



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
EDITAL CONSOLIDADO
(Editais nº 01, 03, 05 e 07/2020)

**SELEÇÃO DE CANDIDATOS ÀS VAGAS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN PARA
O CURSO DE MESTRADO ACADÊMICO PARA O SEGUNDO PERÍODO LETIVO DE 2020**

1. PREÂMBULO

1.1. A Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Design, no uso de suas atribuições legais, torna público e estabelece as normas do processo seletivo para o preenchimento das vagas do curso de Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Design, em conformidade com as exigências do [Regulamento do Programa de Pós-Graduação em Design](#) e da [Resolução CEPE nº 80/2017](#) do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade de Brasília.

1.2. O edital foi aprovado pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Design e pela Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação da Universidade de Brasília.

1.3. Informações sobre o Programa e/ou Curso podem ser obtidas na página eletrônica <http://www.ppgdesign.unb.br>, através do e-mail ppgdesign@unb.br ou na Secretaria do Programa (Endereço: Departamento de Design, Universidade de Brasília, Campus Darcy Ribeiro, Instituto Central de Ciências, Ala Norte, Subsolo, Módulo 18, CEP 70910-900). Devido à pandemia do COVID-19, o atendimento na modalidade presencial estará suspenso, devendo retornar à sua normalidade quando as entidades de saúde, demais órgãos do governo e a própria Universidade de Brasília determinarem que é seguro o retorno.

2. DO NÚMERO DE VAGAS

2.1. As vagas para o Curso de Mestrado Acadêmico em Design serão distribuídas conforme quadro abaixo:

2.1.1. Mestrado Acadêmico em Design: 20 (vinte) vagas.

2.1.1.1. Área de Concentração: Design, Tecnologia e Sociedade: 20 (vinte) vagas.

Linhas de Pesquisa	ID	Título do Projeto de Pesquisa	Vagas	Total por Linha
Design, Informação e Interação	P01	Design, ludicidade e aprendizagem: sistemas informacionais do cotidiano	02	06
	P02	Aprendizagem ativa e colaborativa, para além do conteúdo	01	
	P03	Visualidade, Memória e Escrita	01	
	P04	Transversalidade de processos criativos em arte e design como catalisadores para o projeto de experiências visuais contemporâneas	01	
	P05	Construção e Gestão da Informação a partir das TICs	01	
Design, Espaço e Mediações	P06	Brasília Imaginada: a cidade representada por meio dos seus processos simbólicos	03	09
	P07	Ciberativismo, cidadania digital e novos movimentos urbanos	02	
	P08	Escriturações urbanas e suas poéticas	01	
	P09	Design - educação e mediação	01	
	P10	Criatividade e Inovação no Espaço Urbano: a estrutura semiótica dos territórios criativos do ponto de vista cultural e a sua influência na criação de signos novos.	02	
Design, Cultura e Materialidade	P11	Processos criativos para um fazer transdisciplinar	01	05
	P12	Meninas Velozes: abordagens para equidade de gênero em STEM	01	
	P13	Design, memória e expressões culturais	01	
	P14	Design e Inclusão	01	
	P15	Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design e com foco nos aspectos culturais	01	



2.2. Informações sobre a Área de concentração, Linhas de pesquisa e Projetos de pesquisa encontram-se no Anexo 01.

3. DA INSCRIÇÃO NO PROCESSO SELETIVO

3.1. As inscrições para o processo seletivo de candidatos(as) ao curso de Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-graduação em Design, para o Segundo Período Letivo de 2020, deverão ser efetuadas pelo(a) interessado(a) por meio do sistema de submissão do sítio <http://inscricaoaposgraduacao.unb.br/>

3.2. Será admitida a inscrição somente via internet, solicitada no período entre **10h00 horas do dia 16 de Março de 2020 e 16h00 horas do dia 07 de Agosto de 2020** (Horário oficial de Brasília/DF).

3.3. No ato da inscrição, o candidato deverá preencher os dados constantes no sistema de submissão (Dados pessoais, Formação acadêmica, Linha de Pesquisa e Projeto de Pesquisa) e anexar os documentos citados abaixo (digitalizados em formato PDF).

3.3.1. Carta de Apresentação da Candidatura conforme modelo apresentado no Anexo 02. A carta será parte da Etapa de Avaliação Oral do processo seletivo.

3.3.2. Documento de Identidade ou Equivalente (Frente e Verso);

3.3.3. CPF (Cadastro de Pessoa Física);

3.3.4. Título de Eleitor (Frente e Verso);

3.3.5. Último Comprovante de Votação **ou** Certidão de Quitação Eleitoral (tse.jus.br);

3.3.6. Certificado de Reservista - Candidatos do sexo masculino (Frente e Verso);

3.3.7. Diploma de Graduação, ou Declaração de provável formando no Primeiro Período letivo do ano de 2020 (Frente e Verso);

3.3.8. Histórico Escolar de Graduação;

3.3.9. Currículo Lattes atualizado (disponível para preenchimento no endereço lattes.cnpq.br). O Currículo Lattes será parte da Etapa de Avaliação Oral do processo seletivo.

3.3.10. Comprovante do pagamento e GRU (Guia de Recolhimento da União) referente à taxa de inscrição no valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) **ou** Comprovante de Isenção da Taxa de Inscrição (Conforme Item 3.3.11 deste edital).

3.3.10.1. Para o pagamento da GRU o candidato deverá observar as instruções do Anexo 05.

3.3.11. A Isenção de Taxa de Inscrição poderá ser solicitada no ato da inscrição, no sítio <http://inscricaoaposgraduacao.unb.br/>

3.3.11.1. A solicitação de isenção da taxa de inscrição deverá ser realizada entre 10h00 horas do dia 16 de Março de 2020 até **16h00 horas do dia 31 de Julho de 2020** (Horário oficial de Brasília/DF). (Horário oficial de Brasília/DF).

3.3.11.2. Estarão isentos do pagamento da taxa de inscrição os candidatos declarados hipossuficientes, sendo considerado hipossuficiente o candidato que:

a) estiver inscrito no Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal (CadÚnico) de que trata o Decreto nº 6.135/2007 e for membro de família de baixa renda, nos termos do Decreto nº 6.135/2007;

b) tenha participado de modalidade de assistência estudantil vinculada ao Programa Nacional de



Assistência Estudantil do Governo Federal (PNAES), ProUni ou de outros programas oficiais similares de outras unidades da federação; ou

c) que se enquadrar em outras hipóteses semelhantes de hipossuficiência, a critério de avaliação da Comissão Geral do Processo Seletivo.

