

## **Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI/UERJ (SPGD) 2015-2023: retrospectiva e análise das palavras-chave**

*Simpósio de Posgrado en Diseño de la ESDI/UERJ (SPGD) 2015-2023:  
retrospectiva y análisis de palabras clave*

*Graduate Symposium in Design at ESDI/UERJ (SPGD) 2015-2023: Retrospective  
and Keyword Analysis*

Cassiane Patzlaff, Felipe Grassine de Oliveira, Gabriela De Laurentis

Pesquisa e metodologia do design, pós-graduação em design, simpósio de design, palavras-chave

Este artigo investiga a trajetória do Programa de Pós-Graduação em Design da ESDI/UERJ (PPDESDI) e seu Simpósio SPGD (2015-2023), analisando suas contribuições para a pesquisa e a educação em design. A partir do levantamento e sistematização das palavras-chave dos artigos do evento, identificaram-se padrões e tendências temáticas na produção acadêmica do Programa, e a predominância de temas como metodologia, cultura, sociedade e tecnologia, além de educação, atrelados ao design. Na escolha de palavras-chave, destaca-se a importância e complexidade para adotar vocabulário padronizado a fim de melhorar a indexação e alcance da produção acadêmica.

*Investigación y metodología del diseño, posgrado en diseño, simposio de diseño, palabras clave*

*Este artículo investiga la trayectoria del Programa de Posgrado en Diseño de la ESDI/UERJ (PPDESDI) y su Simposio SPGD (2015-2023), analizando sus contribuciones a la investigación y la educación en diseño. A partir del relevamiento y sistematización de las palabras clave de los artículos del evento, se identificaron patrones y tendencias temáticas en la producción académica del Programa, con predominio de temas como metodología, cultura, sociedad y tecnología, además de educación vinculada al diseño. En la selección de palabras clave, destaca la importancia y complejidad de adoptar un vocabulario estandarizado para mejorar la indexación y el alcance de la producción académica.*

*Design research and methodology, postgraduate studies in design, design symposium, keywords*

*This paper investigates the trajectory of the Graduate Program in Design at ESDI/UERJ (PPDESDI) and its SPGD Symposium (2015-2023), analyzing its contributions to design research and education. By surveying and systematizing the keywords of the papers in the event, patterns and thematic trends in the Program's academic production were identified, with a predominance of topics such as methodology, culture, society, and technology, as well as education related to design. In keyword selection, the importance and complexity of adopting a standardized vocabulary stand out to improve the indexing and reach of academic production.*

## 1 Introdução

A pesquisa em design no Brasil tem se expandido por meio de programas de pós-graduação e eventos científicos que promovem a disseminação do conhecimento e estimulam a divulgação científica. Entretanto, ainda há pouco mapeamento sobre como simpósios, como o Simpósio de Pós-Graduação em Design (SPGD) da ESDI/UERJ, ou outros, têm contribuído para consolidar a pesquisa na área. As análises das palavras-chave dos artigos publicados nesses eventos podem indicar tendências, desafios e direções da pesquisa em design, possibilitando uma compreensão mais ampla de sua relação com a educação e as áreas de interesse de pesquisa, dos pesquisadores, educadores e programas de pós-graduação.

Os Programas de Pós-Graduação em Design no Brasil têm estruturado a produção e disseminação do conhecimento científico, impulsionando a área por meio de eventos acadêmicos e publicações (Neves et al., 2014). Assim, estudos sistemáticos sobre a evolução dos termos adotados nesses eventos ainda são escassos (Lamas et al., 2019), dificultando uma avaliação detalhada de sua contribuição para a pesquisa e a formação acadêmica em design, além de seu avanço como disciplina.

Este artigo investiga as palavras-chave dos artigos publicados nos anais do SPGD, analisando a trajetória temática do evento e sua relação com a pesquisa e a educação na Pós-Graduação em Design (PPDESDI/UERJ). A sistematização dessas informações permite identificar padrões, recorrências e mudanças ao longo das edições, contribuindo para reflexões sobre os rumos da pesquisa na área e o papel do evento nesse contexto.

Esta análise permite identificar como os interesses e enfoques da pesquisa em design têm se desenvolvido ao longo das 8 edições do SPGD, realizadas entre os anos de 2015 e 2023. Nesse contexto, a organização dessas informações dialoga diretamente com o design da informação, que trata da estruturação e apresentação de conteúdos de maneira clara e acessível. Esse campo do design se dedica à definição, planejamento e configuração das mensagens e de seus ambientes de apresentação, com o objetivo de atender às necessidades informacionais do público e promover eficiência comunicativa (SBDI, 2020).

As palavras-chave auxiliam na organização e disseminação do conhecimento científico, funcionando como marcadores que facilitam a indexação e categorização de artigos em bases de dados, permitindo que pesquisadores encontrem trabalhos relevantes. No entanto, sua seleção envolve desafios, como a padronização e a eficácia na representação do conteúdo, além da ausência de uma sistematização na indexação de palavras-chave que correspondam ao campo de Design, o que pode dificultar o acesso à informação. Segundo a NBR 6028 (2021), palavra-chave é um termo representativo do conteúdo do documento, preferencialmente escolhido em vocabulário controlado. Assim, sua seleção envolve desafios, como padronização e eficácia na representação do conteúdo.

Iniciativas como glossários e tesouros buscam consolidar uma linguagem comum em áreas específicas, promovendo maior consistência e acessibilidade na busca por informações. Um tesouro é uma ferramenta de organização e recuperação da informação, composta por uma lista controlada de termos inter-relacionados hierarquicamente. Sua função é padronizar a terminologia de um campo do conhecimento, facilitando a busca e análise de informações com maior precisão e consistência. Amplamente utilizado em bases de dados, bibliotecas e processos de indexação, contribui para a organização do conhecimento científico. A construção de vocabulários controlados, como os tesouros, é recomendada para otimizar a escolha de palavras-chave e a estruturação da informação (Santos, 2018).

