REVISTA DESIGN & TECNOLOGIA
ISSN: 2178-1974
2020, Vol. 10, No. 21
DOI 10.23972/det2020iss21pp11-21

PGDESIGN
www.pgdesign.ufrgs.br

O ensino do design editorial contemporâneo: a utilização de um processo de design e as suas implicações na criatividade e expressão autoral

Joana Casteleiro-Pitrez[1]; Alexandra Barradas[2]

1 *Labcom - Comunicação e Artes Unidade de Investigação, Universidade da Beira Interior*

2 *Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias*

RESUMO

No panorama do design editorial contemporâneo, a análise do renascimento e preservação do objeto impresso é assunto de debate constante. Perante a fatalidade do desaparecimento deste mesmo objeto proclamada pelas novas tecnologias, o designer é instigado a inovar esteticamente e a quebrar a barreira do lugar comum. No entanto, esta não é de todo uma tarefa fácil, uma das grandes dificuldades reside na educação do profissional do design, onde muitas vezes se abordam as regras tradicionais e se deixa de lado a inovação. A criatividade é limitada, e os alunos direcionados para a criação de soluções editoriais prosaicas. Na tentativa de alterar o modelo preestabelecido na grande maioria das licenciaturas em design, foi utilizado na unidade curricular de design editorial o processo de design, DELLI Research – Research for Classroom, este modelo é composto por quatro fases, a descoberta, a criação, a validação e a implementação (arte final, características técnicas, possibilidades de distribuição e apresentação), e o seu foco encontra-se na inovação e na criatividade. Com base nesta premissa, foi aplicado o processo de design DELLI, com 19 alunos do 2º ano da licenciatura em design da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Os objetivos, passaram por compreender a forma como os alunos aplicaram e perceberam o processo de design. Quais as implicações que esse mesmo processo teve na sua perceção da criatividade? Quais os conceitos de design editorial que foram retidos pelos alunos, e de que forma foi potenciada a sua expressão autoral? Os resultados revelam que os alunos compreenderam e aplicaram corretamente o processo de design e que o mesmo pode ter tido implicações positivas na perceção da criatividade. A expressão autoral foi potenciada através do processo de design e do briefing proposto, sendo que, os alunos retiveram e inclusivamente passaram a utilizar na sua linguagem quotidiana os conceitos do design editorial.

PALAVRAS-CHAVE

Processo de Design;
Design Editorial;
Livro de Artista;
Criatividade;
Expressão Autoral

The teaching of contemporary editorial design: the use of a design process and its implications for creativity and authorial expression

ABSTRACT

In the panorama of contemporary editorial design, the analysis of the rebirth and preservation of the printed object is a subject of constant debate. Due to the appearance of new technologies, we are facing the possible disappearance of the print object, leading the designer to innovate aesthetically and to break the barrier of the commonplace. However, this is not an easy task, with one of the great difficulties laying in the designer's education, where traditional rules are often addressed, and innovation is ignored. Creativity is limited, and students focus on creating prosaic editorial solutions. In an attempt to change the pre-established model in the majority of undergraduate degrees in design, the design process DELLI Research - Research for Classroom was used in the editorial design curriculum. This model consists of four phases: discovery, creation, validation, and implementation, and its focus is on innovation and creativity. Based on this premise, the DELLI design process was carried out with 19 students from the 2nd year degree in design of the Lusófona University of Humanities and Technologies. The objectives were to understand how the students applied and perceived the design process: What are the implications of this process on their perception of creativity? What are the editorial design concepts that have been retained by the students, and how has their author expression been enhanced? The results show that students understood and correctly applied the design process and that it could have positive implications for their perception of creativity. The authorial expression was enhanced through the design process and the proposed briefing, and the students retained and even began to use the everyday language of editorial design concepts.

KEYWORDS

Design Process;
Editorial Design;
Artist's Book;
Creativity;
Author Expression

CONTATO: Joana Casteleiro-Pitrez – *joana.casteleiro@gmail.com*

© 2020 – Revista Design & Tecnologia

1. INTRODUÇÃO

A era da informação conduziu a grandes mudanças do paradigma social, econômico e tecnológico. A aldeia global que Mcluhan (1964) imaginou, onde todos podemos comunicar com todos, e a sociedade em rede de Castells (1999), na qual os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico da estrutura social, vieram colocar em sobressalto o mundo editorial. A diminuição da venda de livros, o fecho de inúmeras livrarias e editoras, a diminuição do número de edições dos livros impressos, a retração dos hábitos de leitura levou à investigação e reflexão (BODMAN *ET.AL*., 2014; CHARTIER, 2001; ECO & CARRIÉRE, 2011) sobre a preservação do objeto impresso que preconiza historicamente a libertação intelectual do ser humano. O mercado adaptou-se às necessidades das novas gerações, surgiram novos modelos de negócio, o *print on demand*, foi criada a Amazon, os *e--readers* e os *e-books*, no entanto, o mercado livreiro continuou a atravessar grandes desafios. Esses desafios afetam todos os atores da cadeia produtiva do livro:

> Ao mudarem as estruturas do livro, a sua organização, a sua consulta, a sua leitura, isso também afetará os papéis que desempenham (...) os designers (ALBARRÁN & RIBEIRO, 2015, p.17).

Daniel Pink advoga, em 2006, o aparecimento de uma nova era, a era conceptual, que implica uma sociedade e economia erigida sobre o predicado da criatividade onde o design terá um papel fundamental. Esse papel é esclarecido por Cox, (2009) quando afirma que a criatividade é a geração de novas ideias, uma nova forma de olhar para os problemas existentes e descobrir novas oportunidades, já a inovação é a exploração dessas novas ideias e por fim o design é aquilo que estabelece a relação entre estes dois elementos, transforma as ideias de forma a que estas se tornem propostas práticas e atrativas para os utilizadores e consumidores.