3.3.11.3. Para a solicitação de Isenção, deverá ser preenchida a declaração de hipossuficiência, conforme modelo disponibilizado no Anexo 03. Os documentos comprobatórios da situação de hipossuficiência deverão ser digitalizados e inseridos no sistema de inscrição online no sítio <http://inscricaooposgraduacao.unb.br/>.

3.3.11.4. Após a divulgação do resultado os candidatos que tiverem o seu pedido indeferido poderão interpor recurso em formulário disponível no site do Programa de Pós-Graduação em Design pelo prazo de 2 (dois) dias úteis. Os recursos deverão ser enviados em formato PDF para o e-mail ppgdesign@unb.br

3.3.11.5. O candidato que, após o período de recursos, tiver seu pedido indeferido deverá realizar o pagamento da taxa de inscrição, conforme Anexo 05 e inserir o comprovante no sistema de inscrição online (<http://inscricaooposgraduacao.unb.br/>) até às **16h00 horas do dia 07 de Agosto de 2020** (Horário oficial de Brasília/DF).

3.3.11.6. Os candidatos que tiverem o seu pedido de isenção deferido terão a sua inscrição efetivada.

3.3.12. Carteira de Identidade de Estrangeiro, somente para os estrangeiros.

3.3.13. Vídeo em formato MP4 (conforme item 4.2.1.)

3.4. Terão as inscrições homologadas pela Comissão de Seleção apenas os(as) candidatos(as) que apresentarem a documentação exigida dentro do prazo previsto no item 07 deste Edital.

3.5. O candidato, ao apresentar a documentação requerida, se responsabiliza pela veracidade de todas as informações prestadas.

3.6. A admissão dos candidatos selecionados no curso se concretizará pelo seu registro na Secretaria de Administração Acadêmica (SAA). Para o registro os candidatos deverão apresentar os seguintes documentos (original e cópia) perante a Secretaria do Programa: Diploma e Histórico da Graduação, para o Mestrado; Carteira de Identidade; CPF; Título de Eleitor com último comprovante de votação ou Certidão de quitação eleitoral; Certificado de Reservista (somente para candidatos brasileiros do sexo masculino que residam no Brasil); Registro Nacional de Estrangeiro (RNE), página de identificação do passaporte, acompanhado do visto e documento com o nome dos pais do candidato (somente para os candidatos estrangeiros). Segundo o Art. 10 do Decreto 9094 de 17/07/2017, "A apresentação de documentos por usuários dos serviços públicos poderá ser feita por meio de cópia autenticada, dispensada nova conferência com o documento original".

3.7. Não será permitido o registro concomitante em mais de um curso de pós-graduação stricto sensu da UnB.

3.8. Poderão inscrever-se no processo seletivo candidatos(as) em fase de conclusão de curso de graduação, desde que possam concluir seu Curso até o primeiro dia do Período Letivo de ingresso no curso pretendido, de acordo com o Calendário Acadêmico aprovado pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, atendido o que prescrevem os itens 3.6 a 3.7 deste edital.

3.9. Candidatos(as) inscritos no processo seletivo em fase de conclusão do Curso de Graduação deverão apresentar Diploma ou Certificado de Conclusão do respectivo curso no ato de registro pela Secretaria de Administração Acadêmica (SAA) da UnB.

4. DAS ETAPAS DO PROCESSO DE SELEÇÃO

4.1. As etapas de seleção serão realizadas nas datas e horários que constam do item 07 deste edital.



4.2. O processo de seleção será composto pelas seguintes etapas:

4.2.1. **Prova Teórica de Conhecimentos em Design:** a avaliação será realizada por meio de vídeo gravado pelo candidato.

4.2.1.1. O candidato deverá gravar um (01) vídeo, original, em formato MP4 para esta avaliação. O vídeo deverá ter duração de 5 a 10 minutos e **não** poderá ter as seguintes edições elencadas abaixo:

- a) Cortes durante a fala;
- b) Inclusão de outros vídeos ou imagens no vídeo original;
- c) Aceleração ou desaceleração;
- d) Aproximação ou afastamentos;
- e) Elementos visuais de apoio inseridos em edição.

4.2.1.2. Somente o candidato poderá aparecer na gravação, que deverá ter fundo neutro.

4.2.1.3. O candidato deverá gravar o vídeo respondendo à 01 (uma) das 03 (três) perguntas constantes no Anexo 04, relativas à Bibliografia da Linha de Pesquisa escolhida pelo candidato (a escolha da pergunta ficará a critério do candidato).

4.2.1.4. O candidato deverá gravar o vídeo em formato Oral ou em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

4.2.1.5. O candidato poderá optar por ler as respostas durante a gravação do vídeo.

4.2.1.6. O vídeo deverá ser inserido em um Drive de Armazenamento na Nuvem e o link de acesso deverá ser informado no formulário online de inscrição.

4.2.1.7. Os critérios de avaliação para esta prova estão explicitados no item 5.1.1 deste edital.

4.2.2. **Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira:** A Prova terá duração de quarenta minutos e será realizada por meio de videoconferência em link a ser enviado para e-mail do candidato. O candidato escolherá uma língua dentre os idiomas Inglês e Espanhol para ser avaliado. A prova consiste na interpretação de texto e questões. As respostas para esta prova serão elaboradas em língua portuguesa, por escrito, no momento da videoconferência e enviada em formulário próprio a ser disponibilizado. A opção do idioma se dará no ato de inscrição. Será permitido o uso de dicionário. Os critérios de avaliação para esta prova estão explicitados no item 5.1.2 deste edital.

4.2.2.3. O candidato que apresentar Certificado de Proficiência em Língua Estrangeira em Inglês ou Espanhol estará isento da realização desta prova.

4.2.2.3.1. Serão aceitos Certificado de Proficiência em língua estrangeira em inglês ou espanhol emitido por TOEFL, IELTS, Cambridge, DELE, SERVICIO INTERNACIONAL DE EVALUACIÓN DE LA LENGUA ESPAÑOLA (SIELE), do DIPLOMA INTERNACIONAL DE ESPAÑOL (DIE) e dos DIPLOMAS ESPECIALIZADOS da "Cámara de Comercio de Madrid" ou certificado de conclusão de curso de inglês ou espanhol em, pelo menos, nível instrumental.

4.2.3. **Avaliação Oral:** A avaliação terá duração máxima de 45 (quarenta e cinco minutos) por candidato e será realizada por meio de videoconferência em link a ser enviado para e-mail do candidato. Os critérios de avaliação para esta prova estão explicitados no item 5.1.3 deste edital.

