



14º Congresso Brasileiro de Pesquisa
e Desenvolvimento em Design

P&D Design 2022

Edital 03/2022

A Comissão Organizadora do P&D Design 2022, no uso de suas atribuições,

RESOLVE:

1. **Prorrogar até** ~~[15]~~ **18 de abril de 2022** o prazo para submissão de Artigos Completos a serem apresentados no evento.
2. **Alterar para 11 de julho de 2022** a data de divulgação do resultado das avaliações de acordo com cronograma do item 7.

Edital e critérios para submissão de Artigos Completos

O Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI (PPDESDI), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, em parceria com o Mestrado Profissional em Economia Criativa da ESPM-Rio, por meio deste edital, torna pública a chamada de Artigos Completos para o 14º P&D Design – 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.

O evento será realizado no período de 26 a 29 de outubro de 2022, prevendo módulos presenciais e remotos. A viabilidade dos módulos presenciais será avaliada de acordo com as condições sanitárias em abril de 2022 e, a qualquer momento, estará sujeita às decisões das instituições realizadoras e do governo do Estado do Rio de Janeiro.

1. O P&D Design

O P&D Design se constitui como um espaço qualificado para a difusão de pesquisas no campo do Design, ensejando a troca intelectual e o necessário debate, envolvendo diretamente a pós-graduação e instituições de pesquisa, e indiretamente as empresas e organizações atuantes desde o âmbito local ao global.

1.1 Compromisso

O P&D Design tem o compromisso de:

- Divulgar a produção técnico-científica brasileira no campo do Design, principalmente oriunda dos programas de Pós-Graduação *stricto sensu*, nas mais variadas ramificações do amplo campo do Design;
- Promover a integração e o intercâmbio entre grupos de pesquisa atuantes no campo, no Brasil e internacionalmente;
- Aproximar pesquisadores, docentes, profissionais e estudantes da área; e
- Consolidar o Design como área de conhecimento geral, à parte sua ampla diversificação, de modo a contribuir estratégica e taticamente para o desenvolvimento do país.

1.2 Eixos temáticos

O P&D Design terá 8 eixos temáticos:

Design no Brasil: quantificação e qualificação

- Dados e métricas da prática do design no Brasil
- Dados e métricas da educação do design no Brasil
- Dados, métricas e questões qualitativas na pesquisa em design no Brasil

Trabalhos que se utilizem de técnicas qualitativas e/ou quantitativas de mensuração, ou que desenvolvam métricas aplicadas à nossa atividade acadêmica e profissional. Para conhecermos o que fazemos e aprendermos com isso, precisamos organizar e sintetizar essas informações. Para promover uma produção que fundamente políticas de incorporação do design à cultura brasileira, essas sínteses são essenciais. Faz-se necessário reconhecer com precisão o que somos, como somos, a que nos dedicamos, de quais saberes somos detentores, quantos somos, onde estamos.

Design: história e teoria

- Territórios e identidades
- Campos, linguagens e metodologias
- Epistemologia do campo

Trabalhos dirigidos à compreensão histórica e/ou teórica de fenômenos que dizem respeito à cultura do design em variadas vertentes – do exercício da crítica como reflexão informada aos elementos constituintes do campo em sua dimensão epistemológica; de olhares voltados a acontecimentos, ideias, processos e contextos do passado e do contemporâneo, visto que a história não lida exclusivamente com o

tempo pretérito; e das relações entre territórios e identidades, em suas dimensões física e simbólica.

Design e tecnologia

- Materiais, técnicas e processos
- Meios digitais e virtuais
- Métodos e ferramentas

Trabalhos sobre materiais, técnicas e processos de produção e projeto em âmbitos diversos – desde o âmbito mais mecânico ao mais virtual, cabendo neste último a exploração das mídias eletrônicas e digitais. Aqui cabe também a discussão sobre metodologia assim como a das ferramentas utilizadas em diferentes áreas do design, compreendendo sua especificidade.

Design e educação

- Abordagens pedagógicas
- Procedimentos e ferramentas
- Aplicações tecnológicas

Trabalhos dispostos a intensificar o debate acerca de preceitos e abordagens pedagógicas, de metodologias inovadoras, do papel do designer na proposição de estratégias e recursos instrucionais, da aplicação do design no uso das novas tecnologias da informação e da comunicação, de procedimentos educativos assim como de proposições e análises de ferramentas educacionais. Cabe indicar a necessidade de investigar a distinção e as especificidades entre questões de aprendizagem e questões instrucionais, de avaliar aspectos interdisciplinares de design e educação, assim como, aspectos gerais que lidam com a consciência do design.

