

Tendências e Desafios na Educação Superior em Design: Uma Análise Qualitativa

Trends and Challenges in Higher Education in Design: A Qualitative Analysis

ALUX, Tereza Cristina Sousa; MSc Candidate; Universidade Anhembi Morumbi
tereza.alux@gmail.com

da Silva, Andrea Catropa; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi
andreatropa@gmail.com

Resumo

A partir do advento da internet e do avanço tecnológico no início do século XXI, o Design passou por uma significativa transformação, impulsionada pela disseminação dos smartphones e pela expansão da conectividade digital. Essa mudança social e cultural não apenas remodelou a maneira como as pessoas interagem com a tecnologia, mas também provocou uma profunda alteração no comportamento das empresas, levando-as a enfrentar o desafio da Transformação Digital. Exemplificando essa evolução, a trajetória da Netflix, que se adaptou ao contexto digital e reinventou seu modelo de negócio, é paradigmática. Além disso, outras empresas disruptivas, como Uber e Airbnb, revolucionaram setores tradicionais, redefinindo conceitos de mobilidade e hospedagem. O Design emerge como um elemento crucial nesse cenário, sendo responsável por criar interfaces intuitivas e amigáveis, além de impulsionar a inovação e resolver problemas reais dos usuários. Diante desse contexto dinâmico, surge a questão sobre as tendências e desafios no ensino de Design nas instituições de nível superior, cuja análise, realizada por meio de entrevistas com educadores da área, aponta para perspectivas promissoras e insights valiosos para o futuro do campo.

Palavras Chave: Educação em Design, Docência em Design, Design e Tecnologia,

Abstract

Since the advent of the internet and technological advances at the beginning of the 21st century, Design has undergone a significant transformation, driven by the spread of smartphones and the expansion of digital connectivity. This social and cultural change has not only reshaped the way people interact with technology, but also caused a profound change in the behavior of companies, leading them to face the challenge of Digital Transformation. Exemplifying this evolution, the trajectory of Netflix, which adapted to the digital context and reinvented its business model, is paradigmatic. Furthermore, other disruptive companies, such as Uber and Airbnb, have revolutionized traditional sectors, redefining concepts of mobility and accommodation. Design emerges as a crucial element in this scenario, being responsible for creating intuitive and user-friendly interfaces, as well as driving innovation and solving real user problems. Given this dynamic context, the question arises about the trends and challenges in teaching Design in higher education institutions, whose analysis, carried out through interviews with educators in the area,

points to promising perspectives and valuable insights for the future of the field.

Keywords: *Design Education, Teaching in Design, Design and Technology,*

1. Introdução

A partir de 2000, com o avanço da internet e da tecnologia, testemunhamos grandes mudanças sociais e culturais que provocaram uma grande transformação na disciplina de Design. As pessoas que, nas décadas de 80 e 90, já haviam adquirido computadores pessoais para realizarem atividades relacionadas ao trabalho, estudos e lazer, puderam, ao longo dos anos 2000, adquirir os primeiros computadores de mão: os smartphones.

Segundo exposto por Magrani, em seu livro,

“...nas últimas décadas, bilhões de pessoas se conectaram ao mundo digital. Dados [...] da União Internacional de Telecomunicações (UIT) mostram que 95% da população global já vivem em áreas cobertas com rede celular (2G ou mais) e 84% têm acesso à banda larga móvel. Soma-se a isso o rápido crescimento das redes 4G, tecnologia já acessível para 4 bilhões de pessoas.”.

Desde então, a cada ano, as empresas de tecnologia vêm trabalhando na evolução dos computadores e smartphones, explorando novos dispositivos, como smartwatches e tablets, e implementando melhorias de desempenho e performance. Essas inovações não apenas acompanham a rápida evolução tecnológica, como também desencadeiam alterações no comportamento social.