5. DA FORMA DE AVALIAÇÃO

5.1 A cada uma das provas será atribuída uma nota de zero (0) a dez (10) pontos.

5.1.1. **Prova Teórica de Conhecimentos em Design:** Esta etapa é classificatória. A bibliografia indicada para a realização da prova, bem como as perguntas para escolha e gravação do vídeo, se encontram no Anexo 04 deste edital, organizada por linha de pesquisa. Será exigido que os candidatos demonstrem capacidade argumentativa em relação aos conceitos teóricos-metodológicos. A Prova Teórica de Conhecimentos em Design será avaliada conforme os seguintes critérios:

- a) Sistematização e articulação das ideias relacionadas às questões levantadas pelo texto da prova. (4,0 pontos);
- b) Consistência teórica no trato das questões fundamentais do campo do Design e da linha de pesquisa escolhida. (3,0 pontos);
- c) Avaliação da capacidade de sustentação dos seus argumentos com clareza e objetividade (3,0 pontos).



5.1.2. Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira: Esta etapa é classificatória. Os aspectos avaliados serão:

- a) Interpretação de texto em idioma estrangeiro; (5,0 pontos);
- b) Compreensão instrumental considerando a sistematização das ideias nas respostas relacionadas às questões levantadas pelo texto da prova. (5,0 pontos).

5.1.3. Avaliação Oral: Esta etapa é e classificatória. A Avaliação Oral consistirá na arguição do candidato pela Comissão de Seleção quanto à:

- a) Carta de apresentação de candidatura, avaliando as respostas às questões apresentadas, organização e exposição das ideias sobre a aderência ao projeto de pesquisa pretendido considerando-se a trajetória profissional declarada no currículo lattes. (6,0 pontos);
- b) Avaliação da capacidade de sustentação dos seus argumentos com clareza e objetividade, seu nível de conhecimento, capacidade de inter-relacionamento de ideias e conceitos em relação à pesquisa. (4,0 pontos).

6. DA CLASSIFICAÇÃO FINAL

6.1. A nota final de cada candidato (a) será a média ponderada das notas obtidas nas provas, conforme a atribuição de pesos abaixo:

- a) Prova Teórica de Conhecimentos em Design: Peso 02 (dois)
- b) Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira: 01 (um)
- c) Avaliação Oral: Peso 02 (dois)

6.2. Serão considerados aprovados apenas os(as) candidatos(as) que alcançarem, no mínimo, a nota final de 07 (sete) pontos.

6.3. A classificação dos(as) candidatos(as) aprovados far-se-á por Projeto de pesquisa, pela ordem decrescente das notas finais dos(as) candidatos(as).

6.4. Serão selecionados aqueles candidatos(as) que, pela ordem decrescente de classificação, preencherem o número de vagas oferecidas.

6.5. Caso ocorram desistências de candidatos(as) selecionados, poderão ser chamados a ocupar as vagas remanescentes outros(as) candidatos(as) aprovados, sendo respeitada a ordem de classificação.

6.6. Em caso de empate, os critérios de desempate obedecerão a seguinte ordem:

- a) Maior nota na Avaliação Oral;
- b) Maior nota na Avaliação da Prova Teórica de Conhecimentos em Design;
- c) Maior nota na Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira.

6.7. Persistindo o empate, o desempate será feito mediante exame, do ponto de vista qualitativo da aderência descrita na Carta de Apresentação de candidatura, conduzido pela Comissão de Avaliação do Edital.

7. DO CRONOGRAMA

7.1. As datas de realização das inscrições e sua homologação, das etapas do processo seletivo, bem como da divulgação dos respectivos resultados, constam na tabela abaixo:



DATA	HORÁRIO	ETAPA
16/03/2020 a 31/07/2020	10h00 horas do dia 16 de Março de 2020 até às 16h00 horas do dia 31 de Julho de 2020	Período de Solicitação de Inscrição com Isenção de Taxa
16/03/2020 a 07/08/2020	10h00 horas do dia 16 de Março de 2020 até às 16h00 horas do dia 07 de Agosto de 2020	Período de inscrições
10/08/2020 (data provável)	A partir das 19h	Divulgação da Homologação das inscrições
21/08/2020 (data provável)	08h às 19h	Realização da Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira
26/08/2020 a 28/08/2020 (data provável)	08h às 19h	Realização da Avaliação Oral
31/08/2020 (data provável)	08h às 19h	Divulgação do Resultado da Prova Teórica de Conhecimentos em Design, da Prova de Interpretação e Compreensão de Texto em Língua Estrangeira e da Avaliação Oral
04/09/2020 (data provável)	A partir das 19h	Divulgação do Resultado Final
07/09 a 08/09 (data provável)	A partir das 19h	Confirmação de interesse na vaga por parte do candidato(a) aprovado dentro do número de vagas – Conforme Item 9.10 deste Edital

7.2. A divulgação dos resultados de todas as etapas será realizada no endereço <http://www.ppgdesign.unb.br/> ou no quadro de avisos da secretaria do Programa de Pós-Graduação em Design localizada no seguinte endereço: Departamento de Design, Universidade de Brasília, Campus Darcy Ribeiro, Instituto Central de Ciências, Ala Norte, Subsolo, Módulo 18, CEP 70910-900.

8. DOS RECURSOS

8.1 Serão aceitos requerimentos de reconsideração e recursos (este último somente por vício de forma) que deverão ser submetidos no sítio <http://inscricaooposgraduacao.unb.br/>. Os requerimentos de reconsideração e os recursos serão acolhidos se interpostos no prazo de 2 (dois) dias úteis a partir da divulgação dos resultados das etapas de avaliação. Para impetração do requerimento de reconsideração ou de recurso o candidato deverá utilizar o formulário padrão denominado “Requerimento de Reconsideração ou Recurso em Processo Seletivo para Ingresso em Cursos de Pós- Graduação”, disponível na página eletrônica <http://www.ppgdesign.unb.br/> ou na Secretaria do Programa.

8.2. Do resultado final só serão cabíveis recursos ao Colegiado do Programa e à Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação no Decanato de Pós-graduação na hipótese de vício de forma, até 10 (dez) dias úteis após a divulgação dos Resultados Finais, como previsto no Regimento Geral da Universidade de Brasília, Artigo 61.

8.3. Os requerimentos de reconsideração e de recursos dirigidos ao Colegiado de Pós-Graduação do Programa devem ser apresentados pelo candidato ou por seu representante legal no endereço indicado no item 1.3 deste Edital.



8.4. Os recursos dirigidos à Câmara de Pesquisa e Pós-Graduação devem ser apresentados pelo candidato ou por seu representante legal, na secretaria do Programa de Pós-Graduação para ser remetido, via sistema SEI, para o Decanato de Pós-Graduação – DPG/CPP.

9. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

9.1. Será desclassificado e automaticamente excluído do processo seletivo, o candidato(a) que:

9.1.1. Prestar declarações ou apresentar documentos falsos em quaisquer das etapas da seleção.

9.1.2. Não apresentar toda a documentação requerida nos prazos e condições estipuladas neste Edital.

9.1.3. Não confirmar a sua participação no Programa, na data especificada neste edital, no caso de ser selecionado.

9.1.4. Não comparecer a quaisquer das etapas do processo seletivo nas datas e horários previstos para seu início.

9.2. Casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Seleção, pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação e pelo Decanato de Pós-Graduação, de acordo com o Regulamento do Programa de Pós-Graduação em Design e com a Resolução CEPE nº 80/2017 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade de Brasília, conforme as suas competências.

9.3. A critério da comissão de seleção poderá haver alteração de linha e/ou projeto para a adequação da distribuição de docente-discente e/ou adequação de projetos com maior aderência. (Serão propostas as adequações após o término da seleção).

9.4. A critério da comissão de seleção poderá haver remanejamento de vagas de um projeto de pesquisa para outro, conforme o caso, desde que existam candidatos(as) aprovados nos termos do presente edital.

9.5. Caso não haja candidato aprovado em determinado Projeto de pesquisa, as vagas remanescentes poderão ser redistribuídas entre as outras Linhas.

9.6. A critério da comissão de seleção o candidato poderá ser aprovado em Linha de Pesquisa e/ou projeto diferente da pretendida.

9.7. Se, durante o processo seletivo, surgirem mais vagas, os candidatos aprovados fora do número de vagas poderão ser convocados.

9.8. Os resultados parciais e finais, assim como outros comunicados que se façam necessários, serão publicados na página eletrônica <http://www.ppgdesign.unb.br/> ou no quadro de avisos da secretaria do Programa de Pós-Graduação em Design localizada no seguinte endereço: Departamento de Design, Universidade de Brasília, Campus Darcy Ribeiro, Instituto Central de Ciências, Ala Norte, Subsolo, Módulo 18, CEP 70910-900.

9.9. Os(as) candidatos(as) deverão comparecer às etapas da seleção, com 30 (trinta) minutos de antecedência do horário previsto para início, munidos de documento oficial de identidade com foto e caneta esferográfica de tinta preta ou azul, fabricada em material transparente.

9.10. Os(as) candidatos selecionados deverão confirmar o interesse na vaga enviando um e-mail para ppgdesign@unb.br com o assunto “Confirmação de Interesse – Mestrado Edital 01/2020 PPG Design”, dentro do prazo previsto no cronograma – Item 7 deste Edital. No corpo do e-mail deverão constar o Nome e o CPF do candidato.

9.11. Os horários descritos neste Edital referem-se ao Horário Oficial de Brasília/DF.



9.12. O valor referente ao pagamento da taxa de inscrição não será devolvido em hipótese alguma, salvo em caso de cancelamento do certame por conveniência da Administração Pública.

9.13. O Programa de Pós-Graduação em Design não se responsabilizará por solicitação de inscrição não recebida por motivos de ordem técnica dos computadores, de falhas de comunicação, de congestionamento das linhas de comunicação, por erro ou atraso dos bancos ou entidades conveniadas no que se refere ao processamento do pagamento da taxa de inscrição, bem como por outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.

9.14. O candidato deverá seguir rigorosamente as instruções contidas no sistema de inscrição.

9.15. Ao inscrever-se no processo seletivo, o candidato reconhece e aceita as normas estabelecidas neste Edital, no [Regulamento](#) do Programa de Pós-Graduação em Design e na [Resolução CEPE nº 80/2017](#) do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade de Brasília.

Brasília, DF, 22 de Julho de 2020

Prof.^a Dr.^a Daniela Fávaro Garrossini
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design
Departamento de Design
Instituto de Artes
Universidade de Brasília



ANEXO 01: ÁREA DE CONCENTRAÇÃO, LINHAS DE PESQUISA E PROJETOS DE PESQUISA

Área de Concentração: “Design, Tecnologia e Sociedade”: O Programa de Mestrado em Design da Universidade de Brasília tem área de concentração em ‘Design, Tecnologia e Sociedade’. Esta área refere-se a estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos na área do design e sua relação com tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade. Os estudos visam atender a formação de docentes e pesquisadores na área de design, tecnologia e sociedade para o Brasil, especialmente na região centro-oeste e outros países.

Linha de Pesquisa em “Design, Informação e Interação”

Descrição: A linha de pesquisa Design, Informação e Interação investiga os contextos que envolvem a informação na vida em sociedade, assim como a pluralidade dos processos e aplicações em design. Abrange análise teórica, empírica, crítica e estética no cenário do design contemporâneo, conjugando aspectos técnicos e poéticos. Compreende estudos sobre as tecnologias da informação e comunicação em sistemas inteligentes, interativos, lúdicos, pervasivos, de visualização ou de aprendizagem.

Projetos de pesquisa:

P01: Design, ludicidade e aprendizagem: sistemas informacionais do cotidiano

A pesquisa busca investigar as narrativas contemporâneas mediadas pelos sistemas interativos, partindo da compreensão desse espaço como o campo epistemológico do design de interação. Considerando-se o contexto apresentado, o principal objetivo da pesquisa consiste em explorar o potencial do pensamento de design na transformação do cotidiano social atual a partir do uso de tecnologias da informação e comunicação, com ênfase na aplicação de abordagens lúdicas em contextos de aprendizagem. Ao longo do percurso, busca-se realizar estudos sobre artefatos, ambientes e estruturas que configurem sistemas complexos interativos, envolvendo aspectos de mobilidade, ubiquidade, ludicidade, emergência e as interações sociais relacionadas a esses sistemas.

P02: Aprendizagem ativa e colaborativa, para além do conteúdo

São investigados aspectos diversos ligados ao design de interação e informação de metodologias educacionais baseadas em aprendizagem ativa e colaborativa e os instrumentos de suporte e avaliação dessas metodologias. Dentre os objetos de pesquisa, são de especial interesse o método Trezentos, Summaê, Rei e Rainha da Derivada, Eight, jogos educacionais e projetos de gamificação.

