

Design, obsolescência programada e ética.

Estudo Iconográfico de Chapadão do Lageado para aplicação no Design de artefatos de lembranças

Design em transformação: uma análise do pensamento e prática

Animação em Stop-Motion como atividade interdisciplinar em cursos de Design

A prática do empreendedorismo na Gestão de Design: caso prêmio Ratel

Gestão de iniciativas de Suporte em Design: a Metodologia Design na Prática

Personalização de informação para uso de medicamentos para idosos autônomos polimedicados

Infografia: uma revisão bibliográfica sistemática

Espaços mutantes: da arte de rua às mídias sociais pelo design

As edições especiais da coleção Biblioteca de Literatura Brasileira, publicadas pela Livraria Martins Editora

PROPOSTA DE DESIGN COLABORATIVO USANDO A TÉCNICA DE CROCHÊ: novas aplicações para o artesanato do Espaço Mira Gabriel em Paragominas-PA

O dendê enquanto manifestação de arte e design

Contribuições do design de serviço em transporte público

Moda e memória, a biografia de um vestido de noiva de 1984

O Panorama do Design Sustentável nas Matrizes Curriculares dos Cursos de Design da Grande Vitória/ES e Grande Belo Horizonte/MG

Ambientes Virtuais de Aprendizagem e o ensino de Design

Design Colaborativo e Customização em Massa: uma Interseção de Conceitos Através da Revisão Bibliográfica Sistemática

A influência de noções e valores do campo do design nas práticas e discursos relacionados à criação e desenvolvimento de objetos do vestuário vinculados à noção de moda

CAMINHOS PARA ATUAÇÃO DO DESIGNER DE AMBIENTES: Diagnóstico de design como possibilidade de ação

Bambu Laminado Termo-tratado: metodologia para a obtenção de novas tonalidades para a fabricação de móveis sustentáveis

Aplicação do método por digitalização 3D para obtenção de medidas antropométricas no Modelo Humano Digital

A arte de Momó

Da apresentação comercial ao termo de quitação: analisando agências de artefatos mediadores do processo projetual

Proposição metodológica de ensino de desenho: Uma abordagem aplicada ao processo criativo

O papel do design no processo de inovação na PUC-Rio

As narrativas do design de S. - O navio de Teseu

O Design de Adornos Pessoais em um Cenário de Mudanças Tecnológicas

Proposta de Parâmetros para Novos Layouts de Escritórios Corporativos e os Desafios da Prática dos Princípios da Sustentabilidade

Produção de jogo analógico como estratégia de aprendizagem e ensino na pós-graduação em Design: o Jogo da Vida Acadêmica

Revisão Sistemática: A usabilidade e experiência do usuário aplicado ao design de interface digital

Level Design em Videogames: Novos horizontes

Relações entre cultura e tecnologia: uma abordagem sobre o sistema da Moda

Epistemologia do Design Afirmativo

Desenvolvimento de uma Fruteira de Supermercado com Base nos Princípios Ergonômicos e do Design Universal

Metodologia para avaliação de experiência do usuário em periódicos científicos

O design vernacular dos brinquedos artesanais de marisqueiras de Salvador - BA

Design editorial e imprensa comunitária: redesign de um jornal de bairro de Curitiba

Avaliação da percepção emocional de mobiliários urbanos paramétricos

Design e Antropologia na valorização da produção artesanal ceramista da Comunidade Quilombola Negros do Riacho - RN

A pesquisa blue sky como alternativa para potencializar a criatividade

Comensalidade: reflexões acerca da mesa como espaço de comunicação, design e cultura.

A evolução dos infográficos brasileiros no Malofiej: dados sobre os 25 anos da principal premiação da infografia mundial

Criatividade na Contemporaneidade: conexões atuais e possibilidades futuras para abordagem educacional em Design de Moda

Uma estratégia visual para a Feira da Panair

Proposição de design de serviços para uma biblioteca pública com uma abordagem de design centrado no usuário

Sinalização de equipamentos públicos: uma análise da principal Unidade de Atendimento Integrado de Belo Horizonte

Design-Based Learning: o uso de Objetos Empírico-Concretos e Virtuais na Geometria Descritiva

Desenvolvimento de animações em livro digital para crianças surdas

Revistas modernas brasileiras: projeto editorial como projeto político

Oficinas de Design Participativo para Adaptação de Questionário para Respondente Surdo