Assim, como objetivo proposto aqui, investigamos a trajetória e a contribuição do SPGD (2015-2023) para a pesquisa e a educação em design no PPDESDI/UERJ; a partir de um levantamento quantitativo das edições e de uma análise sistemática das palavras-chave dos artigos publicados em seus anais. Além disso, como participantes da organização de algumas edições, também abordamos percepções vivenciadas, complementando as análises quantitativas com uma abordagem qualitativa.

Com um mapeamento da trajetória do SPGD e principais mudanças ao longo das edições, selecionamos os seguintes objetivos específicos para investigar: (a) realizar um levantamento sistemático das palavras-chave de todos os artigos publicados nos anais do evento, identificando padrões, recorrências e tendências temáticas; (b) gerar gráficos e análises quantitativas e qualitativas, sistematizando a visualização dos dados levantados; e, (c) relacionar as palavras-chave e as áreas de interesse da pesquisa em design no Programa de Pós-Graduação e suas linhas de pesquisa.

## **2 Contextualização do SPGD no PPDESDI**

A Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) tem um papel reconhecido na formação de profissionais e docentes em design desde seu início, em 1963. Especialmente na graduação, a escola influenciou gerações de designers e serviu de base para currículos de bacharelado em desenho industrial no país (Couto, 2008; Souza, 1996). Enquanto a pós-graduação não era exigida, muitos egressos da ESDI atuavam em instituições de ensino pelo país apenas com a graduação.

No entanto, o pioneirismo e a influência da ESDI na prática profissional e nos cursos de graduação não se refletiam de forma equivalente na pesquisa e na pós-graduação. Em 1964, o primeiro diretor, Flávio de Aquino, propôs no documento Reformulação de um Programa a criação de uma pós-graduação inspirada nas universidades europeias (Souza, 1996), mas a ideia nunca foi implementada. A pós-graduação na ESDI surgiu tardiamente, com o mestrado acadêmico em 2005, 42 anos após sua fundação – seguindo as primeiras iniciativas de pós-graduação em Design no Brasil, iniciadas pela PUC-Rio em 1994.

Para atender às demandas de um PPG, a ESDI precisou atualizar o perfil dos docentes. Na década de 1990, houve esforços para atrair professores pós-graduados e interessados em pesquisa, além de incentivar o aperfeiçoamento dos docentes em programas no Brasil e no exterior. Essas ações contribuíram para a formação do quadro de professores do PPDESDI.

A primeira proposta para criação de uma pós-graduação foi então formulada, com o objetivo de criar um Mestrado em Design, com uma ampla área de concentração (Design), estruturado em três linhas de pesquisa:

- Design e Tecnologia;
- Design, Teoria e Crítica;
- História do Design Brasileiro.

O curso começou em 2005, coordenado pelos professores Guilherme Cunha Lima e Lucy Niemeyer (adjunta), tornando-se o quarto programa acadêmico na área no Brasil. O bom desempenho inicial permitiu que, em 2012, fosse enviada à CAPES a proposta de abertura de um curso de Doutorado em Design. Aprovada, a primeira turma de doutorandos iniciou em março de 2013.

Em 2016, as linhas de pesquisa foram reformuladas devido à renovação do corpo docente. Com base no perfil dos professores e na distribuição das áreas, duas linhas foram unidas, resultando em uma nova organização implementada em 2017:

- Teoria, Informação, Sociedade e História (TISH)
- Tecnologia, Produto e Inovação (TPI)

Em 2024, entra em vigor a nova área de concentração *Design, Tecnologia e Sociedade*, resultado dos processos de autoavaliação, que também levaram à redistribuição das linhas de pesquisa e à criação de quatro novas frentes de investigação (Dossiê PPDESDI (UERJ), 2024):

- Design, Territorialidades e Antropoceno (DTA)
- Design, Política e Subjetivação (DPS)
- Design, Gestão e Inovação (DGI)
- Design, Cultura e Visualidade (DCV)

A nova divisão das linhas de pesquisa, não deve ser vista como uma delimitação rígida de temas, mas como um encaminhamento que concentra esforços sem excluir a interdisciplinaridade. Palavras-chave como "teoria" e "história" deixaram de definir linhas, já que todas produzem reflexão teórica e podem narrar histórias do design sob diversas perspectivas. Entretanto, "tecnologia" e "sociedade" tornaram-se termos abrangentes que, no contexto do design, formam a nova área de concentração do PPDESDI: Design, Tecnologia e Sociedade.

Ao revisar a trajetória e a reformulação do PPDESDI, percebe-se que um programa de pós-graduação é um organismo vivo, que se adapta conforme mudanças no perfil de seus integrantes e no contexto histórico-social.

Assim, a escolha de temas, termos e palavras-chave nas pesquisas deve alinhar-se às linhas do programa, levando em consideração que em todas as edições do SPGD até a última analisada neste artigo, em 2023, a área de concentração se intitulava *Design*. Nesse sentido, o SPGD surge como uma ferramenta essencial para a interlocução entre as pesquisas e como um potencial analisador do desenvolvimento do PPDESDI. O artigo desconsidera fatores contextuais que poderiam influenciar diretamente os dados analisados, como o número de vagas no programa, a quantidade de estudantes e a distribuição de pesquisadores por linha de pesquisa.