Esta visão, que acabamos de descrever, assegura a necessidade de formar especialistas criativos capazes de tomar decisões inovadoras e de se adaptarem aos desafios da contemporaneidade (ABOIMOVA, DEPSAMES, SEROVA, SHCHERBAKOVA & YAKOVLEVA, 2016). A criatividade é assinalada por vários autores como fulcral no ensino do design e das artes visuais (CARABINE, 2013; WEINER, 2010). O reconhecimento da importância da criatividade neste tipo de ensino fez com que fosse incluída formalmente nos programas dos cursos de design em todo o mundo (CROPLEY & CROPLEY, 2009), sendo muitas vezes incluída no ensino da metodologia e processos de design. Antes do aparecimento da expressão *design thinking* já Don Koberg e Jim Bagnall tinham publicado em 1972, *The Universal Traveler: A Soft-Systems Guide to Creativity, Problem-Solving, and the Process of Reaching Goals*, desmistificado a criatividade e associando-a ao processo de design (DUBBERLY, 2005; LUPTON, 2009). Muitos são os investigadores que se debruçam sobre o estudo da criatividade nos processos de design (DORST & CROSS, 2001; HSIAO & CHOU, 2004; STARKEY, TOH & MILLER, 2016). Alguns afirmam haver provas contundentes dos seus bons resultados em termos criativos, tornando os designers capazes de criarem valor através de soluções inovadoras (HSIAO & CHOU, 2004; WONG & SIU, 2012), no entanto, outros alertam para o facto de ao longo do processo de design ser necessário selecionar e gerir as ideias mais criativas de forma a que os projetos consigam refletir essa mesma criatividade (ENDE, FREDERIKSEN, & PRENCIPE, 2014; KORNISH & ULRICH, 2014; STARKEY, TOH & MILLER, 2016). Se a criatividade tem sido uma área de referência para a investigação também a expressão autoral tem sido discutida por grandes nomes do design contemporâneo. Para Rock (1996) a expressão autoral é uma forma de reposicionar a atividade do design mais favoravelmente em relação a atividades com maior reconhecimento público, caso da literatura ou arquitetura. Por outro lado, este autor considera ainda que a expressão autoral: a) é uma forma de escapar à ideia de design como um serviço a executar para um cliente; b) promove uma maior participação do designer no processo de criação e edição empenhando-se ética e politicamente; c) é uma reação contra a aproximação do design a uma ciência onde o designer teria de abdicar da sua personalidade e interpretação em nome de regras e formalidades pré-estabelecidas. Para Lupton (1998) a expressão autoral não existe; é sim uma aspiração. O designer será no contexto de Lupton não um autor, mas um produtor que domina um conjunto de conhecimentos interdisciplinares. Já Heller (1998) faz um trocadilho com as palavras autor e empreendedor, cunhando o conceito *Authorpreneur*. Autor é a palavra chave da teoria de Heller (1998), que separa a arte comercial da comunicação visual. A autoria seria, assim, uma forma de empreendedorismo que origina conceitos, desenvolvendo-os e colocando-os no mercado numa iniciativa privada, com benefício mútuo para o criador e para o consumidor.

Como verificámos muitos autores estudaram os processos de design e a sua influência na criatividade e muitos outros teorizaram sobre a expressão autoral e a sua capacidade de colocar os designers em novas posições. Todavia, muito pouco tem sido feito na área específica do design editorial. Neste artigo tentaremos estudar de que forma num contexto de ensino do design editorial, a aplicação de um processo de design com foco na criatividade pode resultar no desenvolvimento de soluções inovadoras que reflitam o livro como objeto. Tentaremos ainda compreender se os conceitos basilares do design editorial foram apreendidos pelos alunos e de que forma foi potenciada a expressão autoral dos mesmos.

2. ESTADO DA ARTE

A produção científica na área dos processos de design é vasta e abrangente. No entanto, neste artigo, estamos particularmente interessados na capacidade de os processos de design melhorarem a criatividade e potenciarem a expressão autoral. No que diz respeito à criatividade a revisão da literatura permitiu-nos compreender que a aplicação de processos de design tendo em vista um briefing bem definido resulta efetivamente na criação de soluções mais inovadoras (MCELHERON, 2017). Ao longo do tempo o interesse nos processos de design vem formalizar-se em várias experiências de ensino, umas tentam criar formas dos alunos desenvolverem os seus próprios processos centrando-se na sua própria personalidade (NEAL & STAR, 2016), outras focam-se na imersão, brincadeira e prazer como cataclismo da criatividade (COSTELLO & EDMONDS, 2007; NEAL & STAR, 2016; NEAL & STAR, 2017), outras ainda, na co-criação como percursora da inovação (FROW, NENONEN, PAYNE & STORBACKA, 2012; SANDERS & STAPPERS, 2008). No que diz respeito à potenciação da expressão autoral, segundo Rock (1996) este conceito de autoria é capaz de sugerir novas abordagens para entender o processo de design. O designer como autor deve assim, encontrar projetos que se encaixem na sua visão e abordar o projeto de uma perspetiva crítica específica e reconhecível (ROCK, 1996). A ideia é recolocar o processo de design na figura do designer, reclamando responsabilidades éticas e políticas habitualmente assentes na figura de um cliente (MOURA, 2011). Tal como afirma McCarthy (2013), o design autoral tem impactos positivos no campo do design aprimorando, enriquecendo e ampliando a disciplina. Acreditamos que esses impactos positivos possam ajudar a refletir o objeto impresso, impedindo o seu declínio e o da

indústria livreira. Concordamos com Louise Schouwenberg (2016) quando afirma que os designers autores são "pessoas que têm o talento artístico e a intuição para os tempos em que vivemos, pessoas que são motivadas pela curiosidade, por uma atitude de investigação, com coragem de ignorar convenções e surgir com as suas respostas próprias e singulares".

Após a revisão bibliográfica parece-nos que os processos de design com foco na criatividade e o incentivo da expressão autoral são boas alternativas para o ensino contemporâneo do design editorial. O momento em que vivemos exige uma reflexão acerca do objeto impresso e a necessidade de inovar o sector livreiro que parece clamar pela ajuda do design. Com estes objetivos em vista, foi proposto em briefing aos alunos a elaboração de um livro de artista que refletisse as novas possibilidades do objeto impresso. O livro de artista foi apontado por vários autores como um objeto que pode incitar a criatividade (ALMEIDA, 2012; CICHELA, 2011; VALENTE, 2015).

> A criação do livro como forma de arte comporta um distanciamento crítico em relação ao livro tradicional; contestando-o recria-se a tradição em tradução criativa (Plaza, 1982, p.4).

No ensino do design, o livro de artista tem sido utilizado para fomentar a exploração e subversão de processos de impressão como é o caso do projeto "impressão texto e imagem" de Veneroso (2003) onde se explorou a relação texto-imagem, o corte, a colagem, os processos experimentais na gravação de fotolitos e técnicas de fotolitografia. O mesmo projeto foi mais tarde aplicado em diversos contextos e universidades pelo investigador, dando origem a novas explorações formais que extrapolam a ideia de códice (do latim, códex) associado ao tradicional livro e explorando diversos materiais, como o caso da elaboração de papeis artesanais (VENEROSO, 2012).

Da breve revisão bibliográfica podemos concluir que a aplicação de processos de design resulta efetivamente na criação de soluções inovadoras. Várias são as experiências que têm sido feitas ao nível da aplicação dos processos no ensino do design todas elas tendo como foco o aumento da criatividade através de várias técnicas: a co-criação, a imersão, a brincadeira, o prazer ou até mesmo a criação de processos à medida dos alunos. A revisão bibliográfica também nos ajudou a compreender que a expressão autoral tem um impacto positivo no campo do design permitindo uma reflexão singular capaz de criar novas soluções e respostas. Este estudo levou-nos também a compreender que os projetos dos livros de artista incitam a criatividade e a cogitação acerca de processos de impressão, processos de encadernação, materiais e conteúdos capazes de transformar a ideia tradicional de livro. Este triângulo que acabámos de descrever – processo de design, expressão autoral e livro de artista – representa o quadro conceptual que foi aplicado neste estudo.