Com o avanço da tecnologia, as pessoas passaram a executar boa parte das suas atividades por meio dos computadores pessoais e smartphones. As empresas, que começaram a perceber uma queda no uso dos seus produtos e serviços, aumento na insatisfação dos seus clientes e a vislumbrar o encerramento das suas atividades, caso não se adaptassem ao contexto digital e às novas necessidades de seus clientes, passaram pelo que ficou conhecido informalmente no mercado como Transformação Digital: uma experiência de transformação profunda e complexa na estrutura, funcionamento, operação, no método de trabalho e, principalmente e talvez o mais difícil, na cultura da organização. Boa parte das empresas, que até então eram sólidas e conceituadas, não sobreviveu a essa transformação.

Uma das empresas que foi melhor sucedida ao passar pela transformação digital, adequando seu modelo de negócio às mudanças sociais e comportamentais decorrentes da democratização da internet e do fácil acesso à tecnologia, foi a Netflix. Fundada em 1997 no Vale do Silício, Califórnia, a Netflix até o início dos anos 2000 era um serviço de locação de vídeos (filmes, documentários, etc..) por telefone, onde os clientes, portando um catálogo de materiais em vídeo, entravam em contato com a unidade mais próxima da Netflix solicitando o vídeo desejado e, caso este estivesse disponível, recebia na sua casa. Naquela época, a principal concorrente da Netflix era a gigante Blockbuster, que possuía milhões de lojas físicas em todo o mundo.

Com a mudança do comportamento e acesso à tecnologia, a Netflix construiu uma plataforma digital, onde os clientes pudessem consumir o conteúdo na sua própria casa, sem precisar telefonar ou verificar a disponibilidade do material, pagando uma mensalidade a custo simbólico, se comparado ao custo da locação. Enquanto a Blockbuster não adaptou seu modelo de negócio, continuando com lojas físicas e locação de vídeos mediante disponibilidade, a um custo muito mais alto que o da Netflix. A conveniência do serviço digital oferecido pela Netflix aniquilou o modelo de negócios da Blockbuster e de outras empresas que ofereciam serviços semelhantes.

O modelo de negócios da Netflix inspirou produtoras como HBO, Telecine e FOX a criarem sua própria plataforma de streaming. Além disso, inspirou empresas de outros segmentos, como a Amazon, a investir na produção de vídeos.

Segundo Rogers,

“...os negócios precisam aprender a enfrentar desafiantes assimétricos, que estão embaralhando os papéis da competição e da cooperação em todos os setores de atividade. Também devem compreender a importância crescente das estratégias para construir plataformas, não apenas produtos.”.

Por outro lado, outras empresas surgiram, trazendo consigo novos modelos de negócio, produtos e serviços que mudaram a forma como as pessoas interagem com o mundo, tais como a Uber, fundada em 2009, que transformou a forma como as pessoas se locomovem no mundo todo; e a AirBnB, fundada em 2008, que redefiniu o conceito de hospedagem, também pelo mundo afora;

“As tecnologias digitais também estão transformando a maneira como as empresas inovam...”, como citado por Rogers, em sua obra.

A disciplina de Design teve uma forte influência e destaque em toda essa movimentação. Com a ascensão da internet e o avanço da tecnologia, é o time de Design o responsável pela interface, arquitetura, usabilidade e navegação de todos os sites, sistemas e aplicativos que utilizamos. Conforme os anos se passam, a complexidade para o time de Design aumenta, uma vez que, hoje, são os responsáveis por analisar e entender o comportamento das pessoas ao utilizar esses produtos e serviços, garantindo que a experiência de uso seja amigável e intuitiva para o público e usuários específicos, o que faz com que tenham um papel importante na área de pesquisa. Os profissionais desta área são encarregados de criar uma comunicação adequada e coerente com os usuários por meio da interface, utilizando uma linguagem adaptada para esse público, possibilitando a ele condições favoráveis para estabelecer melhores interações. Em suma, a equipe que trabalha com Design estuda as necessidades e desafios referentes ao seu público, com o objetivo de preencher uma lacuna organizacional e tornar os produtos e serviços das empresas mais competitivos, uma vez que eles vão resolver um problema real das pessoas.