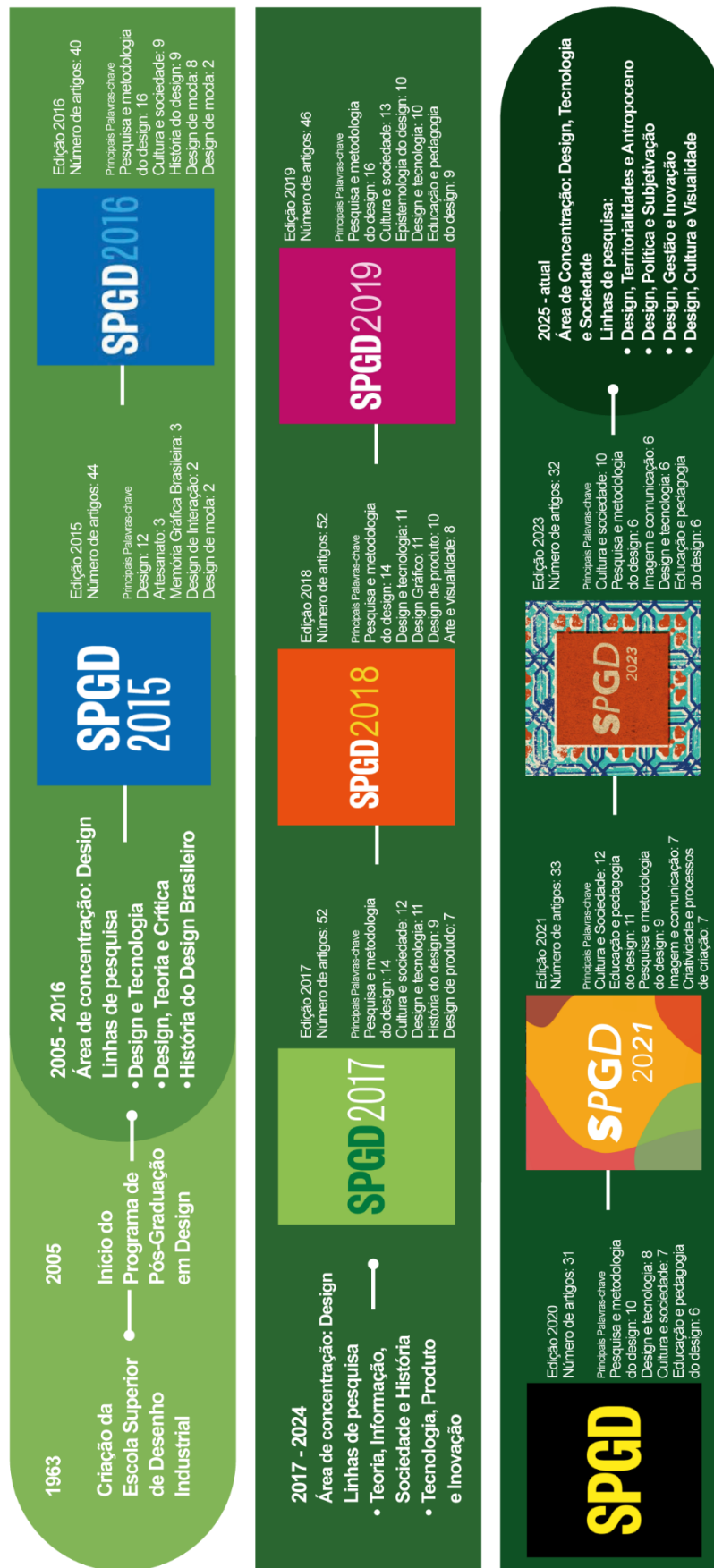
O SPGD vem sendo organizado, desde 2015 (Figura 1), anualmente, pelo PPDESDI/UERJ, que em 2025 completa 20 anos de existência. Desde a primeira edição, a organização é desenvolvida na disciplina de Metodologia Científica, do Mestrado. O evento foi criado com o objetivo de fomentar a pesquisa na área do Design, iniciando discentes na organização de eventos acadêmicos e promovendo o intercâmbio entre pesquisadores para a ampliação da pesquisa em design. Nas primeiras edições, era recomendado que os discentes que participavam da organização também escrevessem sua primeira publicação acadêmica.

O evento é voltado para a discussão de aspectos próprios da pesquisa, bem como para a divulgação de avanços tecnológicos fruto de sua prática, assim como de aspectos metodológicos inerentes a ela. Trata-se, portanto, de um importante veículo de divulgação do desenvolvimento e de resultados tanto da pesquisa básica quanto da pesquisa aplicada na área. Seu histórico de edições demonstra o constante crescimento do interesse da comunidade de pesquisadores em Design - e o fortalecimento do campo como ferramenta para o desenvolvimento de iniciativas inovadoras.

De 2015 a 2023, as comissões organizadoras do SPGD buscaram divulgar a pesquisa em Design e promover a integração, cooperação e intercâmbio entre grupos de pesquisa, aproximando pesquisadores, egressos, docentes, estudantes e profissionais. Até 2023, o evento foi endógeno, com artigos restritos ao Programa e seus egressos, mas essa abordagem será revisada nas próximas edições, marcando o fechamento de um ciclo.

Em 2020 e 2021, devido à pandemia de COVID-19, o SPGD foi adaptado para o formato online, exigindo novas dinâmicas de organização e participação, mas mantendo o compromisso com a divulgação da pesquisa e a integração da comunidade acadêmica. A edição de 2022 não ocorreu porque a ESDI sediou o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design 2022. Em 2023, ano em que a ESDI completou 60 anos, o simpósio foi temático e presencial, servindo como momento de confraternização e comemoração, em um cenário mais favorável pós-pandemia.

Figura 1: Cronologia e linha do tempo do SPGD (Fonte: Elaboração própria)





A publicação de parte significativa da produção acadêmica do Programa em anais digitais permite analisar a trajetória do estado da arte da instituição e do campo do Design. Como estratégia de divulgação científica, foram realizadas apresentações abertas ao público, incluindo comunicações de trabalhos preliminares de graduandos e pesquisadores juniores.

Nessas 8 edições, 330 artigos completos foram publicados e estão disponíveis para serem acessados, sendo 142 (42%) artigos derivados de pesquisas de mestrado, 136 (40%) artigos derivados de pesquisas de doutorado, 32 (10%) artigos derivados de egressos e 27 (8%) artigos vindos de graduandos. A maior parte da produção, até o momento, é resultante das pesquisas de discentes do mestrado (42%), provavelmente em função do caráter de iniciação científica a que se propõe o simpósio e à disciplina onde era organizado o evento. Essa proporção poderá mudar quando o evento deixar de ter o caráter endógeno e for aberto a toda a comunidade acadêmica, como previsto a partir das próximas edições.