A representação de projetos de interiores: o processo criativo e a utilização de softwares 3d

Publicações Técnicas

Design de Utensílios Cerâmicos para o Chimarrão

Qualidade Percebida no Uso das Cores em Uma Clínica de Psicologia Voltada para Adultos

Aplicação de ferramentas de computação gráfica no projeto de desenvolvimento de produtos:
Agilidade, qualidade e eficiência no design automotivo

Desenvolvimento de controle adaptável para dispositivos móveis voltado ao público infantil

Metodologia de Design aplicado ao processo de Cranioplastia

Design de calçados: uma aplicação para o desenvolvimento motor infantil

Redesign Ergonômico da Prancha de Resgate utilizada pelo Corpo de Bombeiros

Avaliação da usabilidade de um portal de comercialização para agricultura familiar

Design Thinking como ferramenta de Inclusão Social e diferencial competitivo nas Associações Agrícolas no Cariri Cearense.

O uso de infográficos para a disseminação de informações socioeconômicas: o caso de uma instituição pública de pesquisa

Logística reversa: uma proposta aplicada a uma empresa de confecção de uniformes profissionais

Práticas mercadológicas como complemento do ensino superior

Design Gráfico e Inclusão Social: Criação do Guia de Direitos das Crianças com Deficiência na Primeira Infância

Aprendizagem baseada em projetos: relato de experiência da implementação no curso técnico de comunicação visual

O Desenvolvimento Sustentável como resultado da inserção do pequeno produtor através da economia criativa e do empreendedorismo social

Meu Amigo Capaz - Design e Marcenaria Sustentável

Design como estratégia de potencialização do artesanato local: estudo de caso da Associação dos Artesãos da Meia Praia

Tecido Impresso em 3D para a Indústria do Vestuário

Descrição Construtiva de um Minibar Compacto para Coworking

Utilização de Paletes em uma Sala de Leitura Itinerante para uma Escola Pública

A Reutilização da Água Cinza em Habitação de Interesse Social Através de Sistemas Produto+Serviço

12 Quadras: Sistemas Complexos e Espaço Urbano no Desenvolvimento de um Jogo Analógico

Um Estudo Sobre Grupos de Foco e o Design Studio para Criação de Oportunidades em Wearables

Reflexão sobre a Inclusão da Mulher Mastectomizada a partir do Desenvolvimento de Produtos de Vestuário

Lógica de Serviço Aplicada a Concepção Arquitetônica

Estudo de caso do Almanaque Ambiental Menino Caranguejo, da produção, execução e distribuição para as escolas públicas de Joinville, SC

Design e autorrealização: educação para um ser humano emancipado

A metodologia ativa como auxiliar no ensino de design a distância

Artigos de Iniciação Científica

PUBLICAÇÃO INFANTIL MULTIFORMATO

Cultura, Identidade e Território: projeto Vila Belga

REDEsign: Uma Plataforma Habilitadora para Inovações Sociais Autônomas

Mouse adaptado - Proposta de tecnologia assistiva para o auxílio de pessoas com deficiência nos membros superiores na interação com computadores

Moda e Ativismo na geração Tombamento

Contribuição do Design em Projeto de Veículo Aéreo Não Tripulado.

Design para expressividade emocional

Padrão estético comportamental do usuário: Proposta de redesenho da serra para retirada de gesso infantil

Feira Trato: experiência em design e economia solidária

Análise de impactos ambientais no segmento de revestimento cerâmico: um estudo comparativo

Design Thinking e Educação: cooperar para aprender

Influências da moda na identidade do transgênero transexual expressa através de uma coleção de roupas íntimas para o processo de transição

Pictogramas para Aconselhamento em Diabetes: avaliando a compreensibilidade no Brasil

Design sustentável de embalagem de água

Narrativa e folclore brasileiro: artbook de animação ficcional

De alunos para alunos: uma experiência de curso de extensão sobre pré-produção de animações para bacharelados em Design

Faca Chef Tamanduá: uma solução para as diversas pegas

Gamificação no ensino de libras: Elaboração e desenvolvimento de material didático para prática pedagógica

Design aplicado ao desenvolvimento de andadores para idosos: definição de conceitos e requisitos de projeto

Design na fábrica da Companhia de Tecidos Rio Tinto - fase 2

ESCOA - explorando a relação entre expressão de estilo através do vestuário e fluidez de gênero

Fazer Design na Cidade-Fábrica

Coleção de Projetos Michel Arnoult: Procedimentos de catalogação do acervo doado para a Seção Técnica de Materiais Iconográficos da Biblioteca da FAUUSP

Tá tudo bem ser: materiais gráficos de empoderamento LGBTI para pessoas em processo de aceitação.

