egressos selecionados a partir de dois critérios: 1) declaração de interesse em colaborar com a pesquisa para além do questionário; e 2) porte da ou das empresas em que atuou ao longo de sua jornada profissional. Foram selecionados sete respondentes. A partir dessas entrevistas, realizamos transcrições e análises dos resultados obtidos, as quais foram apresentadas em 2023, no IV Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re)invenção política e transformação social<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> HEINRICH, F. O.; BRUZACA, A. B. E. S. ; BRANCO, G. L. C. ; BICO, I. W. ; PINHEIRO, J. ; OLIVEIRA, L. F. R. C. *Aprendizado acadêmico e uso mercadológico de metodologias e técnicas para projetos digitais sob o capitalismo: uma investigação preliminar no Campo do Design*. In: CLAUDIA TEIXEIRA MARINHO; CAMILA BEZERRA FURTADO BARROS; BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO. (Org.). **III Colóquio de Pesquisa e Design: defuturando o Design**. 3ed. Fortaleza: Editora Nadifúndio, 2022, v. 1, p. 606-636.

<sup>2</sup> HEINRICH, F. O.; CRESPO, A. T. ; MANHONI, F. ; PINHEIRO, J. *O que dizem estudantes e egressos sobre metodologias e técnicas projetuais digitais na academia e no mercado: uma análise crítica preliminar*. In: **IV Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re)invenção política e transformação social**. 1ed.: , 2023, v. 1, p. 14-35.

No presente artigo, apresentamos a última etapa da pesquisa realizada até o momento: entrevistas com docentes do curso de Comunicação Visual Design da EBA-UFRJ e análise de parte de seus resultados. A análise qualitativa de tais entrevistas busca aproximar os desdobramentos históricos da influência do modo de produção capitalista na prática projetual concreta – seja ela acadêmica ou mercadológica – do Design Digital, bem como refletir preliminarmente acerca das relações entre estas e as percepções de docentes da área do Design de instituições de ensino superior do Brasil.

Desse modo, nesse artigo apresentamos inicialmente o curso Comunicação Visual Design da EBA-UFRJ, com informações sobre a sua formação, sua grade curricular e alguns eventos históricos marcantes de sua trajetória, a fim de contextualizar o ambiente da pesquisa. Em seguida, relatamos a aplicação das entrevistas com docentes, apresentando a minuta estabelecida, a quantidade de docentes convidadas e as condições de aplicação, como meio e tempo médio de duração. Depois, apresentamos os perfis das docentes envolvidas a partir da coleta de dados e, por fim, como ponto principal de discussão deste artigo, apresentamos e debatemos, à luz do pensamento crítico, as definições de metodologia e técnica encontradas.

## 2 Sobre o curso

O curso de Comunicação Visual Design da EBA-UFRJ foi inaugurado em 1971 sob o nome de Programação Visual, tendo sua origem advinda da reforma do antigo curso de Projeto Gráfico. Em sua primeira configuração, pertencia ao Departamento de Artes Utilitárias. O curso passou por alterações em 1988 e 2009. Em 1988, em busca de conformidade com as normas de currículo mínimo estabelecidas pelo Ministério da Educação, houve a atualização dos cursos de Programação Visual e de Desenho Industrial (este inaugurado em 1972 em Departamento de mesmo nome). Já em 2009, mudanças no Projeto Pedagógico foram efetuadas para atender sobretudo às novas demandas tecnológicas do Campo. Além disso, o curso passou a ser chamado de Comunicação Visual Design. Por estar vinculado à Escola de Belas Artes da UFRJ, o exercício das artes com práticas de desenho e oficinas diversas foram somados às necessidades mercadológicas expressas socialmente na constituição do Campo do Design como pontos-chave do programa. Atualmente e de acordo com os documentos que regem a mudança de 2009, o curso de bacharelado, presencial e integral, trabalha interdisciplinarmente o projeto da imagem e da criação imagética em consonância com os novos paradigmas da arte e da tecnologia. Possui estrutura curricular distribuída ao longo de 8 semestres, acumulando carga horária prática e teórica de 2400 horas, separadas em três grandes grupos: disciplinas obrigatórias, disciplinas optativas de escolha restrita e disciplinas optativas de escolha livre. No grupo de disciplinas optativas de escolha restrita, temos cinco grandes grupos: Foto-criação, Imagem, Projeto, Tópicos e Análise. Essa configuração tem por objetivo ressaltar valores pluralistas e de diversidade cultural. Com efeito, temos que a grade curricular permite ao estudante uma elaboração autônoma de acordo com seu foco de atuação, entendendo o Campo do Design em uma lógica aberta e multi radial. Na relação com o mercado de trabalho, apesar de muitos estudantes do curso fazerem estágio ao longo de sua formação, não há obrigatoriedade de cumprimento de tal atividade.