Há de se ressaltar, de uma forma deveras superficial, a evolução das tecnologias relacionadas ao uso de aparelhos que possibilitassem executar funções diversas não apenas para fins comerciais, militares e afins, como antigamente era utilizado, mas para o dia a dia do seu usuário. No princípio dos anos 70, estes estudos passaram a ser aplicados e por volta de 1976, a Apple desenvolveu o Apple I. Na década de 80, com o avanço da IBM no ramo da tecnologia, mais um passo foi dado não somente no design do produto, como também em sua funcionalidade, e assim, outras mudanças foram surgindo nos dispositivos com a chegada dos anos 90, que não somente inseriram melhorias como tornaram evidente a evolução e ascensão da internet, trabalhando em um fluxo conjunto com a crescente expansão do rádio e da tv.

E como um passo maior, tais dispositivos de uso pessoal foram trazidos diretamente para as mãos dos consumidores, com a chegada dos smartphones, trazendo não só o conceito de comunicação diretamente para a mão do usuário, como também a possibilidade de executar tarefas desta forma, como antes apenas os computadores pessoais e de mesa faziam. Em 1992, um aparelho da IBM, denominado Simon Personal Communicator, já dava sinais das primeiras inventividades que daria rumo para desenvolver tecnologias futuras para expansão do conceito de smartphones, o que veio a ocorrer em 1996, com outros aparelhos de empresas como Nokia, Ericsson, etc.

Contudo, a empresa que se destacou pela ousadia em seu design e funcionalidades foi a

Blackberry. Em 2005, lançou um aparelho com o objetivo de transformar o computador de mesa em um dispositivo portátil, proporcionando a conveniência de realizar todas as atividades executadas em um computador de mesa diretamente em um dispositivo de mão, que as pessoas podem transportar facilmente para qualquer lugar. No entanto, a empresa não considerou que o comportamento e as atividades realizadas em um computador de mão diferem daqueles em um computador de mesa. Assim, apesar de uma proposta ousada, a Blackberry não obteve sucesso, resultando em uma jornada curta para o dispositivo.

Em 2007, a Apple apresentou o primeiro Iphone, que mudou o mercado e a forma de lidar com a tecnologia que o aparelho ofereceu, trazendo em seu encaixe, um ano após, o desenvolvimento da tecnologia Android para smartphones de outras concorrentes. Desde então, novas ferramentas que oferecem uma gama de possibilidades de interação entre seu usuário e diversas aplicações, desde lazer, trabalho, saúde e praticidades bancárias, têm sido lançadas e modernizadas para atendimento de um público mais amplo e ganhando espaço no mercado — tais provas se mostram com a chegada dos ipads e tablets, até os últimos e mais recentes smartwatches.

Este recorte na área tecnológica, voltada ao setor de informática e seus produtos no decorrer da História, é apenas uma pequena amostra do poder que o conceito do designer tem na criação e adaptação de determinadas aplicações que abraçam uma parcela de consumidores.

Design se tornou, então, uma complexa e importante fatia nas organizações, de caráter ímpar e imprescindível. É um recurso estratégico para o avanço da tecnologia, que foca resolver problemas reais, e não mais apenas fomentar e encorajar o consumo. Com o conhecimento de Design, esses profissionais são a ponte entre diversos segmentos da empresa para que trabalhem juntos, analisando informações reais e definindo objetivos e formas de resolver problemas e aproveitar oportunidades da melhor forma possível.

A partir desta introdução, torna-se possível trazer o tema principal deste ensaio, numa busca pertinente de uma resposta para a devida questão: depois de toda essa mudança social e tecnológica, quais são as tendências e desafios no método de ensino e aprendizagem de Design nas instituições de nível superior?

Para realizar esta análise, foram entrevistados seis educadores da área de Design, incluindo três que desempenham funções como professores e coordenadores, responsáveis pela elaboração de ementas e pela estruturação do conteúdo e ordem das disciplinas. Os outros três são professores especializados em disciplinas específicas do curso de Design. A diversidade de perspectivas desses profissionais oferece insights valiosos acerca da atual situação do ensino de Design, o que sinaliza direções promissoras para o futuro.