Para a organização das sessões de apresentação dos artigos e do documento dos anais do evento é disponibilizada, nos editais das respectivas edições do evento, uma lista de palavras-chave que contemplam, em geral, as linhas de pesquisa do Programa.

### 3 Perspectiva teórico-metodológica: análise das palavras-chave

Na construção deste estudo, realizamos um levantamento quantitativo e retrospectivo das palavras-chave das oito edições do SPGD da ESDI, considerando os artigos apresentados e publicados nos anais do evento. Inicialmente, organizamos um banco de dados contendo todas as publicações disponíveis, categorizando-as conforme o ano de realização do evento. A partir desse mapeamento, consolidamos as informações estruturantes, como número de artigos por edição, distribuição temática por palavras-chave e autores participantes.

Em seguida, realizamos a extração e sistematização das palavras-chave utilizadas nos artigos ao longo das edições. Logo, foi aplicada uma padronização terminológica, com a geração de tabelas dinâmicas para a contagem de palavras-chave e suas respectivas frequências. Com esses dados, construímos um ranking das palavras-chave mais recorrentes, permitindo a identificação de padrões temáticos e tendências na pesquisa em design dentro do SPGD. Esse processo possibilitou a geração de gráficos e tabelas que ilustram a trajetória das abordagens ao longo do tempo, como a listagem abaixo das principais palavras-chave.

Ao longo das edições do SPGD, a comissão organizadora sugeriu um total de 29 palavras-chave para uso nos artigos. A produção total do evento soma 330 artigos, com um total de 714 palavras-chave. Cada artigo possui pelo menos três palavras-chave, sendo que a maioria (250) apresenta cinco ou mais. Na Tabela 1 estão representadas todas as palavras-chave sugeridas nos editais. A tabela apresenta uma indicação numérica da quantidade de vezes em que foi utilizada em cada ano. Nas edições em que o termo não foi sugerido, é indicado por hífen. Nos anos em que as palavras foram sugeridas mas não utilizadas, a representação foi feita com o algarismo zero (0).

Tabela 1: Frequência de uso apenas das palavras-chave sugeridas. (Fonte: Elaboração própria)

| Palavras-chave sugeridas                         | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2023 | Média |
|--------------------------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|-------|
| Pesquisa e metodologia do design                 | 16   | 14   | 14   | 16   | 11   | 9    | 6    | 14    |
| Cultura e sociedade                              | 9    | 12   | 8    | 13   | 7    | 12   | 10   | 10    |
| Design e tecnologia                              | -    | 11   | 11   | 10   | 8    | 3    | 6    | 9     |
| Educação e pedagogia do design                   | 3    | 6    | 4    | 9    | 6    | 11   | 6    | 6     |
| Criatividade e processos de criação              | -    | -    | -    | -    | 6    | 7    | 2    | 6     |
| Design de produto                                | 8    | 7    | 10   | 5    | 5    | 3    | 1    | 5     |
| Arte e visualidade                               | 3    | 2    | 8    | 6    | -    | 5    | 4    | 4,5   |
| Codesign e políticas públicas                    | 4    | 4    | 3    | 6    | -    | -    | -    | 4     |
| Design de interação                              | 4    | 4    | 8    | 6    | 1    | 1    | 3    | 4     |
| Design e antropologia                            | -    | -    | -    | -    | 1    | 6    | 4    | 4     |
| Design e arquitetura                             | -    | -    | 8    | 7    | 3    | 2    | 4    | 4     |
| Imagem e comunicação                             | 4    | 3    | 4    | 4    | 0    | 7    | 7    | 4     |
| Design gráfico                                   | -    | 2    | 11   | 2    | 2    | 5    | 5    | 3,5   |
| Design e serviços                                | 3    | 5    | 6    | 5    | 0    | 1    | 2    | 3     |
| História do design                               | 9    | 9    | 8    | 3    | 3    | 2    | 2    | 3     |
| Design de moda                                   | -    | 3    | 3    | 3    | 0    | 1    | 2    | 2,5   |
| Design e políticas públicas                      | -    | -    | -    | -    | -    | 3    | 2    | 2,5   |
| Epistemologia do design                          | 5    | 0    | 0    | 10   | -    | -    | -    | 2,5   |
| Design da informação                             | 4    | 1    | 2    | 4    | 1    | 2    | 6    | 2     |
| Design e sustentabilidade                        | -    | -    | -    | 4    | 3    | 0    | 1    | 2     |
| Ergonomia e usabilidade                          | 4    | 2    | 6    | 3    | 1    | 1    | 0    | 2     |
| Gestão do design                                 | -    | 5    | 1    | 3    | 5    | 0    | 0    | 2     |
| Design e computação                              | 1    | -    | -    | -    | -    | -    | -    | 1     |
| Memória Gráfica                                  | -    | -    | -    | -    | -    | 1    | 1    | 1     |
| Teoria do design                                 | -    | -    | -    | -    | 3    | 1    | 1    | 1     |
| Design e transdisciplinaridade                   | -    | -    | -    | -    | -    | 2    | 0    | 1     |
| Design e decolonidades                           | -    | -    | -    | -    | -    | 1    | 0    | 0,5   |
| Design e transdisciplinaridade                   | -    | -    | -    | -    | -    | 1    | 0    | 0,5   |
| Design de negócios                               | 1    | 4    | -    | -    | 0    | 0    | 0    | 0     |
| Total de ocorrência das palavras-chave sugeridas | 77   | 94   | 107  | 124  | 62   | 87   | 75   | -     |
| Total de palavras-chave usadas na edição         | 194  | 255  | 257  | 219  | 141  | 164  | 167  | -     |

O edital estabelece que pelo menos duas palavras-chave do artigo sejam escolhidas entre as sugeridas. Além disso, a organização das apresentações com base nesses termos e nos títulos dos artigos agrupa pesquisas afins, enriquecendo os debates e fortalecendo conexões.