P03: Visualidade, Memória e Escrita

Reflexões sobre visualidade que parte do ver aquilo que se encontra externo a nós, aquilo em si mesmo, ou apreendido por nossos sentidos. Entre ver e olhar, a subjetividade sob a ótica da transformação. Interpretações sobre a visualidade e a complexidade inseridas no contexto do real e do imaginário. Memória. Construções a partir de percepções que geram possibilidades discursivas e poéticas. Elementos visuais, representações, espaços fluídos e transitórios. Discussões sobre as interfaces gráficas e sistemas interativos. Informação. Espaço de interlocução, comunicação, interação e fruição estética. Estudos sobre a imagem no contexto das imagens técnicas. Imagens (mentais, pictórico e perceptivo). Texto como imagem, imagem como texto. Escrita. Aprofundamento dos estudos sobre a cultura gráfica no contexto dos avanços tecnológicos na sociedade contemporânea.

P04: Transversalidade de processos criativos em arte e design como catalisadores para o projeto de experiências visuais contemporâneas

Investigação filosófica de práticas criadoras contemporâneas por meio de diálogos possíveis entre Arte e Design. Reflexões acerca de design especulativo e adversarial design, considerando aspectos da arte relacional. Articulações poéticas entre texto e visualidade. Análise crítica da espessura, intensidade,



duração, gatilho, interação e significado das experiências de Design. Estudos sobre a transversalidade dos processos criativos como meio de impulsionar o projetista a contribuir com a construção de um cenário cognitivamente relevante, em que exercícios reflexivos transformem sensações em experiências significativas para a visualidade contemporânea.

P05: Construção e Gestão da Informação a partir das TICs

O presente projeto de pesquisa baseia-se nas possibilidades abertas pelas novas tecnologias com ênfase na construção de um novo modelo de articulação do espaço público, a partir da reflexão sobre uma nova práxis comunicacional mais radical, pluralista e participativa. A proposta centra-se em um intercâmbio intensivo e acelerado da informação, matéria e energia no contexto hipermediatizado da cultura digital exige um enfoque sistêmico para a observação das múltiplas interações, o que supõe um conjunto de ações coordenadas e organizadas para tramar redes de informação, ecossistemas culturais de diálogo e geração produtiva, articulação de espaços de deliberação e construção coletiva. Desta forma, pretende-se investigar as potencialidades da era eletrônica caracterizada pela interatividade e não linearidade, a se considerar, em perspectiva, a produção de um novo espaço físico, visual e interpretável. Tecnologias de escrita compreendem agentes e meios técnicos de inscrição, a partir de um olhar sobre os usos e a interpretação da informação, com ênfase em trabalhos que envolvam manifestações comunicativas e sistemas de linguagem como forma de compreender as diversas interfaces e espacialidades na contemporaneidade. Suas atividades giram em torno do estudo das relações entre tecnologias, meios e lugares e suas implicações num campo discursivo mais amplo, promovendo um debate crítico sobre os recursos teóricos e práticos relativos à mediação e interação no processos comunicativos e suas possibilidades de cruzamento com outras áreas do conhecimento que lidam com questões referentes à análise teórica, crítica e prática sobre produção e gestão da informação, no processo de construção do design de mídias digitais.

Linha de Pesquisa em “Design, Espaço e Mediações”

Descrição: A linha de pesquisa Design, Espaço e Mediações propõe uma reflexão sobre o papel do design na configuração do espaço e dos sistemas complexos a partir das experiências de articulação do capital simbólico em processos de transformação dos hábitos. Está voltada às questões fundamentais do campo da cultura pela mediação tecnológica, social, comunicacional, artística e analisa os desafios da introdução de novos suportes, canais e modelos de mediação para o exercício ativo da cidadania.

Projetos de pesquisa:

P06: Brasília Imaginada: a cidade representada por meio dos seus processos simbólicos

As cidades são, por excelência, os lugares nos quais as trocas culturais podem ser observadas com maior vigor, sua geografia, e lógica de organização são variáveis e inextricáveis. O tecido urbano pode ser descrito mediante a utilização do conceito de ecossistema, unidade coerente constituída em torno de uma ou várias cidades, antigas ou recentes. A cidade é também o lugar das conexões entre grupos evidenciadas pelos processos comunicativos e pela emergência dos signos novos. Desta forma, compreende-se que a cidade é o espaço qualificado a partir dos seus usos, das suas sintaxes culturais e do modo como essas representam seus habitantes para tais estudos. Assim, pretendemos, a partir da metodologia criada por Armando Silva (2006) para a composição simbólica das Cidades Imaginadas, investigar as semelhanças e diferenças entre a cidade midiaticizada e a cidade vivida e percebida por seus moradores. A pesquisa tem enfoque no urbano desde uma perspectiva do cidadão. Para tratar de definir os termos nos referimos a três acepções dos imaginários, os associados a pregnância simbólica da linguagem, os imaginários como inscrição psíquica e em uma perspectiva de uma lógica inconsistente, o imaginário enquanto construção social da realidade. Partimos deste ponto de vista por compreender que é imprescindível começar a pensar sobre a lógica da comunicação, a cidade e a cidadania a partir de outros parâmetros que não o paradigma distributivo e eficiente ou abordagens tradicionais, definindo uma agenda e linhas de desenvolvimento de



pesquisa e intervenção social baseadas na linguagem de seus cidadãos e em a demanda pelo comum. Portanto, o projeto Brasília Imaginada, considera como ponto central e imprescindível, a partir do conhecimento crítico-reflexivo dos vários problemas históricos, tecnológicos, cognitivos, ideológicos e culturais que ocorrem no atual processo de globalização e configuração das cidades, a interface de análise, a partir da visão de seus cidadãos relacionadas aos seus imaginários, desejos e modos de vida.

P07: Ciberativismo, cidadania digital e novos movimentos urbanos

De MadrPa Londres, da Cidade do México a Paris, Rio de Janeiro ou Nova Iorque, o uso performativo das redes sociais aponta a emergência de lutas e processos de novas mediações originados nas formas de imaginação e prática efetiva da democracia. A demanda de abertura de novos espaços de diálogo sugeridas por movimentos sociais como o 15M, na Espanha, ou o YoSoy132, no México, aponta, neste sentido, o desenvolvimento de um novo modelo de articulação do espaço público que exige repensar a comunicação política em sua evolução rumo a formas autônomas de uma práxis democrática mais radical, participativa e pluralista. O direito à cidade, o exercício da cidadania e as práticas em rede concebidas por novos movimentos urbanos ultrapassam o mero processo de inclusão e socialização cultural, apontando a potência criativa e a apropriação do código que incorporam recursos difusos e distribuídos de informação e conhecimento em rede. Neste contexto, um dos desafios estratégicos reconhecidos pelos principais organismos internacionais e autoridades públicas é, justamente, como definir políticas públicas que promovam a democratização e o desenvolvimento de formas de construção de governos abertos e práticas comunais através das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs). Desta forma, o projeto de investigação busca analisar os mecanismos de participação, cidadania e desenvolvimento local através das TICs, incidindo nas condições formais que procuram ou, pelo contrário, limitam os processos de autonomia e participação social a partir das novas tecnologias da comunicação e informação do ponto de vista da cidadania digital. Os contornos destes processos de construção do comum devem ser sistematicamente analisados, a fim de revelar as novas formas de organização e produção do social, assim como as estéticas e discursos emergentes que configuram o imaginário urbano e a nova subjetividade política contemporânea.