3. PROCESSO DE DESIGN DELLI E PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DO DESIGN EDITORIAL CONTEMPORÂNEO

O processo aplicado neste estudo tem como base a presença de duas docentes para lecionar uma unidade curricular relacionada com o design editorial e, naturalmente, orientar as aulas e o projeto com objetivos concretos. As diferentes formas de abordar a matéria leccionada e as observações efetuadas por cada docente obrigaram a uma reflexão profunda e coerente por parte dos alunos. As duas docentes alargaram o leque de possibilidades, sugestões e referências associadas ao projeto de cada aluno, criando um ambiente propício à criatividade. Tschimmel, (2003) afirma que a capacidade criativa é influenciada por inúmeros elementos e depende da relação entre eles. Os elementos do complexo sistema, no processo de criação de um projeto de design a que se refere Tschimmel (2003) são a inteligência específica na área, as habilidades e atitudes do pensamento criativo, a intencionalidade e a motivação, o conhecimento do campo, um ambiente de trabalho estimulante e a orientação para objetivos concretos.

Tendo como alicerce a anterior premissa, foi desenvolvido e aplicado o processo de design **DELLI Research – Research for Classroom** baseado no processo ideias(r)evolution (Mateus, 2016) uma metodologia e processo de pesquisa experimental validada que combina a construção de modelos, pesquisa em ação e métodos de investigação em *Living Labs*. Este sistema nasce no centro de investigação em design o DELLI Research Haus da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, tendo sido criado por Américo Mateus e fundamentado no seu processo ideias(r)evolution (Mateus, 2016), trata-se de um novo modelo de pesquisa e prática em design que se operacionaliza num território que nasce da intersecção entre a educação, a pesquisa e a indústria - o modelo DELLI Metasystem. Este processo, foi pela primeira vez aplicado nesta unidade curricular, mas há relatos da aplicação de um processo similar, também fundamentado no ideas(r)evolution, para disciplinas ligadas ao desenvolvimento de jogos (FERNANDES, MATEUS, LEONOR, SEQUEIRA & GAIO).

No contexto da unidade curricular de design editorial este processo, tem como objetivo, que os alunos desenvolvam os seus projetos de uma forma sistémica, obtendo uma linha de pensamento que em conjunto com uma lógica projetual resulte em inovação e criatividade. O processo apoia-se em quatro etapas fundamentais, com objetivos específicos, onde podem ser adotadas diferentes técnicas para obtenção de resultados, são elas: Descoberta, Criação, Validação e Implementação.

Na primeira etapa, de **Descoberta**, pretende-se que os alunos desenvolvam o processo nas suas fases de observação, contextualização, compreensão e definição, através de técnicas de análise, síntese, triangulação e fecho, para as quais os alunos efetuaram uma pesquisa, de forma exploratória, com foco na procura de informação sobre livros de artista. Como forma de colaboração para o desenvolvimento desta etapa, realizou-se uma visita de estudo à coleção *Livros de Artista – Coleção de livros de artista e de edição independente* (Figura 1, 2, 3), na Biblioteca de Arte da Fundação Calouste Gulbenkian, onde se encontram obras únicas e múltiplas, de formatos e tamanhos diversos, livros realizados manualmente pelos artistas, utilizando materiais e técnicas artesanais, livros-objeto, frequentemente peças únicas ou de edição muito limitada e livros editados por pequenas editoras alternativas ao sistema comercial.



Figura 1 Início da Exposição. Livros de Artista – Coleção de livros de artista e edição independente.



Figura 2 Vitrine com livros de artista.



Figura 3 Visita guiada à biblioteca de arte e manuseamento de livros de acesso restrito.

Foram ainda sugeridas visitas à Exposição Livrobjecto – Objecto Livre. Visitas ao ciclo de eventos exploratórios, na Fábrica Braço de Prata, e visita à EDIT – Feira de Edições de Lisboa, na Galeria Monumental. Tal como Oliveira (2012) refere no seu estudo:

> as visitas de estudo potenciam a assimilação dos conhecimentos pois podem ser um momento de concretização do saber teórico e abstrato da sala de aula (Oliveira, 2012, p.1682).

À etapa de Descoberta segue-se a **Criação**, realizada através de fases de exploração não objetiva, exploração objetiva e apuramento utilizando técnicas de divergência, convergência, prototipagem, filtro, adição, subtração, com foco na conceptualização. Pretende-se uma procura de diferentes formas de representação de ideias, experimentação de soluções criativas onde o erro seja visto como um ponto positivo ao favorecer a tentativa. Nesta fase, foram realizados exercícios de estímulo que poderiam orientar e auxiliar na procura de soluções criativas. Neste âmbito, foi realizado, em sala de aula, um workshop de origami, como forma possível de experimentar novas soluções de representação formal e material. Foram distribuídas folhas próprias para a elaboração de dobragens adequadas à técnica utilizada. Resultaram dali formas simples, executadas através de tutoriais orientados pela docente. Foram ainda apresentados livros e sites de consulta sobre esta técnica ancestral. Foram também apresentadas outras técnicas de representação e construção de soluções criativas através de pop-up, da engenharia do papel e da utilização de diferentes materiais que não o papel como potencial mais valia projetual. A divulgação de livros de apoio com temáticas relacionadas com novas técnicas e suportes, veio permitir uma abordagem mais fundamentada e espontânea na procura da representação conceptual.

A terceira etapa, da **Validação**, é uma fase de procura de formas de comunicação, confrontação, monitorização e solução, através de técnicas de experimentação, seleção e resposta (**Figura 4 e 5**). Os alunos com base em toda a informação até então adquirida, e atendendo à concretização das ideias geradas, experimentaram diversas formas de representação. Os resultados dessas diversas formas de representação foram debatidos com as docentes com o objetivo de encontrar a melhor solução criativa. Nesta fase, o aluno faz a análise das várias técnicas de reprodução e acabamento, faz a escolha da técnica de reprodução adequada e seleciona o papel e os outros materiais.

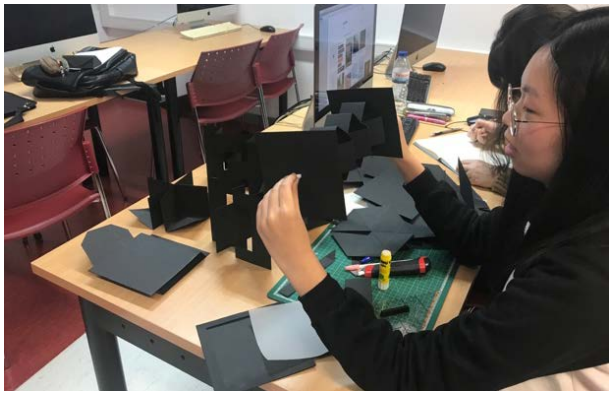


Figura 4 Procura de formas de comunicação utilizando a engenharia do papel.



Figura 5 Procura de formas de comunicação utilizando diferentes materiais.

Por fim, a quarta e última etapa, de **Implementação**, contempla a finalização projetual e a sua apresentação. A finalização projetual implica: a) a elaboração da arte final; b) a preparação da lista de características técnicas para impressão da peça (que inclui descrição da tiragem, extensão do miolo, dimensões, papel, cores e acabamento); c) a análise das possibilidades de distribuição. A apresentação do projeto às docentes, envolveu a exposição do protótipo finalizado (**Figura 6 e 7**), realizado com os suportes adotados e possível de manusear na sua bi ou tridimensionalidade. Foi também apresentado o dossiê que reunia a descrição de todas as etapas que levaram à solução final de concretização.