Na primeira edição, em 2015, o edital não incluía recomendações de palavras-chave. Como pode ser observado na tabela (Tabela 1), em 2016, foram indicadas 15 palavras-chave, todas



utilizadas, totalizando 77 menções. Em 2017, foram sugeridas 18 palavras, e apenas uma não foi empregada. Em 2018, as sugestões foram as mesmas da edição anterior, mas duas não foram utilizadas. Em 2019, foram indicadas 20 palavras-chave, e todas foram aplicadas nos artigos. Em 2020, 21 palavras foram sugeridas, e seis não foram adotadas. Em 2021, das 26 palavras-chave, três não foram utilizadas. Por fim, na edição de 2023, seis das 26 palavras-chave sugeridas não foram empregadas.

Ao longo das edições foram utilizadas 701 palavras-chave. Dentre elas pode-se reparar termos que se referiam a um mesmo tópico, mas que foram grafados de forma diferente, como nos casos de “co-design”, similar a “codesign”. Essa não padronização pode ter gerado um número maior de palavras-chave com apenas uma menção, que contabilizaram mais de 555, ou seja, quase 80%. Como não é possível afirmar que houve essa sobreposição acidental, optamos por não agrupar termos similares.

Entretanto, na Figura 2 agrupamos as palavras-chave iguais, a fim de analisar padrões e tendências do evento. Nessas imagens listamos as 18 menções mais utilizadas em cada edição do evento, contabilizando não apenas as sugeridas pelos editais, mas também as incluídas pelos próprios autores. Esse levantamento permite observar os temas centrais abordados no evento e sua trajetória ao longo do tempo.

As edições de 2018 e 2019 apresentaram maior concentração temática, com maior quantidade e variedade de termos de alta incidência. A partir de 2020, nota-se uma discreta queda nas frequências, possivelmente associada a mudanças no formato do evento ou ao impacto pandêmico na produção científica. Até o ano de 2023, as linhas de pesquisa do Programa se mantinham em TPI e TISH, sendo a última linha mais representativa do programa em volume de discentes e de pesquisas. Assim, as palavras-chave e as temáticas abordadas nos artigos analisados também refletiam essa concentração.

Figura 2: Relação das 20 principais palavras-chave de cada edição (2015-2023) (Elaboração própria).

| SPGD 2015                  |     |
|----------------------------|-----|
| Total geral                | 159 |
| design                     | 12  |
| artesanato                 | 3   |
| memória gráfica brasileira | 3   |
| design de interação        | 2   |
| design de moda             | 2   |
| metodologia                | 2   |
| sistema de recomendação    | 2   |
| usabilidade                | 2   |
| acervo                     | 1   |
| agenciamento do usuário    | 1   |
| algoritmos                 | 1   |
| aloisio magalhães          | 1   |
| animação                   | 1   |
| antropologia               | 1   |
| aplicativo                 | 1   |
| arquitetura                | 1   |
| arte                       | 1   |
| autoria                    | 1   |

| SPGD 2016                        |     |
|----------------------------------|-----|
| Total geral                      | 195 |
| pesquisa e metodologia do design | 16  |
| cultura e sociedade              | 9   |
| história do design               | 9   |
| design de produto                | 8   |
| epistemologia do design          | 5   |
| design da informação             | 4   |
| design de interação              | 4   |
| ergonomia e usabilidade          | 4   |
| arte e visualidade               | 3   |
| codesign e políticas públicas    | 3   |
| design                           | 3   |
| design e serviços                | 3   |
| educação e pedagogia do design   | 3   |
| imagem e comunicação             | 3   |
| cultura material                 | 2   |
| design brasileiro                | 2   |
| design de comunicação            | 2   |
| design de moda                   | 2   |

| SPGD 2017                        |     |
|----------------------------------|-----|
| Total geral                      | 255 |
| pesquisa e metodologia do design | 14  |
| cultura e sociedade              | 12  |
| design e tecnologia              | 11  |
| história do design               | 9   |
| design de produto                | 7   |
| educação e pedagogia do design   | 6   |
| design e serviços                | 5   |
| gestão do design                 | 5   |
| codesign e políticas públicas    | 4   |
| design de interação              | 4   |
| design de negócios               | 4   |
| design                           | 3   |
| design de moda                   | 3   |
| empreendedorismo                 | 3   |
| imagem e comunicação             | 3   |
| acessibilidade                   | 2   |
| arte e visualidade               | 2   |
| artesanato                       | 2   |

| SPGD 2018                        |     |
|----------------------------------|-----|
| Total geral                      | 257 |
| pesquisa e metodologia do design | 14  |
| design e tecnologia              | 11  |
| design gráfico                   | 11  |
| design de produto                | 10  |
| arte e visualidade               | 8   |
| cultura e sociedade              | 8   |
| design e arquitetura             | 8   |
| história do design               | 8   |
| design de interação              | 7   |
| design e serviços                | 6   |
| ergonomia e usabilidade          | 6   |
| design e sustentabilidade        | 5   |
| educação e pedagogia do design   | 4   |
| imagem e comunicação             | 4   |
| acessibilidade                   | 3   |
| codesign e políticas públicas    | 3   |
| design de moda                   | 3   |
| mariza dias costa                | 3   |

| SPGD 2019                        |     |
|----------------------------------|-----|
| Total geral                      | 219 |
| pesquisa e metodologia do design | 16  |
| cultura e sociedade              | 13  |
| epistemologia do design          | 10  |
| design e tecnologia              | 10  |
| educação e pedagogia do design   | 9   |
| design e arquitetura             | 7   |
| design de interação              | 6   |
| codesign e políticas públicas    | 6   |
| arte e visualidade               | 6   |
| experiência do usuário           | 5   |
| design e serviços                | 5   |
| design de produto                | 5   |
| imagem e comunicação             | 4   |
| design e sustentabilidade        | 4   |
| design da informação             | 4   |
| história do design               | 3   |
| gestão do design                 | 3   |
| ergonomia e usabilidade          | 3   |