P08: Escriturações urbanas e suas poéticas

Investigações, que se situam na confluência da ciência e da arte, voltadas a criação, produção e pensamento sobre diversas formas inscrições e cartografias urbanas. O espaço urbano como concepção de escrita, no ponto de junção da tecnologia, do design, da comunicação, da ciência e da arte. Espaço e sentido: universos sensoriais dos ambientes urbanos e suas expressões culturais. A concepção do espaço e suas ambiguidades, situando-o entre o formalismo científico de seu planejamento, o que implica no distanciamento e na abstração, e o ato de vida, em sua dimensão única e íntima. As táticas diárias da vida cotidiana, em seus modos de praticar o espaço, e seus conflitos com a lógica do planejamento urbano. Investigação, a partir de experiências poéticas, dos mecanismos constitutivos do espaço como escrita. Processos de transposição da cidade, como espaço de práticas transversais, e escritas não autorizadas. Representações diagramáticas da cidade, formas de pensar a cidade e apreende-la, por meio de ações e experiências cotidianas no espaço público. Pensa-se as territorialidades e urbanidades, procurando compreender as relações entre o habitante e o espaço habitado. Destaca-se as conexões transversais entre linguagens e os modos como os processos de inscrição se articulam, constituindo os lugares, pelos modos de ocupação. A partir de experiências poéticas, procura-se compreender os mecanismos constitutivos do espaço e como seus agenciamentos repercutem no âmbito geral da cultura.

P09 Design- educação e mediação

Discussão dos processos de ensino-aprendizagem por meio das disciplinas vinculadas ao design e à arte, explorando a dimensão estética aplicada ao design – como os processos de uma área podem influenciar a outra para fomentar a autonomia, a expressão da subjetividade e a produção de conhecimento interdisciplinar, e suas interfaces nos níveis de ensino básico, médio e superior. Estudos sobre os primórdios do ensino de desenho no Brasil, o papel das escolas de artes e ofícios (ensino técnico) e das belas artes neste processo bem como a consolidação da educação em design no Brasil e em Brasília, seus projetos político-pedagógicos, refletindo sobre o ensino de design e a presença das humanidades no



currículo dos cursos brasileiros. Aprofundamento da investigação e da discussão teórica e metodológica através do acompanhamento e observação do trabalho acadêmico de aplicação das pedagogias contemporâneas, em centros de referência brasileiros e internacionais para articular a teoria e sua aplicação prática em ambiente de diálogo e de abordagens transdisciplinares.

P10: Criatividade e Inovação no Espaço Urbano: a estrutura semiótica dos territórios criativos do ponto de vista cultural e a sua influência na criação de signos novos.

Como estão estruturados os territórios criativos do Distrito Federal e como tal organização reflete em inovação, arte, manifestações culturais e Design no Distrito Federal? Na presente pesquisa, busca-se investigar as ocorrências em Design como fenômenos expressos no ambiente urbano, resultado das trocas culturais, manifestos como signo novo e conformados em sintaxes visuais e formais. Parte-se de uma base teórica interdisciplinar que abrange o estudo das ecologias urbanas, dos processos comunicacionais, dos modos e formas do Design em contexto urbano e da Semiótica da Cultura. Fundamenta-se ainda a pesquisa realizada nos estudos ecológicos da percepção, ecologia da informação, organização política e na fenomenologia. Tem-se como objetivo principal entender a emergência de signos novos em processos e métodos de Design desenvolvidos com foco no urbano e, a partir da análise Semiótica da cultura, identificar como os territórios urbanos e seus funcionamentos são decodificados e transcodificados em métodos e processos. Pretende-se uma pesquisa empírica, baseada em incursões técnicas com registro fotográfico; colheita de depoimentos e entrevistas; registro de discussões e apresentações. O material colhido será analisado a luz dos processos semióticos da cultura e espera-se como resultado entender como se estruturam os territórios criativos do Distrito Federal, como se forma a rede de Semioses para inserção de um signo novo na cultura e o papel dos processos criativos nesta rede. Tem-se como meta a produção de artigos científicos, a troca com pesquisadores que investigam as cidades criativas da ONU/Unesco, a organização de material didático e a divulgação por meio de extensão.

Linha de Pesquisa em “Design, Cultura e Materialidade”

Descrição: A linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade investiga os processos, sistemas e materialidade relacionados ao cotidiano sob a ótica do design, nas dimensões estética, simbólica e sociocultural. Privilegia as relações transdisciplinares com outras áreas do conhecimento, incluindo os aspectos teóricos, históricos, tecnológicos, sustentáveis e de inovação.

Projetos de pesquisa:

P11: Processos criativos para um fazer transdisciplinar

São investigados, desenvolvidos e aplicados modelos intuitivos ou sistemáticos que incluam métodos criativos, sejam relacionados às linguagens de cada área, ou inspirados no ambiente, na natureza ou em demandas sociais, tendo em vista a materialização de soluções inovadoras. Trabalhos no âmbito deste projeto, incluem contribuições do design nas áreas de: saúde mental, educação, tecnologias bioinspiradas, gestão de projetos e processos, fabricação digital e reciclagem de resíduos sólidos.

P12: Meninas Velozes: abordagens para equidade de gênero em STEM

São investigadas e aplicadas metodologias de aprendizagem ativa capazes de mobilizar as meninas a se interessarem pelas áreas de STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Matemática), bem como os desafios das jovens de periferia que ingressaram nessas áreas. Pesquisa-ação na qual docentes e discentes de Engenharia e de Design, Educação, Psicologia, Sociologia, Comunicação, contribuem com suas expertises, em parceria com escolas públicas do DF no desenvolvimento e aplicação de estratégias de intervenção.



P13: Design, memória e expressões culturais

A pesquisa propõe uma abordagem multidisciplinar de cunho teórico, crítico e/ou histórico acerca do design em suas manifestações tradicionais e recentes. Investiga temas relativos ao design, materialidade e cotidiano, e suas relações com memória, expressão cultural, meio ambiente e gestão.

P14: Design e Inclusão

Investiga o potencial das metodologias e das contribuições da natureza interventiva e propositiva do pensamento de design para o desenvolvimento de artefatos inclusivos (tecnologia assistiva) com foco na aprendizagem, comunicação e socialização de pessoas com deficiência auditiva, contribuindo para a transformação da realidade social.