2. Estrutura da pesquisa

O método de pesquisa adotado foi o qualitativo, empregando entrevistas gravadas em vídeo, com uma média de duração de 1 a 1h30. Esta pesquisa tem como objetivo ampliar a visão e ajudar a compreender a formação dos professores de Design, analisar os métodos de ensino utilizados na disciplina e examinar as perspectivas para o futuro do ensino nesta área. O período de coleta de dados situa-se entre os dias 16 e 21 de junho de 2023.

A pesquisa foi conduzida com base em um roteiro estruturado, composto por perguntas específicas e direcionadas, organizadas em três pontos principais:

1. **Histórico:** buscando compreender a trajetória profissional e a bagagem do educador de Design;
2. **Ensino:** investigando a metodologia de ensino aplicada em sala de aula, assim como o comportamento e o perfil dos alunos;
3. **Perspectivas para o Futuro:** abordando questões que exploram as tendências e desafios previstos para o ensino de Design nos próximos anos.

3. Demografia dos Entrevistados

Ao analisar o perfil dos entrevistados, é possível constatar uma relativa equidade entre os gêneros, com um número bastante semelhante de homens e mulheres atuando como docentes. Entretanto, nas empresas, identifica-se uma disparidade, com menos mulheres ocupando posições de liderança. Nota-se que as mulheres tendem a concentrar-se em atividades operacionais, enquanto participam em menor número de funções estratégicas. Cargos de liderança e tomada de decisão ainda são predominantemente ocupados por homens. Na esfera acadêmica, a disparidade entre os gêneros se torna evidente ao analisar os autores publicados em Design, com um número bastante reduzido de mulheres brasileiras envolvidas na produção e publicação de suas obras. Entre as pessoas entrevistadas, apenas três possuem obras publicadas, sendo que dois destes autores são homens.

A maior parte da oferta no ensino de Design ainda está concentrada no eixo Rio-São Paulo, no entanto, existem instituições federais reconhecidas pela qualidade em Estados como MG, CE, PE, PR, SC.

4. Formação Acadêmica

Das seis pessoas entrevistadas, cinco lecionam em Universidades privadas, enquanto uma atua em uma Universidade federal. Apenas duas possuem bacharelado em Design. As outras quatro têm formação em Ciências da computação, Artes ou Publicidade. Isso aponta para uma carência de profissionais e educadores, em nossa geração, que possuam uma base teórica sólida e fundamentos robustos nesta área. Contudo, os educadores que não possuem bacharelado em Design, expressaram o desejo de ter recebido uma formação mais aprofundada em teoria, ressaltando a importância do equilíbrio entre teoria e prática no ensino em questão.

5. Metodologia de Ensino e Conceitos-chave

A predominância de uma abordagem dinâmica de ensino, que integra teoria e prática por meio de projetos, ressalta a importância do aprendizado ativo no campo do Design. Os conceitos mencionados, como o duplo diamante, design thinking e metodologias de projeto, refletem as tendências contemporâneas na área, evidenciando a adaptação dos educadores às demandas do mercado e da sociedade.

Essa metodologia se baseia em descobertas recentes, no campo da neurociência, que indicam a eficácia de alternar entre o ensino teórico e o prático. Além disso, estudos revelam que as pessoas têm dificuldade em manter a atenção por longos períodos, o que demanda do docente o uso de recursos que promovam a interação dos alunos, mantendo seu foco durante as aulas.

Aqui, é possível ressaltar uma grande qualidade da disciplina de Design no ensino: os professores, habituados a compreenderem as necessidades e desafios dos usuários, uma vez que esse é um fundamento-chave do ensino da disciplina, assumem a responsabilidade pelo aprendizado dos alunos, explorando uma variedade de recursos e métodos para manter a atenção e proporcionar uma experiência enriquecedora em sala de aula. Estamos testemunhando cada vez menos a abordagem tradicional, na qual os professores apenas falam e os alunos apenas escutam. A interação e a prática fazem parte do sucesso no aprendizado.

6. Equidade de Gênero e Racial

Ainda que a maioria dos entrevistados acredite na existência de equidade de gênero, trazendo como fator relevante a remuneração igualitária, uma vez que ela é feita por titulação, independente das características, método que é diferente do que se pratica em empresas, existem observações pertinentes sobre questões veladas que desqualificam as mulheres no exercício do ensino do Design, o que indica que ainda há desafios para elas ingressarem e permanecerem no meio acadêmico.