A utilização do processo de design na elaboração do livro de artista, resulta na investigação aqui apresentada. Essa escolha do livro de artista para o projeto de design editorial contemporâneo desenvolvido, deve-se ao facto de, segundo Veneroso (2012), o livro de artista ter uma natureza híbrida e mutante, que se situa na interseção da Impressão da escrita, da fotografia e do design gráfico, o que abre um sem fim de possibilidades. Para além disso Paulo Silveira (2008) afirma o seu caráter de objeto contemporâneo "o livro de artista *strictu*

sensu é uma obra tipicamente contemporânea, inserido no contexto intermedia" (p.37).

Sendo uma obra contemporânea, vai ao encontro à afirmação de Cardoso (2004) de que:

> O design vem-se libertando da rigidez normativa (...). Na época pós-moderna, já não existe a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas...(Cardoso, 2004, p.208)



Figura 6 Projeto final da aluna Catarina Chasqueira.



Figura 7 Projeto final da aluna Joana Rito

O projeto, livro de artista, proposto em briefing na unidade curricular, pareceu-nos o mais adequado, pois por um lado alude à contemporaneidade e por outro está aberto à procura de múltiplas soluções e caminhos projetuais, promovendo a criatividade e o conhecimento técnico. Segundo González (2015), o projeto de um livro de artista na área educacional pode ser definido como um exercício de criatividade artística, uma vez que requer grande envolvimento e esforço por parte do aluno, bem como a promoção da autonomia e aprendizagem pela descoberta. Desta forma, o livro de artista configura-se como um projeto artístico global para materializar ideias e pensamentos próprios, constituindo um campo de reflexão sobre a obra que nos convida a experimentar e desenvolver um diálogo frutífero de técnicas tradicionais e processos digitais.

4. METODOLOGIA

O modelo metodológico utilizado neste trabalho foi a aplicação de um processo de design, trata-se de uma "investigação qualitativa e tem como objetivo explorar um fenómeno no tempo e em profundidade através de uma recolha de dados profunda, envolvendo múltiplas fontes de informação ricas no contexto" (CRESWELL, 2008, p.227). Existem, segundo Bogdan e Biklen (1994) Yin, (2003) e Creswell (2008) três grandes grupos de métodos de recolha de dados que se podem utilizar como fontes de informação nas investigações qualitativas: a observação, o inquérito por questionário ou entrevista e a análise de documentos e artefactos.

A aplicação do processo aqui apresentado decorreu em ambiente natural, a sala de aula, com uma amostra de conveniência de 19 alunos do segundo ano do curso de Design da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Os investigadores, docentes da unidade curricular, foram os principais agentes de recolha de dados. A recolha de dados foi feita através da observação direta participante e respetivo registo na tabela, através de inquéritos por questionários e por entrevista e a análise de documentos e artefactos. Os inquéritos por questionário visavam a obtenção de dados sociodemográficos e dados relacionados com o conhecimento dos alunos em relação aos processos de design. A segunda parte do questionário era composta por questões que pretendiam compreender a perceção dos alunos em relação à aplicação do processo de design DELLI, a perceção dos alunos no que diz respeito à existência de uma relação entre o novo processo e a criatividade, a motivação e a expressão autoral. Utilizaram-se respostas do tipo *likert* numa escala de 1(discordo) a 3 (concordo).

O inquérito por entrevista foi realizado após o preenchimento dos questionários e pretendia registar a opinião dos alunos acerca das categorias e conceitos basilares da criação de livros de artista. As entrevistas semiestruturadas foram conduzidas através de um roteiro.

Para a validação destes instrumentos de recolha de dados, recorreu-se à consulta de três especialistas que deram o parecer favorável dos mesmos.

No que diz respeito à observação direta e ao respetivo registo na tabela e notas de campo, foram contempladas várias categorias observáveis visando a identificação da atitude dos alunos no decorrer das tarefas propostas.

A análise de documentos incluiu a apreciação das listas de presença, as cotações do mini-teste acerca dos conceitos do design editorial (mancha gráfica, composição, função e tipologia da publicação, anatomia da publicação, hipertexto leitura linear, leitura seletiva e acabamentos) e as pautas de avaliação. A análise de artefactos debruçou-se sobre um estudo profundo dos 19 livros de artistas projetados pelos alunos e os respetivos dossiês de projeto.

Os métodos de recolha de dados foram escolhidos pelos investigadores com o intuito de conseguirem responder aos objetivos do estudo em causa:

- Compreender a forma como os alunos aplicaram e perceberam o processo de design DELLI;
- Perceber as implicações do processo de design na perceção da criatividade;
- Aferir a retenção dos conceitos de design editorial pelos alunos;
- Observar de que forma foi potenciada a expressão autoral.

A recolha de dados foi realizada de 13 de novembro de 2017 a 15 de janeiro de 2018 nas 4 horas semanais da aula de design editorial. Durante esse período de tempo a tabela de observação foi sendo preenchida de acordo com cada uma das fases do processo de design e das categorias previamente delineadas. Os inquéritos por questionário e as entrevistas semiestruturadas foram feitas no último dia de aulas.

Segundo Wolcott (1994) num estudo qualitativo há três momentos fundamentais na fase de análise de dados: a descrição, a análise e a interpretação. No nosso estudo a descrição correspondeu à escrita de textos resultantes das observações das atitudes dos participantes durante a elaboração do projeto. A análise correspondeu ao resumo e estruturação das notas, questionários, entrevistas, análise de

documentos e artefactos. Por fim, a interpretação dos resultados foi obtida através de resumos finais baseados na análise dos dados.

5. RESULTADOS

O material recolhido durante o estudo foi organizado num dossiê que foi submetido a uma análise pormenorizada e transcrito para formato digital, possibilitando uma visão completa e abrangente de todas as fontes. A observação dos dados organizados levou à conceção de quadros síntese da informação. Estes quadros foram explicados, estabelecendo conclusões fundamentadas em forma de narrativa.

5.1 Análise de Dados Relativos aos Inquéritos por Questionário

Considerando o preenchimento da primeira parte do questionário podemos aferir: a idade, o sexo, a utilização do processo de design DELLI, a utilização de outros processos de design e a perceção dos alunos da diferença entre processos.

No que concerne à média de idades do nosso estudo ela é de 21,2 anos, a maior predominância é do sexo feminino com 78,9%. Relativamente à utilização do modelo DELLI apresentamos os resultados obtidos na Tabela 1.

Tabela 1 Utilização do processo de design DELLI.

Perguntas		*Frequência*	*Percentagem*
É a primeira vez que utiliza este processo?	Sim	*16*	*84,2%*
	Não	*3*	*15,7%*
Já tinha utilizado outros processos de design?	Sim	*11*	*57,9%*
	Não	*8*	*42,1%*
Considera este processo muito diferente dos anteriores?	Sim	*13*	*68,4%*
	Não	*7*	*36,8%*

Dos 19 alunos que participaram no estudo, 84,2% asseguram ser a primeira vez que utilizam este processo de design, 57,9% afirmam ter utilizado outros processos anteriormente para o desenvolvimento dos seus projetos. 68,4% dos alunos declaram que há diferenças consideráveis entre os processos que utilizavam anteriormente e o novo processo de design DELLI.

No que diz respeito às afirmações apresentadas no questionário os alunos deram a sua opinião numa escala de 3 pontos, desde 1 (discordo), até 3 (concordo). Na Tabela 2 podemos observar os resultados obtidos.