Em questões espaciais e estruturais, o curso funciona no Prédio Jorge Machado Moreira (JMM), no Campus do Fundão - Rio de Janeiro. Na noite de 3 de outubro de 2016, quando ainda abrigava instâncias da Reitoria da Universidade em alguns andares, o prédio passou por um incêndio. De acordo com a perícia, um provável “fenômeno termoelétrico” na fiação condenou o uso de diversos andares do prédio, sobretudo do terceiro até o oitavo e último andar, dentre os quais está localizada a Escola de Belas Artes. Os terceiro e quarto andares tiveram o retorno de seu

funcionamento em março de 2017, já os andares ocupados pelos estudantes de CVD – sexto e sétimo – só foram reabertos em março de 2023, ainda com problemas intermitentes no abastecimento de água, energia e internet.

Atualmente, o curso de CVD tem seu funcionamento concentrado no JMM, contando também com algumas disciplinas semestralmente ministradas em salas de aula do Centro de Tecnologia (CT), do Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza (CCMN) e, com menor frequência, na Faculdade de Letras. A presença digital do curso é marcada pelos seus perfis em redes sociais e páginas informativas hospedadas no site da EBA-UFRJ. Nas redes sociais, é possível encontrar o Instagram oficial do curso com atualizações frequentes e notícias publicadas, bem como uma página no Youtube, na qual há uma concentração de materiais didáticos e informativos acerca do Campo do Design, além de hospedar um acervo de gravações de transmissões ao vivo, hospedadas no mesmo canal, de trabalhos de conclusão de curso e palestras ministradas por convidados no período da pandemia de Covid-19. As relações de comunicação entre candidatos em potencial e atuais discentes estão em constante desenvolvimento e contam com a participação ativa dos estudantes e sua representação discente, de forma que a administração das redes supracitadas são geridas em projetos de extensão com os próprios discentes e apoiadas por uma comunidade de WhatsApp estudantil.

A partir deste panorama do curso, é necessário destacarmos a necessidade de um olhar apurado acerca das condições de ensino e aprendizagem de metodologias e técnicas para projetos digitais em Design na EBA-UFRJ, uma vez que tais condições influenciam na forma como os conteúdos programáticos das disciplinas são ministrados pelos docentes.

Assim, a seguir detalhamos a etapa de aplicação de entrevista com docentes e ex-docentes que lecionaram no curso de Comunicação Visual Design na última década. Essas profissionais, todas mulheres, foram citadas por alunos em etapas anteriores desta pesquisa – os supracitados questionário e entrevista com estagiários ou egressos – como professoras que os ensinaram metodologias e técnicas de projeto digitais.

### 3 Aplicação das entrevistas

Após as entrevistas com alunos e egressos do curso de CVD, realizamos as entrevistas com docentes. Foram convidadas seis docentes para participar da aplicação dessa técnica, as quais foram selecionadas de acordo com citações nominais em questionário aplicado anteriormente e já citado. Ao fim, somente cinco participaram da técnica.

As entrevistas seguiram o modelo semi-estruturado. Conforme De Brito (2012, p. 241), entrevistas semi-estruturadas permitem “a obtenção de grande riqueza informativa – intensiva, holística e contextualizada – por serem dotadas de um estilo especialmente aberto, já que se utilizam de questionamentos semi-estruturados.”

Antes de dar início às entrevistas de fato, realizamos um teste piloto com um dos docentes do curso de CVD que não foi citado no questionário, com o objetivo de testar a minuta e seu tempo de duração. Isso permitiu alterações na mesma, melhorando a eficiência do fluxo de perguntas e a obtenção de dados.

As entrevistas foram realizadas em formato online, através da plataforma *Stream Yard*, entre os dias 06 e 27 do mês de outubro de 2023, e contaram com tempo médio de uma hora de duração. A minuta ficou organizada de acordo com a seguinte estrutura:

- **Seção 1:** sobre o entrevistador, a pesquisa e os objetivos da entrevista (Tabela 1).

Tabela 1 - Apresentação

APRESENTAÇÃO
<p>Olá, bom dia/tarde/noite! Sou (nome do entrevistador) faço parte da equipe do LabCrit - Laboratório de Produções Críticas em Design, como bolsista PIBIC do projeto de pesquisa de Metodologias projetuais digitais. Primeiro, gostaria de agradecer pelo seu tempo dedicado à essa entrevista.</p> <p>Com essa conversa buscamos entender principalmente de que forma são ensinadas as metodologias e técnicas de Design Digital em sala de aula. E também gostaríamos de entender como você percebe a relação entre o que ensina na universidade e o que nota que é colocado em prática no mercado de trabalho pelos seus alunos. Para isso, iniciaremos a entrevista com algumas questões sobre a sua formação educacional e trajetória profissional. Em seguida, passaremos a perguntas sobre sua atuação como professor(a) na Universidade e, por fim, algumas questões sobre mercado de trabalho.</p> <p>Pontuamos aqui que não há resposta certa ou errada, ou ainda algum comentário desnecessário, então fique à vontade para compartilhar o que você pensa e também para ser o/a mais sincero(a) possível.</p> <p>Antes de começar, gostaria de perguntar: você está de acordo com a gravação da entrevista?</p>

Fonte: Os autores (2024)

- **Seção 2:** sobre o histórico geral de formação educacional e atuação no mercado de trabalho (Tabela 2).