Nota-se, igualmente, a ausência de pessoas pretas e pardas e um número praticamente nulo de pessoas autodeclaradas da comunidade LGBTQIAPN+.

Ainda existe a percepção de que homens brancos cis têm uma autoridade mais reconhecida para lecionar na disciplina, o que resulta em desafios enfrentados por mulheres em ambiente de sala de aula. Uma vez que a pesquisa não incluiu dados de alunos, não é possível elencar informações para formular hipóteses sobre as causas subjacentes deste problema. No entanto, essa questão demonstra um grande potencial para ser explorada em estudos futuros.

A baixa representatividade de pessoas de grupos minoritários ressalta a necessidade de medidas para promover a diversidade no ambiente acadêmico de Design.

7. Revolução Tecnológica e Internacionalização do Design

O consenso entre os entrevistados sobre a importância da revolução tecnológica como propulsora no setor de Design destaca a necessidade de adaptação constante.

A abordagem do colonialismo e da brasilidade nesta área, ilustrada pela declaração dos irmãos Campana em uma exposição internacional — "Nós não somos alemães nem italianos, somos brasileiros" —, foi considerada relevante por cinco dos entrevistados, sendo que um deles optou por não opinar devido à falta de profundo conhecimento sobre o contexto. Estamos em um cenário que destaca a valorização da identidade singular do design brasileiro e a importância de reconhecer o contexto cultural próprio.

8. Design no Ensino Médio

Existe um consenso entre todas as pessoas entrevistadas de que a inclusão da disciplina de Design no ensino médio pode ser altamente benéfica para o desenvolvimento dos alunos, transcendendo as expectativas profissionais e adentrando o âmbito do desenvolvimento pessoal. O aprendizado dos métodos e a forma de pensar que a disciplina de Design estimula podem auxiliar os adolescentes a conhecerem suas vidas como um projeto, mapeando possibilidades em suas jornadas e antecipando desafios.

Além disso, a disciplina oferece uma visão sistêmica, estimula o senso crítico e a capacidade de resolver problemas de maneira pragmática, concentrando-se na simplicidade e incorporando graus de complexidade nos campos que a pessoa pode considerar mais relevantes.

9. O Ensino da História da Educação em Design

Ao analisar o impacto do ensino da educação em Design nos cursos de graduação e especialização, quatro entrevistados destacaram que uma breve abordagem do tema seria interessante, mas não consideram necessária a criação de uma disciplina focada e aprofundada neste assunto. Isso se deve ao fato de que poucas pessoas têm real interesse em direcionar suas carreiras para a docência. Mesmo entre aqueles interessados em pesquisa, nem todos almejam lecionar. Portanto, uma disciplina aprofundada pode não ser relevante ao analisar a demanda como um todo.

No entanto, a passagem pelo tema é vista como benéfica para mostrar a transformação do método ao longo do tempo, bem como as motivações por trás desse processo. Além disso, essa exposição pode estimular o interesse pela docência.

Um dos entrevistados acredita que o ensino da educação em Design não é interessante nos cursos de graduação de forma alguma, e que deve ser incluído apenas em cursos de especialização voltados especificamente para o ensino, favorecendo diretamente as pessoas que desejam seguir a carreira docente.

10. Papel do Designer e Necessidade de Teoria:

Existe um consenso de que o profissional de Design desempenha atualmente um papel crucial como agente facilitador dentro das corporações. Ele domina métodos de cocriação fundamentais para a criação assertiva de soluções, ao passo que também considera a viabilidade e os desafios técnicos na implementação dessas soluções.

Com base nesta concordância, os métodos mais ensinados e abordados em sala de aula, como mencionado anteriormente, estão vinculados ao design thinking, design sprint e duplo diamante. Além disso, métodos de pesquisa com usuários são destacados, garantindo que todos os envolvidos na construção da solução compreendam as reais necessidades e desafios das pessoas que utilizarão o produto ou serviço.