DESIGN E INCLUSÃO SOCIAL: O design como agente promotor de inclusão por meio de reabilitação de crianças com necessidades especiais da Associação José Pereira de Farias em Paragominas-PA

Design e negócios sociais: potencialidades para a inovação social

Karl Heinz Bergmiller e o Palácio Itamaraty

Memória do gênero feminino e do design gráfico através de periódicos do século XX

Pensamento Complexo: A concepção criativa de Domingos Tótora

O Cenário do Artesanato dentro da Economia Criativa do Distrito Federal

Método projetivo de mobiliário experimental a partir da análise do contexto urbano da ferrovia em Presidente Prudente/SP

Veículo Autônomo Inspetor de Trilhos

Jogo didático para crianças com baixa acuidade visual e/ou daltonismo

O perfil do UX designer: um panorama da visão do mercado de trabalho

Mapeamento de público-alvo de brechós online, com objetivo de incentivar uma alternativa de consumo consciente.

Atribuições formais do Designer de Interiores/ Ambientes: uma análise

Co-criação como estratégia de aprimoramento do projeto Tear Terapia

Belle Époque Tropical: perspectivas estéticas na moda a partir do Diário de Pernambuco

Aplicações do Design Gráfico para o Daltonismo

Identificação e classificação de amostras de madeiras do acervo<omitted for blind review>

Desenvolvimento de marca para artefatos produzidos pelo projeto AmaViva

Releitura formal e conceitual de um aparador de livros baseado no movimento artístico Memphis""

Diagnóstico ergonômico da marca de uma empresa que comercializa materiais de construção na Região Noroeste do Rio Grande do Sul

O design como forma de protesto: projeto Filósofas

HÍFÍ - Design de Tecnologias Assistivas para Tetraplégicos utilizando Biomateriais

Promoção de saúde para mulheres: visões de gênero

Interface para aplicativo mobile: um relato de projeto envolvendo equipes de design e engenharia

Estudo e Proposição de Acessório Esportivo para a Prática de Natação em Águas Abertas

Protótipos

ECONomiza: o projeto de um chuveiro sustentável

BioStudio: estampas com bactérias

Bolsa Térmica Canguru

Estudo do design: tradição e sustentabilidade na produção de bolsas artesanais

Colar Ergonômico para Figurino

Fabricação Digital como estratégia para o desenvolvimento de Produtos Cerâmicos: o processo de elaboração de um cobogó.

Impressão 3D para tecnologia assistiva: Dispositivo para execução de tarefa de usuário com membro superior amputado

SISTEMA DE COLETA SELETIVA DE PAPÉIS RECICLÁVEIS

Protótipo do brinquedo Co-Necto: uma ponte entre o analógico e o virtual.

Joalheria Artesanal Usando Ímãs de Neodímio

Protótipo do Jogo do Pacheco

Workshop

Novos Materiais Sustentáveis: Desenvolvimento de Compósitos Cerâmicos com Adição de Resíduos e Design de Produto

O futuro de 2030: Prospectivas estratégicas para o design

Autenticidade em design de mobiliário em situação de pós-uso

Estratégias para aperfeiçoamento do desenho à mão livre em design de produto

Interação Significante: as dimensões pragmática e emocional no design de produtos

Ferramentas do Design de Serviços aplicadas na Gestão Pública

Design e Antropologia: ensaio de correspondência

Design etnográfico: reenactment para entender a experiência do usuário no contexto real

Microbiomimética: método de criação utilizando microrganismos

Design e Colaboração Multidisciplinar Como Incentivo ao Empreendedorismo Social

EdaDe: a Educação através do Design e a viabilidade no Ensino Fundamental - Reflexões sobre formas de aplicação.

Princípios de Gerenciamento de projetos para designers

MÃO NA MASSA: construção de recursos didáticos multissensoriais para educação inclusiva

Upcycle em papel: prática de reciclagem artesanal

Resgates: fazer manual, design e superfície e os azulejos ecológicos

Librário: O design no ensino lúdico da Libras

Upcycling como Proposta de Revalorização de Itens de Moda