Tabela 2 - Histórico geral

HISTÓRICO
<p>Poderia nos contar brevemente sobre sua formação acadêmica e sua trajetória profissional até se tornar professor(a) de Design?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quando e onde fez faculdade;</li> <li>2. Quando e onde fez pós-graduação: Mestrado/ Doutorado;</li> <li>3. Formações complementares;</li> <li>4. Empregos anteriores;</li> <li>5. Tempo médio nos empregos anteriores;</li> <li>6. Porque quis ser professor(a);</li> <li>7. Quando se tornou professor(a) do curso de CVD.</li> </ol>

Fonte: Os autores (2024)

- **Seção 3:** sobre sua formação educacional, focando no contexto de aprendizado das metodologias e técnicas (Tabela 3).

Tabela 3 - Formação educacional

FORMAÇÃO EDUCACIONAL
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quando você aprendeu metodologias e técnicas projetuais?</li> <li>2. Você considera que ocorreram mudanças no ensino das metodologias e técnicas projetuais digitais propriamente ditas, aplicadas no Campo do Design desde a sua formação até hoje?</li> <li>3. Qual a sua opinião acerca do aprendizado de metodologias e técnicas projetuais digitais? (positiva ou negativa, necessária ou desnecessária, por que);</li> </ol>

4. Você faz algum tipo de rotina para se manter atualizado/a quanto às metodologias e técnicas projetuais?

Fonte: Os autores (2024)

- **Seção 4:** sobre o ensino de metodologias e técnicas projetuais (Tabela 4).

Tabela 4 - Ensino

<b>ENSINO</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quais disciplinas você leciona atualmente?</li> <li>2. Há disciplinas que você já ofertou e que atualmente não está ofertando?</li> <li>3. Você ensina metodologias e técnicas de projeto digital atualmente?</li> </ol> <p>A partir desta terceira pergunta, a minuta se expandiu para três fluxos: o fluxo da resposta "sim", "não" e "depende", e a subsequente pergunta "por que?", solicitando justificativa para resposta objetiva.</p> <p><b>FLUXO SIM</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Por que ensina essas metodologias e técnicas de Design Digital nas aulas?</li> <li>2. Quais critérios te orientam para definir as metodologias e técnicas que você ensinará?</li> <li>3. Como você ensina essas metodologias e técnicas?</li> <li>4. Agora teremos uma série de quatro perguntas que gostaríamos que você desse uma pontuação de 1 a 5, sendo 1 insuficiente e 5 ideal:             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. De acordo com o período letivo de cada semestre, quão suficiente é o tempo para ensino e aplicação das metodologias e técnicas nas disciplinas?</li> <li>4.2. De acordo com o período letivo de cada semestre, quão suficiente é a estrutura material da universidade para o ensino e aplicação das metodologias e técnicas nas disciplinas?</li> <li>4.3. Quão você considera que os alunos têm interesse no aprendizado dessas metodologias e técnicas?</li> <li>4.4. No final do período, quão proveitoso você considera que foi o ensino dessas metodologias e técnicas?</li> </ol> </li> <li>5. Quais metodologias e técnicas são mais difíceis de serem ensinadas? Por quê?</li> <li>6. Você já deixou de lecionar alguma metodologia ou técnica de projeto digital por quaisquer dificuldades? (Por exemplo, falta de tempo, espaço, estrutura física, complexidade).</li> <li>7. Você já lecionou alguma disciplina que dispensasse o ensino de metodologias ou técnicas? Se sim, qual?</li> <li>8. Você recebe algum retorno (feedback) de seus alunos sobre o uso de metodologias e técnicas após ter ensinado? Geralmente é referente a outras matérias da graduação ou ao mercado de trabalho?</li> <li>9. Você já passou pela experiência de ensinar uma metodologia ou técnica projetual digital para um aluno, e alguns semestres depois o ter em outra disciplina, e ele aplicar a metodologia ou técnica ensinada? Poderia dar um exemplo?</li> <li>10. Como você avalia o processo de trabalho e os resultados de projetos que empregam metodologias e técnicas?</li> </ol> <p><b>FLUXO NÃO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Porque não ensina metodologias e técnicas projetuais digitais?</li> <li>2. Você considera que o uso de metodologias e técnicas projetuais digitais na graduação é dispensável?</li> </ol> <p><b>FLUXO DEPENDE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que faz o ensino de metodologias e técnicas projetuais digitais depender/variá?</li> <li>2. Quais critérios te orientam para definir as metodologias e técnicas que você ensinará?</li> </ol>