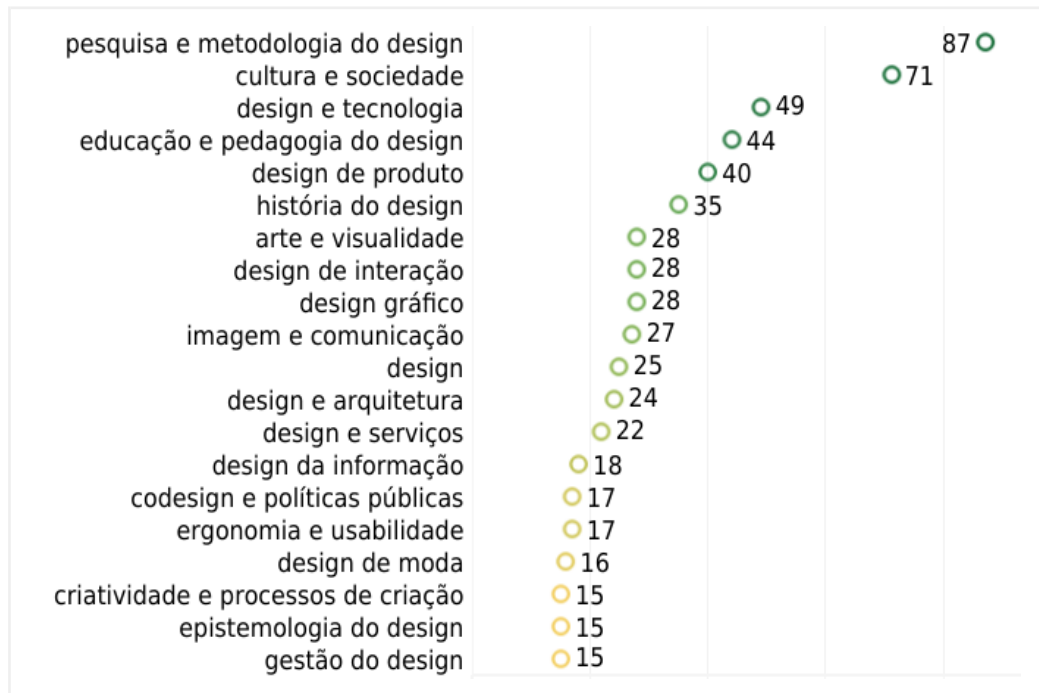
| SPGD 2020                           |     |
|-------------------------------------|-----|
| Total geral                         | 142 |
| pesquisa e metodologia do design    | 10  |
| design e tecnologia                 | 8   |
| cultura e sociedade                 | 7   |
| educação e pedagogia do design      | 6   |
| criatividade e processos de criação | 6   |
| gestão do design                    | 5   |
| design de produto                   | 5   |
| design                              | 4   |
| teoria do design                    | 3   |
| tecnologia assistiva                | 3   |
| design e sustentabilidade           | 3   |
| design e arquitetura                | 3   |
| universidade                        | 2   |
| pandemia                            | 2   |
| história do design                  | 2   |
| design thinking                     | 2   |
| design gráfico                      | 2   |
| valores                             | 1   |

| SPGD 2021                           |     |
|-------------------------------------|-----|
| Total geral                         | 164 |
| cultura e sociedade                 | 12  |
| educação e pedagogia do design      | 11  |
| pesquisa e metodologia do design    | 9   |
| imagem e comunicação                | 7   |
| criatividade e processos de criação | 7   |
| design e antropologia               | 6   |
| design gráfico                      | 5   |
| arte e visualidade                  | 5   |
| design e tecnologia                 | 3   |
| design e políticas públicas         | 3   |
| design de produto                   | 3   |
| história do design                  | 2   |
| design e política                   | 2   |
| design e arquitetura                | 2   |
| design da informação                | 2   |
| xilogravura brasileira              | 1   |
| wayfinding                          | 1   |
| vivência                            | 1   |

| SPGD 2023                           |     |
|-------------------------------------|-----|
| Total geral                         | 169 |
| cultura e sociedade                 | 10  |
| pesquisa e metodologia do design    | 6   |
| imagem e comunicação                | 6   |
| educação e pedagogia do design      | 6   |
| design e tecnologia                 | 6   |
| design da informação                | 6   |
| design gráfico                      | 5   |
| design e arquitetura                | 4   |
| design e antropologia               | 4   |
| arte e visualidade                  | 4   |
| design de interação                 | 3   |
| semiótica                           | 2   |
| design participativo                | 2   |
| design e serviços                   | 2   |
| design e políticas públicas         | 2   |
| design de moda                      | 2   |
| criatividade e processos de criaç.. | 2   |
| wayfinding                          | 1   |

A Figura 2 acima reúne as palavras-chave mais utilizadas nas edições do SPGD entre 2015 e 2023. O levantamento contempla a frequência das palavras-chave mais citadas em cada edição, permitindo observar tanto a permanência de certos temas quanto a emergência de outros eixos temáticos na área do design. A partir dessa análise, selecionamos as 20 palavras-chave mais utilizadas (Figura 3).

Figura 3 - As 20 palavras-chave mais utilizadas no SPGD (2015-2023) (Fonte: Elaboração própria)



O ranking indica centralidade de temas metodológicos na pesquisa em design, com "pesquisa e metodologia do design" sendo a categoria mais recorrente (87 menções), com destaque em todas as edições desde 2016 e atingindo seu pico em 2018, com 34 menções (Figura 2). Esse resultado reflete a ênfase da pós-graduação em Design na construção de um campo disciplinar fundamentado em abordagens metodológicas específicas, evidenciando o esforço contínuo para consolidar um arcabouço teórico e investigativo próprio, e por ser fruto de pós-graduação *stricto sensu*, mais voltada para a área acadêmica e a pesquisa em design.