A maioria dos alunos considera o processo fácil de usar (36,8%), pensa utilizar este processo mais vezes (47,3%), acredita que compreendeu bem o processo (68,4%) e que o aplicou corretamente (57,9%). Os alunos não estabelecem relação entre o processo DELLI e a motivação que sentiram ao longo do projeto, no entanto, a grande maioria (63,1%) acredita que o processo os tornou mais criativos e lhes permitiu expressarem-se como designers (47,4%). Ainda assim, apesar de representarem uma minoria, 4 alunos (21,1%) não pretendem utilizar mais este processo e 5 alunos (26,3%) consideram que este processo não lhes permitiu uma maior expressão. 89,5% dos alunos considera o seu projeto criativo.

Tabela 2 Opinião dos alunos acerca da sua experiência na utilização do processo de design DELLI.

Afirmações		*Frequência*	*Percentagem*
O processo é fácil de utilizar.	Concordo	*7*	*36,8%*
	Não concordo nem discordo	*9*	*47,4%*
	Discordo	*3*	*15,8%*
Não penso utilizar este processo nunca mais.	Concordo	*4*	*21,1%*
	Não concordo nem discordo	*6*	*31,6%*
	Discordo	*9*	*47,4%*
Penso que a utilização deste processo me motivou.	Concordo	*8*	*42,1%*
	Não concordo nem discordo	*3*	*15,8%*
	Discordo	*8*	*42,1%*
Penso que a utilização deste processo me tornou mais criativo.	Concordo	*12*	*63,1%*
	Não concordo nem discordo	*3*	*15,8%*
	Discordo	*4*	*21,1%*
Este processo não permitiu uma maior expressão do meu eu designer	Concordo	*5*	*26,3%*
	Não concordo nem discordo	*5*	*26,3%*
	Discordo	*9*	*47,4%*
Neste trabalho exprimi-me mais do que é habitual.	Concordo	*15*	*78,9%*
	Não concordo nem discordo	*3*	*15,8%*
	Discordo	*1*	*5,3%*
Neste projeto utilizei materiais diferentes.	Concordo	*16*	*84,2%*
	Não concordo nem discordo	*1*	*5,3%*
	Discordo	*2*	*10,5%*
Este projeto não permitiu que eu me encontrasse como designer	Concordo	*4*	*21,1%*
	Não concordo nem discordo	*8*	*42,1%*
	Discordo	*7*	*36,8%*
Considero o meu projeto criativo.	Concordo	*17*	*89,5%*
	Não concordo nem discordo	*2*	*10,5%*
	Discordo	*0*	*0%*
Compreendi o processo.	Concordo	*13*	*68,4%*
	Não concordo nem discordo	*4*	*21,1%*
	Discordo	*2*	*10,5%*
Penso que apliquei bem o processo.	Concordo	*11*	*57,9%*
	Não concordo nem discordo	*7*	*36,8%*
	Discordo	*1*	*5,3%*
Este projeto é a minha cara.	Concordo	*11*	*57,9%*
	Não concordo nem discordo	*7*	*36,8%*
	Discordo	*1*	*5,3%*
A visita de estudo ajudou a potenciar o meu projeto	Concordo	*14*	*73,7%*
	Não concordo nem discordo	*2*	*10,5%*
	Discordo	*3*	*15,8%*
O workshop de origami permitiu-me pensar em novas possibilidades	Concordo	*7*	*36,8%*
	Não concordo nem discordo	*5*	*26,3%*
	Discordo	*7*	*36,8%*
A utilização de pop-up/ engenharia do papel pode atribuir mais valor ao meu projeto.	Concordo	*8*	*42,1%*
	Não concordo nem discordo	*2*	*10,5%*
	Discordo	*9*	*47,4%*

Dos 19 alunos inquiridos, 15 (78,9%) afirmam que o projeto do livro de artista os induziu a exprimirem-se mais do que é habitual, sendo que 84,2% dos alunos acredita que procuraram utilizar neste projeto materiais pouco convencionais. 42,1% dos alunos não consideram que o projeto do livro de artista seja relevante no encontro do seu estilo

como designers, mas a maioria afirma que o projeto é a sua cara (57,9%). Segundo 73,7% dos alunos, a visita de estudo potenciou o seu projeto. Por seu lado, o workshop de origami parece não ter alargado o leque de possibilidade dos alunos, e 47,4% dos alunos não acredita que a utilização de elementos tridimensionais pop-up ou de engenharia do papel pode atribuir mais valor ao seu livro de artista.

5.2 Análise de Dados Relativos ao Inquérito por Entrevista

A entrevista foi realizada após o preenchimento dos questionários. A principal finalidade da entrevista foi registar a opinião dos alunos acerca dos aspectos que consideram basilares para a elaboração de um livro de artista que extrapole o conceito de livro (Tabela 3). Os alunos expressaram a sua opinião com diversas frases:

- «Tentar fugir ao comum.»
- «Explorar formas de criar um livro fora dos parâmetros ditos normais.»
- «Utilizar a criatividade para tornar qualquer assunto o mais interessante possível.»
- «Não existência de limites na criação.»
- «Arriscar e fazer algo com que nos identifiquemos, mas que também faça sentido para os outros.»
- «Mostrar autenticidade.»
- «O livro de artista é o que o artista entender como tal, onde ele se expressa e mostra o seu modo de pensar.»

Tabela 3 Categorias para a elaboração de um livro de artista que extrapole o próprio conceito de livro referidas pelos alunos

Aspetos	*Frequência*	*Percentagem*
Ser criativo	*12*	*63,1%*
Ter um conceito	*12*	*63,1%*
Diversos formatos	*6*	*31,6%*
Diversos materiais	*6*	*31,6%*
Organização	*1*	*5,3%*
Utilizar imagens	*1*	*5,3%*
Conteúdo interessante	*4*	*21,1%*
Utilizar diversas técnicas	*4*	*21,1%*
Demonstrar espírito crítico	*1*	*5,3%*
Ter em conta público-alvo	*1*	*5,3%*
Ser funcional	*1*	*5,3%*
Ser identificativo do autor	*3*	*15,8%*
Ser autêntico	*1*	*5,3%*

Os alunos que participaram na entrevista referiram mais do que um aspeto fundamental para criar um livro de artista que extrapole o próprio conceito de livro. 63,1% dos alunos consideram que ser criativo e ter um conceito associado ao objeto livro é fundamental para cumprir o objetivo acima descrito. 31,6% referiram a utilização e exploração de diversos formatos e materiais como um aspeto a ter em conta. A utilização de conteúdo interessante e a exploração de diversas técnicas foi um aspeto referido por 21,1% dos alunos. 15,8% dos alunos referiram a expressão autoral como um elemento fundamental na construção do livro de artista.

5.3 Análise de Dados Relativos às Tabelas de Observação

O preenchimento das tabelas foi feito durante a observação e acompanhamento dos alunos enquanto desenvolviam o projeto do livro de artista. Da interpretação das tabelas de observação podemos realçar, de uma forma geral, que obtivemos determinadas atitudes e ações (Tabela 4) dos 19 participantes.