3. Agora teremos uma série de quatro perguntas que gostaríamos que você desse uma pontuação de 1 a 5, sendo 1 insuficiente e 5 ideal:
  - 3.1. De acordo com o período letivo de cada semestre, quão suficiente é o tempo para ensino e aplicação das metodologias e técnicas nas disciplinas?
  - 3.2. De acordo com o período letivo de cada semestre, quão suficiente é a estrutura material da universidade para o ensino e aplicação das metodologias e técnicas nas disciplinas?
  - 3.3. Quão você considera que os alunos têm interesse no aprendizado dessas metodologias e técnicas?
  - 3.4. No final do período, quão proveitoso você considera que foi o ensino dessas metodologias e técnicas?
4. Você recebe algum retorno (*feedback*) de seus alunos sobre o uso de metodologias e técnicas após ter ensinado?
5. Quais metodologias e técnicas são mais difíceis de serem ensinadas? Por quê?
6. Você já deixou de lecionar alguma metodologia ou técnica de projeto digital por quaisquer dificuldades? (Por exemplo, falta de tempo, espaço, estrutura física, complexidade)
7. Você já lecionou alguma disciplina que dispensasse o ensino de metodologias ou técnicas? Se sim, qual?
8. Você já passou pela experiência de ensinar uma metodologia ou técnica projetual digital para um aluno, e alguns semestres depois o ter em outra disciplina, e ele aplicar a metodologia ou técnica ensinada? Poderia dar um exemplo?
9. Como você avalia o processo de trabalho e os resultados de projetos que empregam ou não empregam metodologias e técnicas?

Fonte: Os autores (2024)

- **Seção 5:** sobre o mercado profissional (Tabela 5).

Tabela 5 - Mercado

MERCADO
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Em geral, o que você pensa sobre o emprego de metodologias e técnicas no mercado?</li> <li>2. O que você acha que tem mais peso para o uso profissional das metodologias e técnicas digitais no mercado de trabalho?</li> <li>3. (Caso já tenha passado pelo mercado) Durante sua trajetória profissional, você nota diferença entre o que ensina e o que aplicou?</li> </ol>

Fonte: Os autores (2024)

- **Seção 6:** fechamento e considerações finais (Tabela 6).

Tabela 6 - Finalização

FINALIZAÇÃO
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Os alunos trazem nomes de metodologias ou técnicas projetuais digitais para aprender mais sobre?</li> <li>2. Chegam requisições de que alguma metodologia ou técnica projetual digital vista no estágio seja ensinada?</li> <li>3. Pontue de 1 a 5, sendo 1 pouco frequente e 5 muito frequente: Com que grau de frequência os alunos aplicam metodologias ou técnicas projetuais digitais que não foram ensinadas por você nos trabalhos realizados em suas disciplinas?</li> <li>4. (caso já tenha atuado no ensino privado) Você nota diferença entre o ensino de metodologias e técnicas projetuais digitais na esfera pública e privada?</li> </ol>

5. (caso tenha atuado em outra IES pública) Durante sua trajetória profissional anterior, você notou diferenças entre ensinar metodologias e técnicas em outras instituições públicas e na UFRJ?
6. Você está à frente de algum laboratório de pesquisa ou extensão?
7. Você gostaria de pontuar algo a respeito de metodologias e técnicas projetuais digitais que não tenha sido perguntado anteriormente?

Fonte: Os autores (2024)

As entrevistas foram conduzidas por dois bolsistas PIBIC, que intercalaram suas atuações na aplicação da técnica: enquanto um era o entrevistador principal, outro auxiliava em anotações preliminares das respostas de cada entrevistada. Desse modo, ambos, ao longo das cinco entrevistas, exploraram as duas atuações.

Após a aplicação das entrevistas, iniciamos a etapa de análise pelas transcrições. As cinco entrevistas contaram com a captação de áudio e vídeo, o que auxiliou a transcrição posterior. As transcrições foram feitas com base nas normas de Whitaker (2000), que aborda os principais problemas ao se analisar um discurso, a história oral ou entrevistas para o material científico, como preconceitos disfarçados de ciência e resumos ou edições que violentem o discurso. Suas sugestões de normas auxiliaram na preservação ao máximo do conteúdo das falas obtidas.