P15: Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design e com foco nos aspectos culturais

O projeto trata da cultura material e de processos do cotidiano de grupos específicos, sob o viés do design. O olhar se concentra nas bases culturais de composição por não designers das variadas atividades cotidianas em ambientes diversos. A questão é observar o fazer, com todas as implicações materiais e práticas criadas por quem as executa e que, normalmente, não tem formação em design. O intuito é consolidar uma metodologia de observação, abordagem e análise para a formulação de reflexões e questionamentos a cerca da relação entre saberes/fazeres tradicionais e contemporâneos, design por não designers e design por especialistas e, finalmente, entre design e sociedade, com foco na regência dos aspectos culturais.



ANEXO 02: MODELO PARA ELABORAÇÃO DA CARTA DE APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURA

A Carta de Apresentação de candidatura tem como objetivo conhecer a perspectiva de formação, trajetória profissional e acadêmica do candidato, expondo seu interesse na realização e razão pela escolha do curso de Mestrado Acadêmico em Design. Esse texto deverá ser de no máximo 5 (cinco) páginas, em formato A4, com entrelinha simples e fonte Times New Roman 12, em formato PDF. Não aceitaremos textos redigidos em formato manuscrito. O nome do candidato **não** poderá constar em nenhuma das páginas da Carta de Apresentação da Candidatura. Para identificação o candidato deverá inserir no cabeçalho de todas as páginas o número de CPF, sendo que os três primeiros e os dois últimos números do CPF deverão ser substituídos por sinal de asterisco (*), conforme exemplo: *****.123.456-****. A Carta de Apresentação de candidatura será parte da Etapa de Avaliação Oral do processo seletivo.

A Carta deverá apresentar todos os itens respondidos e numerados de acordo com a sequência abaixo:

- 1.** Como tomou conhecimento do Programa de Pós-Graduação em Design e quais os motivos que o(a) levaram a escolher o PPGDesign?
- 2.** Discorra sobre a adesão da sua proposta ou interesse específico ao projeto vinculado ao da linha de pesquisa escolhida, conforme Anexo 01, justificando os motivos que o(a) levaram a escolher o projeto de pesquisa assinalado na ficha de inscrição.
- 3.** Apresente suas intenções relacionadas ao Projeto escolhido, apontando os seguintes aspectos: a) interesse pelo objeto, b) metodologia e c) expectativas de resultados.
- 4.** Argumente sobre a relação entre a sua formação acadêmica e/ou experiência profissional e a proposta do PPGDesign, destacando o projeto de pesquisa escolhida.
- 5.** Informe a sua disponibilidade e possibilidade de dedicação ao PPGDesign.



ANEXO 03 - DECLARAÇÃO DE HIPOSSUFICIÊNCIA

Eu, _____, CPF _____, declaro que me enquadro em uma das hipóteses de hipossuficiência indicadas no item 3.3.11.2 do Edital n. 01/2020 do Processo Seletivo para o curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília e que apresento, juntamente com esta declaração, comprovação de minha situação de hipossuficiência.

Do mesmo modo, declaro ciência de que, caso não seja deferido o pedido de isenção de taxa de inscrição no processo seletivo em razão do enquadramento em uma das hipóteses de hipossuficiência, deverei proceder ao pagamento da taxa de inscrição, conforme previsão do item 3.3.11.5 deste Edital, sob pena de não homologação da inscrição no processo seletivo.

Situação de Hipossuficiência:

Inscrição no Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal (CadÚnico) de que trata o Decreto nº 6.135/2007 e membro de família de baixa renda, nos termos do Decreto nº 6.135/2007;

Participei de modalidade de assistência estudantil vinculada ao Programa Nacional de Assistência Estudantil do Governo Federal (PNAES) ou de outros programas oficiais similares de outras unidades da federação;

Enquadro-me em outras hipóteses semelhantes de hipossuficiência, a critério de avaliação da Comissão Examinadora do Processo Seletivo.

_____, _____ de _____ de 2020

Assinatura



ANEXO 04: BIBLIOGRAFIA INDICADA PARA A PROVA TEÓRICA DE CONHECIMENTOS EM DESIGN E PERGUNTAS PARA GRAVAÇÃO DE VÍDEO

Linha de Pesquisa “Design, Espaço e Mediações”

Bibliografia:

MORIN, Edgar. Ensinar a viver: manifesto para mudar a educação. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca. A cidade inteligente: tecnologias urbanas e democracia. São Paulo: Ubu, 2019.

SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: EDUSP, 2002.

Perguntas:

1. Em *A Cidade Inteligente: tecnologias urbanas e democracia*, Morozov e Bria confrontam as narrativas otimistas sobre as chamadas *Smart Cities*, estas, em grande parte, alimentadas por interesses corporativos. Morozov e Bria denunciam “as abstrações irreais das visões utópicas por trás da *smart city* em razão de sua falta de conexão com os problemas de pessoas reais do mundo real, as cruzadas tecnocráticas em busca da dominação de nossa existência diária nas cidades (...) e sua obsessão quase pornográfica por vigilância e controle, além de sua incapacidade de qualquer pensamento que coloque os cidadãos (...) no centro do processo de desenvolvimento.” (MOROZOV; BRIA, 2019, p. 17). Procure identificar e analisar os principais questionamentos dos autores e seus argumentos.
2. No capítulo 10 de *A natureza do espaço*, Milton Santos articula a história das relações entre a sociedade e a natureza em três modalidades de arranjo: meio natural, meio técnico e meio técnico-científico-informacional. Assinale as particularidades de cada meio e analise suas características.
3. Edgar Morin, ao longo de sua obra, articula diversos problemas relativos ao pensamento complexo, procurando desenvolver uma teoria e uma epistemologia da complexidade. Como a teoria sistêmica proposta por Morin poderia auxiliar projetos complexos desenvolvidos no contexto urbano?

Linha de Pesquisa “Design, Cultura e Materialidade”

Bibliografia:

BAUMAN, Zygmunt. Ensaios sobre o conceito de Cultura. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (Org.). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo: Blucher, 2012.

Perguntas:

1. Com base no trecho de “Cultura, Sociedade e Técnica” apresentado abaixo, comente o conceito de artefato em relação à cultura material de uma sociedade.
“É desnecessário relembrar que o nosso corpo tem uma história. A história do homem é, entre tantas outras coisas, a história de uma progressiva artificialização do corpo. A história de uma longa marcha, sempre em direção a um maior enriquecimento instrumental na nossa relação com a realidade. No fim das contas, isso significa a criação de novos artefatos destinados a suprir (e a complementar) as congênicas deficiências funcionais do nosso corpo. Assim nasceu, em trono do corpo, um variado cinturão de próteses: próteses motoras, sensoriais e intelectuais.” (MALDONADO, 2012:123)
2. Explique o que fundamenta a união, por Vilém Flusser (2007), dos conceitos de fábrica e escola na produção de bens materiais e imateriais, nos dias de hoje.