Tabela 4 Atitudes e ações durante o desenvolvimento do projeto

Aspetos	*Frequência*	*Percentagem*
Aplica o processo de design DELLI	*17*	*89,5%*
Aplica a fase da descoberta	*18*	*94,7%*
Aplica a fase da criação	*16*	*85,9%*
Aplica a fase da validação	*19*	*100%*
Aplica a fase da implementação	*14*	*75,2%*
Utiliza na sua linguagem corrente os conceitos de design editorial	*15*	*78,9%*
Explora opções criativas relacionadas com os conteúdos	*7*	*36,8%*
Explora opções formais criativas	*9*	*47,4%*
Explora materiais pouco convencionais	*6*	*31,6%*
Utiliza maioritariamente conteúdos textuais de terceiros	*2*	*10,5%*
Utiliza maioritariamente conteúdos textuais da sua autoria	*17*	*89,5%*
Utiliza maioritariamente conteúdos imagéticos de terceiros	*2*	*10,5%*
Utiliza maioritariamente conteúdos imagéticos da sua autoria	*17*	*89,5%*
Expressa preocupações sociais no livro de artista	*8*	*42,1%*
Teve dificuldades na concretização das suas ideias	*8*	*42,1%*
Achou o briefing interessante	*19*	*100%*
Tentou expressar através de imagens e palavras	*19*	*100%*
Elaborou os seus próprios materiais	*1*	*5,2%*
Entusiasmou-se ao partilhar ideias com outros colegas	*10*	*52,6%*
Entusiasmou-se ao partilhar ideias com os docentes	*17*	*89,5%*

Da observação feita ao longo do desenvolvimento do projeto, apurámos que a totalidade dos alunos consideraram o briefing do projeto interessante, exploraram novos materiais (31,6%), fizeram novas propostas formais (47,4%) e exploraram os conteúdos de forma criativa (36,8%).

89,5% aplicaram o processo de design DELLI sendo que a fase que mais suscitou dificuldades de desenvolvimento foi a fase da implementação que foi aplicada corretamente por 75,2% dos alunos. Grande parte dos alunos (78,9%) passaram a utilizar na sua linguagem corrente os conceitos do design editorial. 89,5% dos alunos optaram por desenvolver de raiz os conteúdos textuais e os conteúdos imagéticos para o seu projeto do livro de artista, inclusivamente 1 aluno elaborou os seus próprios materiais, neste caso, um papel reciclado que continha sementes (Figura 9). Os alunos mostraram entusiasmo na partilha de ideias com os docentes (89,5%) e

com os outros colegas (52,6%) contudo houve alguns alunos (42,1%) que tiveram dificuldade na execução das ideias iniciais.

5.4 Análise de Dados Relativos à Análise de Documentos

Os documentos analisados foram: a lista de presenças, o mini-teste relacionado com os conceitos do design editorial contemporâneo – onde foram abordados temas relacionadas com a mancha gráfica, a composição, a função e tipologia da publicação, a anatomia da publicação, o hipertexto, a leitura linear, a leitura seletiva e acabamentos – e a pauta de avaliação.

Em relação às presenças em aula, elas mantiveram-se constantes no período analisado, sendo que os alunos raramente faltaram às aulas, dos 5 alunos que faltaram, 3 deles faltaram apenas a uma única sessão apresentando justificação médica, os outros 2 faltaram a duas sessões e não apresentaram justificação.

No que diz respeito ao mini-teste, a média foi de 14,9 valores, sendo que dois alunos tiveram avaliação negativa e 7 alunos tiveram nota máxima de 20 valores.

A pauta de avaliação determina que 17 alunos passaram à unidade curricular, a nota mais alta foi de 18 valores, 2 alunos reprovaram à unidade curricular a nota mais baixa foi de 7 valores, a média foi de 12 valores.

5.5 Análise de Dados Relativos à Análise de Artefatos Físicos

Da análise de artefactos físicos, que neste estudo corresponde à análise dos 19 livros de artista desenvolvidos pelos alunos e respetivos dossiês de projeto, é possível identificar que foram utilizadas temáticas relacionadas com questões sociais tal como a igualdade de género, a ecologia, a reciclagem, a ansiedade no séc. XXI, a escassez de água, o aquecimento global, o "saber dizer não" e a exploração infantil. Outras temáticas relacionadas com gostos pessoais foram também utilizadas, podemos observar trabalhos relacionado com a música, o amor, o reaproveitar de ideias, o mar, as viagens, a poesia e o cinema.

É possível identificar o uso de diversos materiais (Figura 8 e 9) que vão desde diversos tipos de papel, cartão, caixas de madeira, paleta de pintura, fios, tecidos, sacos de plásticos, acrílico, livros, lâmpadas, frascos, flores artificiais, flores secas naturais, sementes, ilhoses, confétis, molas, máscaras de carnaval e espuma de poliuretano.



Figura 8 Utilização de diversos materiais têxteis. Projeto final da aluna Sofia Palma.



Figura 9 Papel com sementes executado para o projeto final da aluna Joana Rito.

É possível ainda verificar que 14 dos livros de artista apresentados, utilizam mais do que um material. Dois alunos desconstruíram outros livros, na tentativa de criar a partir destes o seu próprio projeto, onde alteraram o conceito, o formato, e os conteúdos.

A extrapolação do objeto livro de artista desenvolvida pelos alunos deu origem a outros objetos como candeeiros (Figura 10), brinquedos, jogos, simulação de jardins, simulações de caixas de pintura, simulação de caixas de medicamentos (Figura 11), estendais, entre outros.



Figura 10 Livro de artista "candeeiro" da aluna Beatriz Rocha.



Figura 11 Livro de artista "caixa de comprimidos" da aluna Andreia Silva.

Técnicas como a colagem, a dobragem, a encadernação, a pintura, a estampagem, a elaboração de papel com propriedades pouco comuns e a costura, foram utilizadas pelos alunos.

Nos dossiês de projeto pelo menos 17 alunos relatam, descrevem e evidenciam com fotografias as diversas fases do processo de design DELLI pela qual passaram no decorrer do projeto.

6. DISCUSSÃO

Os resultados que obtivemos na aplicação do processo aqui descrito, permitem compreender a forma como os alunos aplicaram e perceberam o processo de design DELLI. A grande maioria dos alunos já tinha utilizado outros processos de design, sendo que o processo DELLI se apresentou como uma novidade que consideram ser diferente em relação aos demais processos.

A maioria dos alunos considerou que compreendeu e aplicou corretamente o processo de design DELLI, afirmando que o mesmo é fácil de utilizar. As tabelas de observação comprovam também esta perceção dos alunos em relação ao processo de design, sendo que a maioria aplicou todas as fases do processo DELLI (descoberta, criação, validação e implementação) corretamente. A fase que mais suscitou dificuldades parece ter sido a fase da implementação, talvez devido ao seu caráter mais técnico. A análise dos documentos e artefactos, permite estabelecer relações entre os dossiês de projeto que contêm evidências fotográficas da aplicação das distintas fases do modelo DELLI e a pauta de avaliação, que demonstra que a aprovação na unidade curricular foi conseguida por estes estudantes. Apesar dos alunos não terem estabelecido nenhuma analogia entre o processo de design e a sua motivação no decorrer do projeto, a observação das folhas de presença permite identificar que os alunos tiveram uma assiduidade constante nas aulas e que demonstraram através das suas atitudes, interesse em partilhar ideias sobre o projeto com colegas e docentes. A maioria dos alunos pondera continuar a empregar o processo de design DELLI, a minoria que diz não ter interesse na reutilização deste processo de design corresponde ao grupo de alunos que obteve médias de avaliação mais baixas à unidade curricular.