Na primeira etapa, convertimos os áudios em texto utilizando softwares propícios, como o *Microsoft Word* e *Good Tape*. Os textos produzidos a partir do uso dos softwares não foram satisfatórios por si só, sendo necessária então uma etapa de revisão. Acompanhados com os vídeos originais das entrevistas, os bolsistas trabalharam nessa revisão, corrigindo falhas e erros com ajustes manuais, baseando-se nas normas de Whitaker (2000). Finalizando, a orientadora da pesquisa fez uma última revisão em cada texto. Após a realização das transcrições, iniciamos a análise do conteúdo de cada entrevista, analisando-as separadamente e em conjunto com as demais. Assim, foi possível chegar aos resultados que evidenciam convergências e divergências entre as entrevistadas.

#### 4 **Análise parcial das entrevistas: perfis e definições de metodologias e técnicas**

Abaixo, relatamos os principais achados das entrevistas considerando os perfis das entrevistadas e seus entendimentos sobre metodologias e técnicas.

##### 4.1 **Perfil geral das entrevistadas**

Como pré-estabelecido, as docentes participantes foram tratadas de forma anônima, sendo identificadas como P1, P2, P3, P4 e P5. Importante alertarmos que, por se tratar de entrevistas semi-estruturadas, respostas para uma mesma pergunta podem diferir enormemente. Assim, o trabalho de identificação de pontos de comparação e divergência recaiu tanto no agrupamento de respostas para uma mesma pergunta quanto falas sobre um mesmo assunto em respostas distintas.

A partir das respostas da seção 2 da minuta e pesquisa de seus perfis na plataforma *Lattes*, foi possível traçar o perfil geral das docentes. Com esse perfil geral, percebemos tanto semelhanças quanto diferenças nas formações e trajetórias profissionais das professoras, aspecto que influencia seus posicionamentos teóricos e práticos no Campo do Design – conforme ficará mais evidente na análise das respostas, na próxima seção. A maioria das docentes teve contato com o curso de CVD e a EBA-UFRJ na sua formação, além de serem hoje professoras permanentes da instituição (P2, P4 e P5). Uma foi professora na graduação quando essa ainda se chamava Programação Visual (P2). Todas são doutoras, a maioria em Design (P1, P3 e P5), enquanto outras



são de áreas diversas relacionadas, como Artes Visuais e Arquitetura (P2 e P4). Duas tiveram experiência de formação de pós-graduação em instituições internacionais (P1 e P2). Do total, três já lecionaram para instituições privadas (P1, P3 e P4), e outras três atuaram em outras universidades públicas (P1, P3 e P5). Em experiências mercadológicas, com exceção de P2, todas as docentes participaram de estágios durante a graduação, e a maioria já teve a experiência de fundar uma empresa (P1, P2 e P4). Com esses perfis diversos, foi possível captar relatos plurais que contribuíram para o desenvolvimento de uma análise crítica acerca das variadas definições sobre metodologias e técnicas projetuais digitais.

## 4.2 Definições de metodologias e técnicas

Após a definição dos perfis das respondentes, iniciamos a análise das respostas pela definição de metodologias e técnicas projetuais digitais pelas entrevistadas. Para isso, os entrevistadores apresentaram, ao início do bloco de formação educacional, breves definições sobre metodologia e técnica, a fim de conduzir a conversa (Tabela 7). Verificamos a necessidade dessa explanação primeira a partir das supracitadas entrevistas com egressos: na ocasião, não explicamos nosso entendimento de metodologias e técnicas e vários dos entrevistados relataram que estavam respondendo às perguntas com dúvidas e incertezas. Com efeito, muitas vezes foi somente com o andamento da entrevista e uma breve explanação como a que inserimos nas minutas com as docentes que os entrevistados relataram, então, compreender o que era requerido. Abaixo mostramos como corrigimos essa necessidade na entrevista com as docentes e salientamos que tal fato só corrobora um dos pontos da pesquisa, o qual é evidenciado nesse artigo: que as noções de metodologias e técnicas variam para além da literatura, sendo influenciadas por seus contextos de aprendizagem, pensamento e uso.

Tabela 7 - Seção 3, formação educacional

<b>FINALIZAÇÃO</b>
<p>Após as perguntas de aquecimento, iniciamos agora o bloco de perguntas sobre formação educacional. Aqui pretendemos descobrir e refletir mais sobre como e em quais contextos você aprendeu metodologias e técnicas projetuais, bem como a sua opinião sobre.</p> <p>Antes de ir adiante, é importante sinalizar que, por <u>metodologias</u>, consideramos a maneira de desenvolver determinado projeto, seu modo de fazer a partir de etapas determinadas, como a metodologia de Design Thinking, por exemplo. Já por <u>técnicas</u>, consideramos o desenvolvimento das etapas específicas do projeto a partir de fórmulas, como Personas.</p>

Fonte: Os autores (2024)

Tendo em vista que não tivemos uma pergunta que solicitasse uma resposta direta sobre definições de metodologia e técnica por cada uma entrevistadas, mas sim que a discussão sobre essas definições perpassou o fluxo de respostas como um todo, apresentamos na tabela abaixo (Tabela 8), algumas transcrições que exemplificam os entendimentos das respondentes sobre o que são ou o que não são metodologias e técnicas projetuais. A coluna “Pergunta” refere-se à questão colocada à entrevistada e em “Resposta” temos trecho de sua fala propriamente dita. Importante pontuar que trazemos aqui perguntas e momentos da minuta como um todo, e não apenas da seção de formação educacional, momento em que a explicação das noções foi feita para as entrevistadas.