Em segundo lugar, o termo "cultura e sociedade" (71 ocorrências), com trajetória consistente desde 2016 e picos em 2017 e 2023, reforça o engajamento permanente com perspectivas críticas e socioculturais no campo do Design.

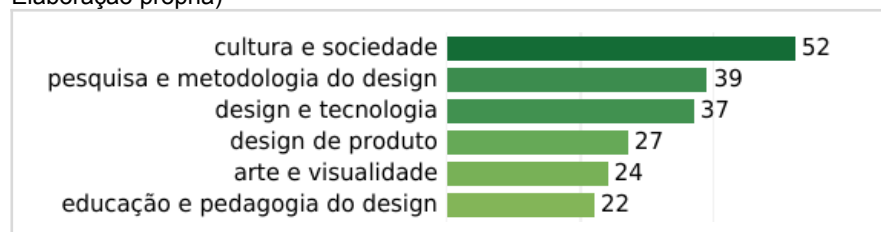
Em terceiro e quarto lugares, respectivamente, a presença significativa de "design e tecnologia" (49 menções), especialmente entre 2017 e 2020, com variações que indicam um diálogo crescente com inovações técnicas e seus impactos; e "educação e pedagogia do design" (44 menções), aparece com ênfase crescente, especialmente em 2021, quando atinge 11 menções, sugerindo uma valorização crescente das práticas formativas no campo. Ainda, indica um foco relevante tanto no impacto das inovações tecnológicas no design quanto na formação de novos profissionais e pesquisadores, indicando duas áreas recorrentes de pesquisa, direcionadas ao design de produto, e à área de educação e ensino.

Para a análise das palavras-chave a seguir, optamos por utilizar um gráfico de nuvem de palavras, que representa visualmente a frequência dos termos, destacando aqueles mais recorrentes (Figura 4). Essa técnica facilita a identificação de padrões e tendências, sendo amplamente empregada em estudos textuais (Heimerl et al., 2014). A nuvem de palavras consolida aqui as principais palavras-chave (primeiras e segundas) dos artigos publicados nas oito edições do evento. As palavras estão organizadas conforme sua frequência, permitindo visualizar termos mais relevantes, que são aqueles representados em maior tamanho. Em verde, destaca-se a primeira palavra-chave mais utilizada, evidenciando sua predominância nos trabalhos analisados. Em azul, aparece a segunda palavra-chave mais recorrente.

graduação tecnológica em design  
 educação imagem e comunicação teoria do design metodologia  
 berço hospitalar codesign e políticas públicas experiência do usuário branding  
 cursos de design indústria do vestuário pesquisa-ação  
 sistema de recomendação ergonomia e usabilidade wayfinding  
 design de negócios arte e visualidade ergonomia design da informação  
 design de produto acessibilidade design de interação  
 design e políticas públicas ensino superior  
 design e serviços cultura e sociedade  
 pesquisa e metodologia do design  
 azulejo design gráfico design e tecnologia design  
 design de moda memória gráfica  
 pesquisa documental educação e pedagogia do design  
 criatividade e processos de criação gestão do design design e política  
 história do design design e sustentabilidade design de informação  
 design e arquitetura epistemologia do design design de informação  
 alosio magalhães artesanato  
 design editorial codesign  
 semiótica meme de internet design e antropologia  
 identidade visual usabilidade

Apesar de "pesquisa e metodologia do design" predominar sobre "cultura e sociedade" no cômputo total de palavras (Figura 3), sua incidência é menor quando analisamos sua frequência apenas entre a primeira e segunda posições nos artigos (Figura 4). As três palavras-chave mais frequentes (Gráfico 1), são as seguintes: "Cultura e sociedade" (52 menções), "Pesquisa e metodologia do design" (39 menções) e "Design e tecnologia" (37 menções). Estas três palavras-chave se destacam como as mais citadas, refletindo os temas centrais dos artigos publicados nos anais do SPGD desde suas primeiras edições até a atualidade. Em seguida, aparecem "Design de produto" (32 menções), "Arte e visualidade" (24 menções) e "Educação e pedagogia do design" (22 menções). A ênfase em termos como "Cultura e sociedade" e "Design e tecnologia" aponta para a crescente interdisciplinaridade do campo, envolvendo abordagens que não se limitam à prática do design, mas o conectam com questões socioculturais e tecnológicas. A interseção desses temas reforça a necessidade de uma reflexão crítica sobre como o design se articula com outros campos do saber.

Gráfico 1 - Principais palavras-chave mais citadas nos artigos - extraídas da nuvem de palavras (Fonte: Elaboração própria)



Como resultados e sugestões, para uma escolha adequada das palavras-chave em artigos de Design, alguns critérios podem garantir maior precisão e relevância. Recomendamos evitar o uso isolado da palavra "Design", pois não delimita o subcampo da pesquisa. Em vez disso, é recomendável associá-la a outras áreas ou conceitos adjetivados que contextualizem melhor o estudo. Uma boa prática é especificar o campo de estudo, como: História do Design, Filosofia do Design, Design de Comunicação ou Design e Antropologia. Indicar a abordagem metodológica, como estudo de caso ou pesquisa qualitativa, é outra estratégia adotada.

Além disso, a escolha das palavras-chave pode considerar a área, subárea, abordagem metodológica e objeto da pesquisa. Exemplos incluem:

- Design gráfico: tipografia, análise gráfica, memória gráfica brasileira, movimento armorial, Ariano Suassuna;
- Design e antropologia: design colaborativo, etnografia;
- Design de produtos: design de joias, escaneamento 3D, gemas preciosas.
- Design de interação: design de interfaces, design system, teoria geral dos sistemas, biblioteca de padrões (*pattern library*).
- Design de produto: equipamento hospitalar, metodologia de projeto, alta complexidade tecnológica (ACT).