No entanto, é enfatizado que a ausência de conhecimento aprofundado na teoria de Design entre os profissionais impõe limitações ao desenvolvimento de suas carreiras. Esse conhecimento é essencial para assegurar que os designers possam se reinventar ao longo de suas trajetórias profissionais, capacitando-os a enfrentar os desafios em constante evolução no seu campo de atuação, principalmente dado ao contexto de rápida mudança que estamos vivendo.

11. Propostas para o Futuro:

Atualmente, não há um espaço de encontro entre os docentes e outros profissionais do ensino para debater metodologias, práticas e todo o contexto que envolve o tema em questão. A colaboração e o compartilhamento de experiências entre os professores são cruciais para o aprimoramento contínuo do ensino de Design, proporcionando uma experiência de aprendizado assertiva e alinhada às mudanças sociais e tecnológicas.

"Seria interessante organizarmos um encontro com os professores de Design para discutir metodologias, práticas e perspectivas para o futuro do ensino." Eliane, Coordenadora do Bacharelado em Design Gráfico e Digital no IED, SP.

12. Conclusão:

É evidente que o papel do Design é um dos principais impulsionadores da inovação em diversas áreas, especialmente nas últimas duas décadas, no âmbito digital e tecnológico. A visão e o método aplicados nesta área influenciam diretamente as atividades de profissionais em campos variados.

As equipes de Design destacam-se, sobretudo, ao projetar produtos e serviços, e a experiência projetada interage de forma integrada com os ambientes físico e digital. Isso não apenas facilita processos, mas também torna a rotina mais ágil, eficiente e organizada, prevenindo e evitando erros humanos.

No campo da saúde, existem produtos digitais que facilitam a rotina da equipe médica, da equipe de atendimento e da equipe de operação, seja clínica, laboratorial ou hospitalar. Na área educacional, produtos digitais agilizam a gestão escolar, melhorando a interação entre o corpo docente e os alunos, tornando as informações mais acessíveis aos pais ou tutores. No setor de serviços, podemos encontrar diversos produtos digitais que visam proporcionar um atendimento de delivery de restaurantes, uma maneira rápida que elimina a necessidade de telefonar ou armazenar vários cardápios em casa. Além disso, é fácil encontrar serviços de hospedagem sem depender de um concierge, entre muitos outros.

Diante das rápidas transformações no campo do Design, a educação superior desempenha um papel crucial na preparação de profissionais competentes e inovadores. O método de ensino, que é dinâmico, provocativo e inclusivo, tem se mostrado um forte aliado para a aprendizagem. Ao mesmo tempo, a teoria não pode ser dispensada, pois é a base que proporciona versatilidade e capacidade de reinvenção aos profissionais da área. A dinamicidade no ensino de Design, aliada à reflexão sobre questões de gênero, diversidade e teoria, é fundamental para a formação de

designers capazes de enfrentar os desafios do futuro, contribuindo de maneira significativa para a sociedade.

Em suma, estamos em uma era próspera do Design, e é imperativo encorajar as pessoas a se reinventarem e a questionarem cada vez mais sua realidade. Isso possibilitará alcançarmos novos e melhores horizontes.

Referências bibliográficas:

- MAGRINI, E. A Internet das coisas. / Eduardo Magrini. – Rio de Janeiro: FGV Editora, 2018, 192 p.
- Rogers, David L., Transformação digital: repensando o seu negócio para a era digital / David L. Rogers; tradução Afonso da Cunha Serra. – 1ª edição – São Paulo: Autêntica Business, 2017.

Formatação do Texto

Os títulos devem estar em caixa alta e baixa e ser numerados progressivamente. Os títulos de primeiro nível devem estar em caixa alta e baixa, em fonte Calibri, corpo 14pt, negrito, mantendo espaço de 6pt com o parágrafo anterior e não devem ultrapassar duas linhas. Os títulos de segundo e terceiro nível devem estar em Calibri, corpo 12pt e negrito (segundo nível) e negrito itálico (terceiro nível).