Tabela 8 - Definições de metodologias e técnicas

PERGUNTA	RESPOSTA
Em geral, o que você pensa sobre o emprego das metodologias e técnicas no mercado? Como você acha que isso acontece?	<b>P2:</b> [...] cada designer estabelece a sua própria metodologia, porque como eu já disse, ela não é uma receita de bolo. Aliás, eu acho até que esse é o maior erro que se possa passar para um aluno, por exemplo, ele achar que metodologia é uma receita de bolo. Ele vai pegar ali um como fazer e que aquilo ali vai garantir o sucesso do trabalho dele. Quer dizer, não é por aí, ele vai ter que criar o próprio método de trabalho.
De um a cinco, sendo um pouco frequente, e o cinco muito frequente, quanto é o grau de frequência em que os alunos aplicam metodologias ou técnicas que não foram ensinadas por você nos trabalhos realizados?	<b>P2:</b> [...] quando é dirigido no trabalho prático, essa metodologia acaba muito próxima, porque ela é basicamente prototipagem, testagem, erro. Pode ganhar outros nomes, pode dar uma ênfase maior num aspecto ou outro, mas quando a gente avalia, elas são todas muito semelhantes, né?
Quais são as metodologias técnicas que você considera mais difíceis de serem ensinadas e por quê?	<b>P1:</b> Metodologias [...] penso que é uma coisa básica, em geral, né, pensando uma questão que tudo é uma grande variação de uma metodologia básica de 4 momentos, né, do Diamante. Então, não acho que existe uma mais difícil, e uma menos difícil.
Você já lecionou alguma disciplina que dispensasse ensinamentos de metodologia e técnica?	<b>P4:</b> [...] acho difícil, principalmente falando em design. Não tem como fazer design sem fazer metodologia e sem aplicar nenhuma técnica.
E a sua opinião, então, sobre o aprendizado dessas metodologias e técnicas projetuais digitais? Você acha positivo, negativo, necessário, desnecessário? [...] No contexto do Design, no contexto do desenvolvimento de projetos digitais.	<b>P4:</b> [...] eu acredito que as técnicas de projetos digitais são muito importantes pro aluno conseguir sistematizar o que ele vai produzir. Sistematizar o que vai ser criado, e pra fazer todo o processo, né? Tanto o processo de pesquisa, de conceituação, de desenvolvimento, de prototipagem, e de coleta de dados, e para voltar, a fazer todo o processo. Então, eu acho que isso é muito importante. <b>P5:</b> É essencial. Eu acho que metodologia é essencial para qualquer fazer projetual, metodologia de projeto, porque é isso que diferencia a nossa profissão de, de repente, outras pessoas que queiram desenvolver um projeto, um produto, né? Então, a gente tem, a partir dos métodos, todo um conhecimento sistêmico que justifica e que alinha toda a parte de coleta de dados, de problematização, ao resultado. [...] Então, é o método que faz, são as metodologias projetuais que fazem essa diferença no que a gente chama de produto de Design, né?
Como você avalia o processo, o trabalho e os resultados de projetos que empregam metodologias e técnicas?	<b>P3:</b> Pois é, mas eu acho muito difícil um projeto não ter metodologias e técnicas ( <i>risos</i> ). Tem que ter necessariamente, assim, né, não dá para ser na orelhada. E eu acho que nenhum aluno de design, assim, que tem uma formação lá no nosso curso faz na orelhada. Eu acho que todo mundo tem consciência da importância e eu sinto que cada vez mais os TCCs estão mais fundamentados [...] e eu sinto que isso está mais forte no curso de um tempo para cá. <b>P5:</b> Eu acho que a metodologia é o que dá solidez, né? O que sustenta o desenvolvimento de um produto. E o que nos diferencia enquanto

	designers formados. Esse entendimento de que não existe limite para a criatividade, né? A gente pode pensar em qualquer coisa e projetar qualquer coisa, mas pensar dentro de requisitos e restrições, né, dentro de um contexto situado geograficamente, temporalmente para o público-alvo, é o que diferencia um produto projetado por designers de outros tipos de produtos, né?
--	---

Fonte: Os autores (2024)

Conforme podemos perceber, os entendimentos são variados, indo da ideia de que cada estudante deveria criar a sua metodologia, até a ideia de seguir estruturas já propostas e consagradas no Campo, como a metodologia do Duplo Diamante. Tal variação evidencia, a partir da concretude das trocas sociais do Campo, o quanto as noções de metodologia podem diferir para além da sua dimensão teórica e literária. Isto é, ainda que tenhamos autores que definem com critérios bastante delimitados o que é uma metodologia – Heinrich (2013) traz um arrazoado de definições – e ainda que essas definições variem teoricamente, quando adentramos a realidade de seu emprego – e, nessa etapa da pesquisa, sobretudo o seu ensino –, fica evidente o quanto pode ocorrer um distanciamento em relação ao que está até então descrito na literatura. Assim como há também a reiteração desta literatura, como se nota nos casos em que metodologias consagradas são usadas como exemplos, conforme o supracitado Duplo Diamante.