No que diz respeito à relação entre a criatividade e o processo de design DELLI, a maioria dos alunos tem a perceção que este processo os tornou mais criativos. Consideram ainda que o adjetivo criativo caracteriza perfeitamente o projeto que desenvolveram. A maioria dos alunos procurou utilizar materiais pouco usuais na prática do design editorial. Segundo as opiniões que os participantes deram na entrevista, dois dos aspetos que consideram mais relevantes para conseguir extrapolar o conceito de livro é a criatividade e a conceção de um conceito no qual se possam basear. Dois outros aspetos referidos pela maioria dos alunos, está relacionado com a exploração de diversos formatos e a exploração de diversos materiais. Da análise de artefactos conseguimos apurar que os alunos utilizaram materiais tão pouco comuns na criação de um livro como as lâmpadas, as flores artificias, as máscaras de carnaval, entre outros. Muitos dos projetos utilizam mais do que um material, sendo que, alguns alunos tentaram inclusivamente criar os seus próprios materiais, foi o caso da conceção de papel com sementes. Dois alunos optaram por desconstruir outros livros criando a partir destes o seu livro de artista, alterando os conteúdos e o formato. Os alunos, procuraram utilizar diversas técnicas, tal como a dobragem, a estampagem, a costura entre tantas outras. Parece-nos que o objetivo da exploração de técnicas tão distintas foi tornar o projeto mais criativo. Também algumas práticas pedagógicas parecem ter ajudado a potenciar a criatividade como foi o caso da visita feita à exposição de livros de artista.

De acordo com os objetivos inicialmente propostos relacionados com a aprendizagem dos conceitos do design editorial pelos alunos, podemos verificar que os resultados do mini-teste indicam que a maioria dos alunos obteve nota positiva, pelo que, compreenderam os conceitos basilares do design editorial contemporâneo. Nesta unidade curricular, ao contrário do que acontece no ensino do design editorial tradicional, não foram abordados os temas da tipografia, diagramação, relação texto-imagem ou grelhas uma vez que estes temas tinham já sido abordados em unidades curriculares anteriores. Foram sim discutidos os conceitos de mancha gráfica, composição, equilíbrio, contraste, harmonia, ritmo, função e tipologia da publicação, anatomia da publicação, orientação de leitura, o hipertexto, a leitura linear a leitura seletiva e acabamentos, fornecendo sempre exemplos visuais que permitiam distinguir a publicação tradicional da publicação alternativa. Parece-nos que o briefing proposto obrigou os alunos a refletir sobre os termos e conceitos aplicados no livro tradicional para a partir dai criar inovação e gerar alternativas criativas. A exigência da apresentação de uma lista de características técnicas para impressão na fase de implementação parece também ter tido influência na compreensão dos conceitos basilares do design editorial. Os alunos adotaram inclusivamente muitos conceitos do design editorial na sua linguagem quotidiana.

Os dados recolhidos na aplicação do processo DELLI, revelam ainda que tanto o processo de design utilizado, como o briefing do projeto livro de artista, que consideraram bastante interessante, ajuda a potenciar a expressão autoral. A maioria dos alunos sente que se conseguiram exprimir mais do que é habitual neste projeto. A minoria que discorda desta premissa corresponde ao grupo de alunos que obteve as notas de avaliação mais baixas da unidade curricular. Os alunos exprimiram por um lado as suas preocupações quotidianas, com temáticas que se debruçam sobre as questões sociais ou gostos pessoais, e por outro, exprimiram-se como designers, elaborando imagens, textos, explorando materiais, técnicas e propostas formais, que sugerem uma nova reflexão acerca do livro tradicional. Os alunos afirmaram também que este projeto era um reflexo de si mesmos.

7. CONCLUSÃO

O desafio de ensinar design editorial levou-nos à reflexão das necessidades que o ensino desta área alavanca nos dias de hoje. Considerámos tal como outros autores (ABOIMOVA *ET AL.*, 2016; CARABINE, 2013) que a transmissão dos conceitos basilares e tradicionais não é suficiente para os desafios que se colocam à nova geração de designers, sendo fundamental estimular nos alunos a criatividade e a expressão autoral. Utilizámos uma abordagem balizada por três domínios: a) propusemos a utilização de um processo de design o DELLI – Research for Classroom, cujo intuito foi fomentar a criatividade e inovação junto dos alunos; b) o briefing proposto não se limitava ao arranjo gráfico de uma publicação, cujos conteúdos estavam previamente definidos, mas sim, à criação de uma publicação que extrapolasse o conceito tradicional de livro através da elaboração de um livro de artista; c) instigou-se a expressão autoral do aluno através do processo de design, da criação de conteúdos e da análise crítica das componentes gráficas, formais e materiais.

Os objetivos deste estudo passavam por compreender a forma como os alunos aplicaram e percecionaram o processo de design DELLI. Perceber as implicações do processo de design na perceção da criatividade. Aferir a retenção dos conceitos de design editorial e de que forma foi potenciada a expressão autoral. As evidências que recolhemos parecem indicar que os alunos compreenderam e aplicaram corretamente o processo de design DELLI e ainda confirmam que os alunos têm intenção de continuar a utilizar este processo no futuro. O processo de design teve implicações positivas na perceção da criatividade. No entanto, o briefing do livro de artista e algumas práticas pedagógicas, como a visita de estudo, também parecem ter tido implicações neste domínio. O nosso estudo vai de encontro ao estudo de Oliveira (2012) ao confirmar a relevância da visita de estudo na prática criativa. Os alunos, utilizaram diversos

formatos, exploraram diversos materiais e diversas técnicas que no seu conjunto ajudaram a definir o seu livro de artista como criativo. Os conceitos basilares do design editorial foram retidos pelos alunos e inclusivamente adotados para a linguagem quotidiana. A fase de implementação e a exigência da apresentação da lista de características técnicas parece ter tido influência nesta adoção. O nosso estudo indica ainda que a expressão autoral foi potenciada devido ao processo de design, mas também devido ao briefing apresentado. Tal como afirma Rock (1996), acreditamos que a característica autoral do projeto promoveu uma maior participação dos alunos e impulsionou as suas preocupações éticas e políticas que podem ser observadas nas temáticas escolhidas. Os dados apresentados revelam que no ensino do design editorial a utilização do processo de design DELLI, juntamente com um briefing adequado, pode preparar os alunos para os novos desafios que se apresentam à profissão.

Nota relacionada com os princípios éticos: os alunos presentes nas fotografias apresentadas, deram a sua permissão para fazer parte deste artigo. Os alunos deram também permissão para que os seus trabalhos fossem mostrados.