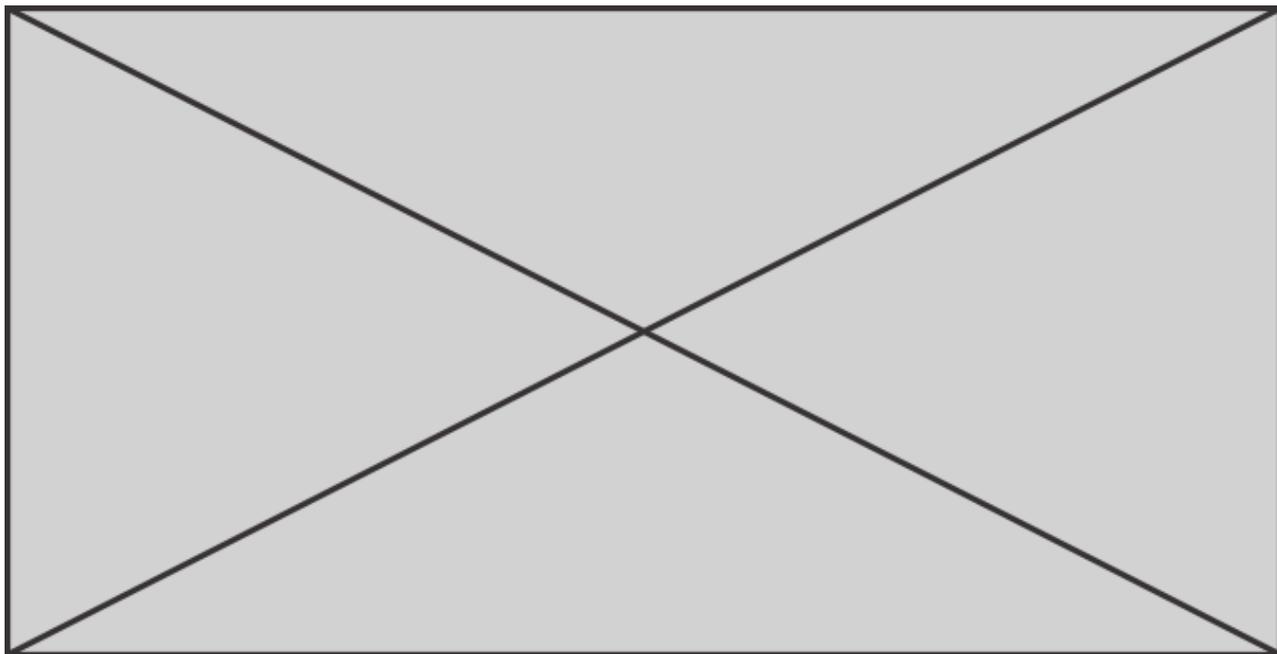
O corpo do texto deve estar em fonte Calibri, corpo 12, espaçamento simples, com recuo na primeira linha de 1,25cm e espaçamento entre parágrafos de 6pt. No caso de uma citação tomar mais de três linhas de texto, deve estar em um parágrafo separado, em fonte Calibri corpo 10, espaçamento simples, com o parágrafo todo recuado 4 cm a esquerda, tal como previsto na norma ABNT, como no exemplo a seguir:

The designer combines graphic materials—words, pictures, and other graphic elements—to construct a visual communications gestalt. This German word does not have a direct English translation. It means a configuration or structure with properties not derivable from the sum of its individual parts. [...] The designer combines visual signs, symbols, and images into a visualverbal gestalt that the audience can understand. The graphic designer is simultaneously message maker and form builder. This complex task involves forming an intricate communications message while building a cohesive composition that gains order and clarity from the relationships between the elements (Meggs, 1992, p. 1).

1.1.1 Imagens e Legendas

As imagens devem estar centralizadas e não devem ultrapassar a largura da área de texto; altura máxima de 9cm, resolução mínima de 150DPI e máxima de 200DPI; legenda e fonte devem ser centralizadas, conforme modelo, em Calibri, corpo 10, com o espaço 18pt antes da legenda e 18pt após a fonte da imagem.