É curioso considerar ainda a ideia de que a metodologia se organiza a partir do erro, da tentativa, quando muitos autores a definem como um roteiro para o sucesso de projetos, principalmente quando consideramos que adentramos a virada gestorial do Campo do Design, conforme Matias (2014). Com a virada gestorial, o Campo do Design deixa de ser um uma prática laborativa focada especialmente na atividade do projeto de mercadorias físicas e passa a ser considerada uma prática laborativa que desenha processos e fluxos, como propaga a lógica do Design Thinking, seu principal expoente. Entretanto, devemos atentar: ainda que os meios mudem, a finalidade segue a mesma: a obtenção da mais-valia por parte daqueles que encomendam essas mercadorias, processos e fluxos. Também, é nesse contexto em que se solidifica a consideração de que é o uso de metodologias o que valida e distingue projetos desenvolvidos no Campo do Design de outros. Mas não teriam essas mercadorias não-oriundas do Campo do Design um projeto por trás também? Afinal, seus modos de produção definitivamente seguem a lógica industrial, que é a lógica projetual e metodológica do contexto em que vivemos. Considerar que não é possível fazer Design sem o uso de metodologias e técnicas evidencia a centralidade dessas noções no Campo do Design — e é curioso, então, que não exista uma clareza acerca do que exatamente significam.

Já no caso das técnicas, podemos verificar que não há uma variação tão ampla de entendimentos: aqui, os exemplos indicados pelas entrevistadas mencionam, principalmente, a ideia de que técnicas são procedimentos utilizados a fim da facilitação e desenvolvimento de determinadas etapas dos projetos, vislumbrando, sobretudo, a sistematização da produção. A questão da definição de técnicas digitais difere-se, portanto, da questão da definição de metodologia, uma vez que parece haver um entendimento mais unificado sobre seu significado e possíveis usos. Atribuímos tal diferença a dois fatores: 1) uma popularização mais recente do termo técnica, como através das "técnicas de pesquisa com usuários" no Campo do Design Digital, por exemplo, e 2) o entendimento de técnica como um conjunto de procedimentos que dá conta de apenas uma etapa de um processo metodológico, ou seja, que não constitui todo um fluxo de trabalho complexo, com muitas etapas interligadas e em disputa. Com efeito, a pontualidade das definições e, especialmente, do emprego de técnicas, auxiliam para que seu entendimento seja mais assertivo no Campo do Design.

Para além dos trechos citados acima, que deram conta de dados qualitativos, podemos também indicar aqui alguns dados quantitativos em relação às citações de metodologias e técnicas em específico. Quanto às citações de metodologias especificamente, destacamos que todas as entrevistadas citaram ao menos uma metodologia em suas falas. *Design Thinking* foi a única metodologia citada por todas e, ao fim, conteve 9 ocorrências totais distribuídas ao longo das falas. *Scrum* foi citada 6 vezes em momentos distintos por duas entrevistadas (P1 e P4), enquanto *Duplo diamante* foi citado por três entrevistadas diferentes em um momento cada (P1, P3 e P5). Já as metodologias *Waterfall* e *Design System* obtiveram apenas uma citação cada (respectivamente, P1 e P5). Tais fatos evidenciam, ainda que em uma escala bastante diminuta – afinal nosso recorte de pesquisa é bastante específico e limitado – exemplos de metodologias mais e menos reconhecidas. Abaixo apresentamos uma tabela com as ocorrências de citação (Tabela 9).