REFERÊNCIAS

1. ABOIMOVA I, DEPSAMES L, SEROVA O, SHCHERBAKOVA M & YAKOVLEVA S. Design Education: Peculiarities of Design Student's Creativity Development. International Journal of Environmental & Science Education, 11 (13), pp 6221-6225, 2006.
2. ALBARRÁN A & RIBEIRO A. O livro questões presentes e futuras. Revista de estudos da comunicação, 16 (39), pp 3-18, 2015.
3. ALMEIDA I. O Livro de Artista: Um Meio de Exploração Criativa. Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.
4. BODMAN S, BOHR M, MATHIEU D, KIRLAND S, WAECKERLE E & SMITH R. The Book is Alive! RGAP, London, 2014.
5. BOGDAN R., & BIKLEN, S. Investigação Qualitativa em Educação. Porto Editora, Porto, 1994.
6. CARABINE J. Creativity, Art and learning: A psycho-social exploration of uncertainty. International Journal of Art & Design Education, 32 (1), pp 33-43, 2013.
7. CARDOSO R. Uma introdução à história do design. Edgar Blücher, São Paulo, 2004.
8. CASTELLS M. Sociedade em Rede. Paz e Terra, São Paulo, 1999.
9. CHARTIER R. Cultura Escrita, Literatura e História. Artmed Editora, São Paulo, 2001.
10. CHEUNG M. When mind, heart, and hands meet: Communication design and designers. International Journal of Technology and Design Education, 22 (4), pp 489-511, 2012.
11. CICHELA A. A génesis do processo: o livro de artista como registro criador. UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE. Unesc, Criciúma, 2011.
12. COSTELLO B & EDMONDS E. A study in play, pleasure and interaction design. Conference on Designing pleasurable products and interfaces (pp. 76-91). ACM, Helsinki, 2007.
13. COX D. Randomization in the Design of Experiments. International Statistical Review, 77 (3), pp 415–429. 2009
14. CRESWELL J. Research Design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches (3ª ed.). Sage, Thousand Oaks, 2008.
15. CROPLEY D & CROPLEY A. Recognizing and fostering creativity in technological design education. International Journal of Technology and Design Education, 20 (3), pp 345–358, 2009.
16. DORST K & CROSS N. Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. Design Studies, 22 (5), pp 425-437, 2001.
17. DUBBERLY H. How do you design? Dubberly Design Office, San Francisco, 2005.
18. ECO U & CARRIÉRE J. This is Not the end of the Book. Harvill Seeker, London, 2011.
19. ENDE J, FREDERIKSEN L & PRENCIPE A. The front end of innovation: Organizing search for ideas. Journal of Product Innovation Management, 32, pp 482-487, 2014.
20. FERNANDES F, MATEUS A, LEONOR S, SEQUEIRA M & GAIO R. Gamethinking: a roadmap to a Design Thinking-based model for Game Development education. 40, pp 169-182, 2018.
21. FROW P, NENONEN S, PAYNE A & STORBACKA K. Managing Co-creation Design: A Strategic Approach to Innovation. Brit J Manage, 26, pp 463–483, 2015.
22. GONZÁLEZ TL. The Print Factory: El espacio del libro arte - Investigación, experimentación y visibilización. In G. D. I. D. L. U. C. D. Madrid (Ed.), LAMP El libro de artista como materialización del pensamento, pp 83-90, Madrid, 2015.
23. HELLER S. The Attack of the Designer Authorpreneur. Journal of Graphic Design, 16 (2), pp 35-36, 1998.
24. HSIAO S & CHOU J. A creativity-based design process for innovative product design. International Journal of Industrial Ergonomics, 34 (5), pp 421-443, 2004.
25. KOBERG D & BAGNALL J. The Universal Traveler: A Soft-Systems Guide to Creativity, Problem-Solving, and the Process of Reaching Goals. W. Kaufmann, London, 1972.
26. KORNISH L & ULRICH K. The importance of the raw idea in innovation: Testing the sow's ear hypothesis. Journal of Marketing Research, 51, pp 14-26, 2014.
27. LUPTON E. Before Design Thinking. Acesso em 8 de Março de 2018, disponível em Print: http://www.printmag.com/article/before-design-thinking/ (2009)
28. LUPTON E. Designer as Producer. In: S. Heller, Education of a Graphic Designer, pp. 159-162. Allworth Press, New York, 1998.
29. MATEUS A. Product brand co-creation methodology crossing marketing, design thinking, creativity and management: ideias(r)evolution. PHD Thesis. Universidade de Évora, 2016.
30. MCCARTHY S. The Designer as…: Author, Producer, Activist, Entrepeneur, Curator and Collaborator: New Models for Communicating. BIS Publishers, Amsterdam, 2013.
31. MCELHERON P. Building on Design Thinking: The Contribution of Creativity & Knowledge. A Study of two Innovation Workshops. Cumulus Redo Conference, pp 52-63. Cumulus, Kolding, 2017.
32. MCLUHAN M. Os meios de comunicação como extensões do homem. Dinalivro, Lisboa, 1964.
33. MOURA M. O Big Book: Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico. Faculdade de Belas Artes. Universidade do Porto, Porto, 2011.

34. NEAL A & STAR D. Disruption. Workshop. Falmouth, UK, 2016.
35. NEAL A & STAR D. Rethinking Graphic Design Process. Cumulus Redo Conference, pp. 81-95. Cumulus, Kolding, 2017.
36. NEAL A & STAR D. Störung. Workshop. Augsburg, Germany, 2016.
37. OLIVEIRA H. As Potencialidades Didáticas das Visitas de Estudo: A Perceção dos alunos sobre a aprendizagem desenvolvida. XIII Coloquio Ibérico de Geografía, pp 1680-1687. Unidixital, Santiago de Compostela, 2012.
38. PINK D. (2006). A nova inteligência. Alfragide: Texto Editores.
39. PLAZA J. O livro como forma de arte (parte I o livro artístico). Arte em São Paulo (6), pp 3-18, 1982.
40. ROCK M. The Designer as Author. In: M. Bierut, W. Drenttel, & S. Heller, Looking Closer 4, pp 35-52. Aiga-Allsworth Press, New York, 1996.
41. SANDERS E & STAPPERS P. Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign , 4 (1), pp 5-18, 2008.
42. SCHOUWENBERG L. (07 de Março de 2016). Incubating the design author. (O. Stratford, Entrevistador) Disegno.
43. SILVEIRA P. As existências da narrativa no livro de artista. Instituto de Artes. UFRGS, Porto Alegre, 2008.
44. STARKEY E, TOH C & MILLER S. Abandoning creativity: The evolution of creative ideas in engineering design course projects. Design Studies, 47, pp 47-72, 2016.
45. VALENTE L. O livro de artista; um caminho para a criatividade. Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015.
46. VENEROSO M. Corte/Cola: Encyclopedia. In: M. Veneroso, W. Avellar, & Â. Afranio, Enciclopédia (p. 5). Litholabor, Belo Horizonte, 2003.
47. VENEROSO M. Palavras e imagens em livros. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, 2 (3), pp 82-103, 2012.
48. WEINER, R. A criatividade no ensino do design. Universidade do Porto, Porto, 2010.
49. WOLCOTT H. Transforming qualitative data; description, analysis, and interpretation. Sage, Thousand Oaks, 1994.
50. WONG L & SIU M. A model of creative design process for fostering creativity of students in design education. International Journal of Technology and Design Education, 22 (4), pp 437-450, 2012.
51. YIN R. Case study research: design and methods (3ª ed.). Sage publications, London, 2003.