3. “A cultura, portanto, é o inimigo natural da alienação. Ela questiona constantemente a sabedoria, a serenidade e a autoridade que o real atribui a si mesmo”. A partir da citação de Bauman (2012: 204), faça uma explanação relacionando Design e Cultura.

Linha de Pesquisa “Design, Informação e Interação”

Bibliografia:

FLUSSER, Vilém. O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

LOGAN, Robert K. Que é informação? A propagação da organização na biosfera, na simbiosfera, na tecnosfera e na ecosfera. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2012.

LUPTON, Ellen, MILLER, J. About. Design, escrita, pesquisa. São Paulo: Bookman, 2011.

Perguntas:

1. O design gráfico pautou-se essencialmente pelo exercício da organização e representação visual baseada na tecnologia. A partir dos anos 1980, com o surgimento das tecnologias digitais, essa prática adquire significações distintas.
Para Derrida, o termo “desconstrução” diz respeito ao modo de questionamento entre e sobre as tecnologias, dispositivos formais e instituições sociais. Derrida buscou compreender o lugar da representação diante dos objetos da realidade. Nesse sentido, um dos pontos centrais do seu pensamento é o encontro entre a linguagem e a escrita.
Diante dos argumentos apresentados, comente a relação entre as teorias críticas modernas e as práticas visuais.
2. Na obra O universo das imagens técnicas (Elogio da Superficialidade), Vilém Flusser traz importantes contribuições à filosofia da comunicação. Para o autor, é fundamental considerar o risco do processo indefinido de reprodutibilidade das imagens. Um dos paradoxos da contemporaneidade se relaciona com a ambiguidade trazida pela aceleração tanto do processo quanto do volume de imagens. Se por um lado esse ritmo acelerado traz oportunidade de se intensificar criação e diálogo, por outro, há o risco totalitário da massificação: “o que os imaginadores das imagens técnicas e seus aparelhos fazem para que suas imagens signifiquem, e o que significam tais imagens? ”. Ainda segundo o autor: “as imagens técnicas significam apontando na direção do nada significativo lá fora. Todas essas fotos, esses filmes, TV, vídeo e imagens computadas são significativas precisamente porque o mundo apontado por elas é insignificante”. Assim, é importante estar atento à necessidade de a proliferação de imagens da contemporaneidade continuar a sustentar uma carga expressiva de significado e de imprevisibilidade. Analise esse paradoxo no cenário contemporâneo, elaborando sobre a distinção entre construções de imagens que apenas reproduzem e as que de fato produzem algo de significativo no mundo, discorrendo sobre a importância desses fatores no âmbito do Design de Informação e Interação.
3. Robert Logan elabora uma gênese sobre a construção da linguagem. Seu pensamento baseia-se na origem e evolução da linguagem com ênfase na noção de que a linguagem é tanto um meio de comunicação quanto uma ferramenta informática. Explique de que forma Logan explica tal premissa.



ANEXO 05 - INSTRUÇÕES PARA PAGAMENTO DE TAXA DE INSCRIÇÃO

Para o pagamento da Taxa de Inscrição do processo seletivo para o ingresso como Aluno(a) Regular no Curso de Mestrado em Design da Universidade de Brasília, o candidato deverá acessar o endereço eletrônico https://consulta.tesouro.fazenda.gov.br/gru/gru_simples.asp para gerar a Guia de Recolhimento da União – GRU.

Primeira tela

- O candidato deve, obrigatoriamente, registrar as seguintes informações:
 - **Unidade Credora UG:** 154040
 - **Gestão:** 15257 - Fundação Universidade de Brasília
 - **Nome da unidade:** Fundação Universidade de Brasília - FUB
 - **Código de Recolhimento:** 28838-1 Serviço de Estudos e Pesquisas
 - Após o preenchimento dos dados o candidato deve clicar em avançar para visualização do próximo formulário.

Segunda tela

- O candidato deve, obrigatoriamente, registrar as seguintes informações:
 - **Número de Referência:** 4403
 - **Competência:** se refere ao mês/ano de recolhimento.
 - **Vencimento:** Observar item 3.2 deste Edital
 - **CPF:** CPF do candidato
 - **Nome:** Nome do candidato
 - **Valor principal:** R\$ 200,00
 - **Valor total:** R\$ 200,00
 - Recomenda-se gerar e salvar o documento em PDF
- **Obs.:** Os dados mencionados acima deverão **ser inseridos no momento da emissão da GRU** e também **no momento do pagamento no Banco do Brasil. Não serão aceitos comprovantes de agendamento.**

GUIA DE RECOLHIMENTO DA UNIÃO
GRU - IMPRESSÃO

Unidade Gestora (UG) 154040
Gestão 15257-FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Nome da Unidade FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - FUB
Código de Recolhimento 28838-1 - SERVIÇOS DE ESTUDOS E PESQUISAS

Avançar Limpar

GUIA DE RECOLHIMENTO DA UNIÃO
GRU SIMPLES - IMPRESSÃO

Unidade Favorecida
Código 154040
Gestão 15257
Nome da Unidade FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - FUB
Recolhimento
Código 28838-1 - SERVIÇOS DE ESTUDOS E PESQUISAS

Somente os campos acompanhados por (*) são de preenchimento obrigatório.

Número de Referência 4403
Competência (mm/aaaa)
Vencimento (dd/mm/aaaa)
CNPJ ou CPF do Contribuinte (*) CAMPO OBRIGATÓRIO
Nome do Contribuinte / Recolhedor (*) CAMPO OBRIGATÓRIO
(=) Valor Principal (*) CAMPO OBRIGATÓRIO
(-) Descontos/Abatimentos
(-) Outras Deduções
(+) Mora/Multa
(+) Juros/Encargos
(+) Outros Acréscimos
(=) Valor Total (*) CAMPO OBRIGATÓRIO

Selecione uma opção de geração:
Geração em PDF

Selecione uma opção de geração:
Selecione uma opção de geração: Geração em PDF ou Baixar PDF, para visualizar a GRU, você precisará de um programa específico para visualizar arquivos PDF, como, por exemplo, o Adobe Acrobat Reader. Verifique se ele está instalado em seu computador. Caso não esteja, clique na imagem para instalá-lo.

Sair Emitir GRU Limpar