Tabela 9 - Metodologias mais citadas

METODOLOGIA CITADA	OCORRÊNCIA	TOTAL
<i>Design Thinking</i>	P1 - 1 P2 - 1 P3 - 3 P4 - 3 P5 - 1	9
<i>Scrum</i>	P1 - 4 P4 - 2	6
<i>Duplo diamante</i>	P1 - 1 P3 - 1 P5 - 1	3
<i>Waterfall</i>	P1 - 1	1
<i>Design System</i>	P5 - 1	1

Fonte: Os autores (2024)

Quanto às técnicas, as entrevistadas citaram um bloco mais diverso, contendo um total de 19 técnicas diferentes nomeadas ao longo das entrevistas. Nenhuma técnica foi comum a todas as entrevistadas. *Card Sorting* foi a mais citada, com um total de 9 aparições, porém apenas por P1 e P5. As técnicas que mais apareceram em entrevistas diferentes foram *Brainstorming* (cinco citações, por P2, P3 e P5) e *Briefing* (quatro citações, por P2, P4 e P5). *Persona* foi citada 5 vezes, porém por apenas duas entrevistadas (P1 e P3), enquanto *Entrevista* e *Questionário* foram citadas 3 vezes, também por apenas duas entrevistadas (P3 e P5). As demais técnicas, indicadas na tabela abaixo (Tabela 10) foram citadas ao longo das falas por uma ou duas docentes em um número de aparições de 1 a 2. No caso das técnicas, é relevante considerarmos que o número de exemplos maior pode ser atribuído, potencialmente, a: 1) existem, de fato, mais técnicas que metodologias; 2) uma vez que há mais clareza do que se tratam as técnicas, torna-se mais fácil identificá-las e citá-las. Abaixo apresentamos uma tabela com as ocorrências de citação.

Tabela 10 - Técnicas mais citadas

TÉCNICA CITADA	OCORRÊNCIA	TOTAL
<i>Card Sorting</i>	P1 - 5 P4 - 4	9
<i>Brainstorming</i>	P2 - 3 P3 - 1 P5 - 1	5
<i>Persona</i>	P1 - 4 P3 - 1	5
<i>Briefing</i>	P2 - 1 P4 - 1 P5 - 2	4
<i>Entrevista</i>	P3 - 2 P5 - 1	3
<i>Questionário</i>	P3 - 2 P5 - 1	3
<i>Focus Group</i>	P3 - 2	2
<i>Moodboard</i>	P3 - 1 P5 - 1	2
<i>Pesquisa de similares</i> <i>Análise de similares</i>	P2 - 1 P3 - 1	2
<i>Conceitos-chave</i>	P3 - 1	1
<i>Debriefing</i>	P5 - 1	1
<i>Jornada do Usuário</i>	P3 - 1	1
<i>Kanban</i>	P4 - 1	1
<i>Levantamento Bibliográfico</i>	P3 - 1	1
<i>Mapa mental</i>	P3 - 1	1
<i>Modelagem Conceitual</i>	P5 - 1	1
<i>MVP</i>	P3 - 1	1
<i>Teste AB</i>	P4 - 1	1
<i>Think Aloud</i>	P5 - 1	1

Fonte: Os autores (2024)

Com efeito, podemos depreender a partir dessa análise parcial o quanto os entendimentos das noções de metodologia e técnica podem ser variados no Campo do Design.

## 5 Considerações finais

A partir da pesquisa de Iniciação Científica desenvolvida no LabCrit - Laboratório de Produções Críticas em Design, evidenciamos e discutimos nesse artigo as formas como definições de metodologias e técnicas projetuais digitais podem variar não apenas em suas dimensões literárias, mas sobretudo em seu entendimento e emprego laborativo. Dando conta do recorte acadêmico na etapa aqui apresentada, foi possível avultar em que medida e como esses entendimentos e definições variam, especial e curiosamente para docentes do ensino superior, as quais lidam com a dimensão teórico-prática dessas noções em seus contextos de trabalho cotidianamente. Tal fato revela a ideologia por trás não só de nossas atuações no Campo do Design, mas também de nossas formações educacionais e da literatura empregada no Campo. Afinal, por mais que a literatura hegemônica seja apresentada como uma referência científica para reger uma área do conhecimento, ela não está isenta de considerações ideológicas em suas formulações, usos e reproduções.

Assim, analisar dois termos importantes para o Campo do Design Digital a partir de entrevistas com docentes e chegar à conclusão de que seus entendimentos podem ser nebulosos – no caso da metodologia – ou determinados a partir de exemplos – no caso da técnica – expande o espaço de discussão a ser desbravado com os próximos passos da pesquisa, a qual conta com observação participante sobre o ensino e o emprego mercadológico de metodologias e técnicas projetuais digitais.

## 6 Referências bibliográficas

CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês**: o campo do Design compreendido como produção social. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014.

DE BRITTO JÚNIOR, Álvaro Francisco; JÚNIOR, Nazir Feres. A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos. In: **Revista Evidência**, v. 7, n. 7, 2012.

HEINRICH, Fabiana Oliveira. **Design: crítica à noção de metodologia de projeto**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design). Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2013.

MATIAS, Iraldo. **Projeto e revolução**: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design. Florianópolis: Editora Em Debate, 2014.

NOBRE, Marcos (org.). **Curso livre de Teoria Crítica**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008.

WHITAKER, Dulce CA. **Análise de entrevistas em pesquisas com histórias de vida**. Cadernos Ceru, v. 11, p. 147-158, 2000.

WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.