Essas orientações tornam a pesquisa mais localizada e visível dentro da comunidade acadêmica, possibilitando um maior alcance. A plataforma *Springer* (s.d.) recomenda que, para serem eficazes, as palavras-chave sejam escolhidas com precisão, representem fielmente o conteúdo do artigo e sejam específicas do campo ou subcampo de pesquisa.

*A priori*, o principal objetivo do uso de palavras-chave é tornar o trabalho acadêmico mais acessível. Quanto maior a ocorrência no uso dos termos, maior será a probabilidade do artigo ser encontrado em sites e repositórios com fins acadêmicos e científicos.

#### 4 Considerações Finais

As análises conduzidas ao longo deste estudo ressaltam a importância do SPGD como um espaço de intercâmbio acadêmico e consolidação da pesquisa em design no Brasil. O levantamento das palavras-chave utilizadas nas edições analisadas permitiu identificar padrões e tendências que refletem o desenvolvimento do campo e suas conexões com a pesquisa e a educação. Observou-se que as principais categorias de estudo giram em torno da metodologia do design, das relações entre design e sociedade, bem como das interseções com tecnologia e educação.

A predominância de temas metodológicos indica que a pesquisa em design no Brasil tem buscado, ao longo dos anos, consolidar um arcabouço teórico próprio, voltado para o fortalecimento da disciplina enquanto campo acadêmico. Além disso, a expressiva presença de palavras-chave relacionadas à cultura e sociedade reforça o interesse crescente por abordagens interdisciplinares, alinhadas às discussões contemporâneas sobre o papel do design na transformação social.

Outro aspecto relevante identificado na análise foi a predominância de pesquisas oriundas do mestrado, o que destaca o caráter de iniciação científica do evento e sua relevância para a formação de novos pesquisadores.

Além do levantamento quantitativo, este estudo permitiu refletir sobre a estrutura organizacional do SPGD e sua trajetória ao longo dos anos. O que poderá ser útil para futuras edições e também outros eventos na área. A sistematização das palavras-chave utilizadas nos anais do evento pode contribuir para a criação de um glossário mais estruturado, auxiliando futuras edições na padronização e indexação dos trabalhos publicados. Propomos a criação de um tesouro - glossário controlado para o campo do design, para auxiliar que as pesquisas realizadas sejam mais facilmente encontradas e indexadas.

Entretanto, algumas limitações devem ser consideradas. O estudo concentrou-se na análise de palavras-chave, o que oferece uma visão panorâmica, mas não necessariamente abarca a complexidade dos conteúdos abordados nos artigos.

Recomendamos para estudos futuros aprofundar essa investigação por meio de análises qualitativas do conteúdo dos artigos, buscando compreender com maior precisão as abordagens teóricas e metodológicas predominantes. Ainda, seria pertinente expandir a pesquisa para outros eventos acadêmicos de design no Brasil, permitindo comparações e identificações de padrões em um contexto mais amplo.



## Agradecimento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), por meio da concessão de bolsas de pós-graduação.

## Referências

ABNT NBR 6028:2021: Disponível em:

[http://plone.ufpb.br/secretariado/contents/documentos/2021\\_ABNT6028Resumo.pdf](http://plone.ufpb.br/secretariado/contents/documentos/2021_ABNT6028Resumo.pdf)

Couto, R. M. d. S. (2008). Escritos sobre ensino de Design no Brasil. Rio de Janeiro: RioBooks.

Dossiê PPDESDI (UERJ): Design, Tecnologia e Sociedade. (2024). DAT Journal, \*9\*(4), 232–314. <https://datjournal.anhembib.br/dat/issue/view/38>

Heimerl, F., Lohmann, S., Lange, S., & Ertl, T. (2014). Word cloud explorer: Text analytics based on word clouds. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 1833-1842. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.231>

Lamas, C. H. S.; Santos, F. M. de V.; Boghossian, M. de F. (2019). Avaliação e sugestão de palavras-chaves para o simpósio de pós-graduação em design da ESDI. In: Anais do Simpósio de Pós-graduação em Design da ESDI. Anais...Rio de Janeiro(RJ) ESDI / UERJ. [https://www.even3.com.br/anais/spgd\\_2019/215478-avaliacao-e-sugestao-de-palavras-chaves-para-o-simposio-de-pos-graduacao-em-design-da-esdi/](https://www.even3.com.br/anais/spgd_2019/215478-avaliacao-e-sugestao-de-palavras-chaves-para-o-simposio-de-pos-graduacao-em-design-da-esdi/)

Leite, J. d. S. (2009). Apresentação: Longa vida. Arcos Design, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/82472>>.

Neves, E. P.; Silva, D. N.; Silva, J. C. P.; Paschoarelli, L. C. (2014). Panorama da pesquisa em Design no Brasil: A contribuição dos Programas de Pós-Graduação em Design nas pesquisas científicas e no desenvolvimento da área. *Arcos Design*, 7(1). <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/13927>

Pereira, M. G. (2011). Artigos científicos: como redigir, publicar e avaliar. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan LTDA.

Santos, A. d. (2018). Seleção do Método de Pesquisa: guia para pós-graduandos em design e áreas afins. Curitiba: Insight.

SBDI (2020). Definição de design de informação. Sociedade brasileira de design de informação. Disponível em: <http://www.sbd.org.br/definicoes>

Souza, P. L. P. (1996) ESDI: Biografia de uma ideia. Rio de Janeiro: EdUERJ.

Springer. Título, Resumo e Palavras-Chave. Disponível em:

<https://www.springer.com/br/authors-editors/authorandreviewertutorials/writing-a-journal-manuscript/title-abstract-and-keywords/12011956?authuser=0>

## Sobre as autoras

Cassiane Patzlaff, M.a, UERJ, Brasil <patzlaff.cassiane@posgraduacao.uerj.br>

Felipe Grassine de Oliveira, M.a, UERJ, Brasil <ggrassine@esdi.uerj.br>

Gabriela de Laurentis, M.a, UERJ, Brasil <gdelaurentis@esdi.uerj.br>