Figura 1 - Exemplo de imagem



Fonte: pt.gdefon.com (2014)

1.1.2 Tabelas ou Quadros

As tabelas não devem ultrapassar a largura da área de texto. O texto da tabela deve estar em Calibri corpo 10pt. A legenda da tabela deve estar em Calibri, corpo 10, centralizado, mantendo o espaço de 18pt com o texto.

Tabela 1 – Artigos submetidos por edição do P&D Design

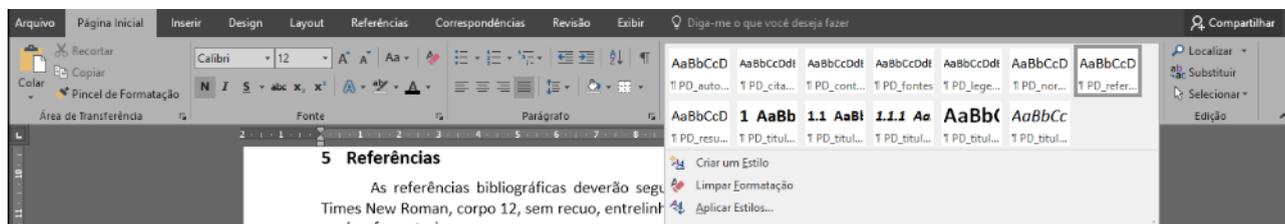
Edição / Ano	Submissões
2016	947
2018	1133
2022	1274

Fonte: adaptado de Edital P&D 2024 (2024)

1.2 Estilos de Parágrafo

Este *template* contém estilos de parágrafos pré-configurados, para utilizá-los basta selecionar o texto e aplicar o estilo correspondente na galeria de estilos (aba “Página Inicial”), conforme ilustra a Figura 2.

Figura 2 – Captura de tela exibindo a galeria de estilos de parágrafo



Fonte: o autor

2 Referências

As referências bibliográficas deverão seguir o padrão da ABNT. O texto deve estar em Calibri, corpo 12pt, sem recuo, entrelinhas simples e mantendo o espaço de 6pt com o parágrafo seguinte.

BELTRANO, S. **Título do livro**. Curitiba: Editora, 2007.

BIDERMAN, C.; COZAC, L. F. L.; REGO, J. M. **Conversas com economistas brasileiros**. 2.ed. São Paulo: Ed. 34, 1997.

LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane P. **Management information systems: new approaches to organization & technology**. 5 th ed. New Jersey: Prentice Hall, 1998.

MEGGS, Philip B. **Type & Image: The Language of Graphic Design**. Van Nostrand Reinhold, New York, 1992.

SILVA, J. da. **Título do artigo: complemento**. Nome da Revista, n.º 0, p. 11-15, set 2006.

SUJEITO, A. **Título do tópico**. In: Nome do Site, 2005. (<http://www.enderecodosite.com.br>)

TAL, F. de. **Nome do trabalho publicado**. In: Congresso Brasileiro de Exemplo, 1., Antares, 29 a 31 fev. 2005. Anais do I Congresso Brasileiro de Exemplo. Antares: Instituição, 2005. p.102-118.

3 Checklist

Área	Item	Checar
Layout da página	Margens e formato da página	
	Espacejamento	
	Recuos	
	Alinhamento	
	Texto	
	Título do artigo	
	Nome do autor	
	Nome do autor ocultado para revisão cega na primeira etapa de submissão	
	Nome, instituição, país e e-mail dos autores	
	Palavras-chaves e resumo em português	
	Palavras-chaves e resumo em inglês	
	Subtítulos	
	Marcadores gráficos e numéricos	
	Figuras e tabelas	
	Citações	
	Notas de rodapé	
Agradecimentos		
Referências		
Tamanho do artigo (páginas)		
Direitos autorais	Permissão de uso dos direitos autorais (se for o caso)	
Enviando o artigo pelo sistema	Formato do arquivo (PDF)	
	Tamanho do arquivo (MB)	
	Versão para revisão cega e versão para publicação	
	Registro correto do título	
	Registro correto e completo de nomes, e-mail e demais informações no sistema	
Categoria		

Eixo Temático

Atende às recomendações específicas da categoria para a qual você está submetendo o trabalho?