Design e sociedade

- Políticas públicas em design
- Participação e inovação social
- Design e práticas culturais

Trabalhos sobre a relação do campo do design com a sociedade que promovam a discussão do papel do design tanto como objeto de políticas públicas quanto como catalisador político. Neste início de século, diante de questões sociais prementes, o papel do design ganhou grande relevância. As oportunidades oferecidas no terreno da inovação social e do ativismo cultural implicam em profunda análise de nossos valores e responsabilidade, tendo como pano de fundo debates sobre democracia, representação e participação.

Práticas e ferramentas do design

- Objetos, práticas e experiências
- Redes colaborativas e trabalhos em equipe
- Interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transdisciplinaridade

Trabalhos que discutam práticas contemporâneas do design e, simultaneamente, a persistência de elementos fundamentais às atividades de projeto. Frente aos desafios tecnológicos, econômicos, culturais e epistemológicos impostos à prática do projeto, o design vem enfrentando, desde o final do século 20, uma série de crises. Os preceitos estabelecidos no início do século 20, ainda hoje ordenadores de práticas profissionais e educacionais, já não bastam para o enfrentamento das novas questões de projeto apresentadas pela contemporaneidade. No entanto, alguns referenciais permanecem vivos no cenário da atuação profissional.

Design e novas economias

- Design e economia criativa
- Design e economia circular
- Design e economia colaborativa

Trabalhos que discutam a relação do design com atividades que se constituem como motores do desenvolvimento da sociedade e de territórios e valorizem as iniciativas criativas. As novas economias podem ser entendidas pelas lentes da competitividade, do empreendedorismo, da inovação, da sustentabilidade e de novos mercados. Estão inseridas na lógica de um novo padrão competitivo, que destoa dos critérios de competição da era industrial e que refletem as mudanças pela qual mercado e empresas estão passando, impulsionadas pelas transformações digitais e as responsabilidades socioambientais. Dentre as novas economias, destacam-se aquelas que se baseiam na criatividade como recurso.

Organizações, negócios e inovação

- Design de serviços
- Gestão de design
- Design estratégico

Trabalhos sobre assuntos emergentes: a modelagem de negócios através do design, a participação do design na estruturação de organizações e serviços públicos, a noção de um design para o Estado, assim como a relação a se estabelecer com a ideia de inovação. Todos esses temas são demandadores de pesquisa e análise em profundidade.

2. Submissão, avaliação e apresentação de Artigos Completos

As propostas de Artigos Completos deverão ser enviadas entre 20 de janeiro de 2022 e ~~[29 de março]~~ [15] **18 de abril** de 2022, por meio de plataforma indicada no site www.peddesign.com.br e mediante pagamento de taxa de submissão.

Contemplam pesquisas concluídas ou em andamento, de produção teórica, análise de casos ou relatos de experiência. Entende-se que os trabalhos de pesquisa podem ser resultado de grupos com numerosos participantes, mas solicita-se que a autoria seja de no máximo quatro responsáveis pela redação final do documento submetido. Colaboradores da pesquisa poderão ser citados na seção de Agradecimentos.

O processo de submissão e revisão cega das propostas será realizado pela plataforma eletrônica de gerenciamento de submissões de trabalhos.

Não existe limite de propostas por participante.

Os trabalhos submetidos ao evento devem ser originais e inéditos, ou seja, nunca apresentados anteriormente, nem publicados em revistas ou em qualquer outro meio de divulgação. É de responsabilidade dos autores garantir a originalidade e o ineditismo das suas propostas.

A Comissão Organizadora e o Comitê Científico não se responsabilizam por correções de digitação, ortografia e formatação, portanto solicitamos muita atenção à necessidade de revisão final.

2.1 Etapas de submissão dos artigos completos

A submissão se dará em três etapas:

1ª. envio do artigo completo sem identificação em formato PDF para revisão cega.

Neste momento, deverá ser indicada a modalidade de apresentação desejada.

O artigo deve ter de 5.000 a 8.000 palavras, incluindo notas de rodapé e referências e formatado de acordo com o template que será disponibilizado para download no site e na plataforma de inscrições e submissões. O artigo será avaliado e o autor será comunicado sobre o resultado.

2ª. em caso de aceite, envio do arquivo em sua redação final com identificação dos autores conforme diretrizes presentes no site www.peddesign.com.br.

3ª. envio de vídeo, com duração de no máximo 10 minutos, conforme diretrizes presentes no site www.peddesign.com.br e com particular atenção aos direitos de imagem.

2.2 Critérios de avaliação

Relevância

Adequação do trabalho a um dos eixos temáticos do evento, interesse para a comunidade técnico-científica da área, importância para o avanço do conhecimento, consequências sociais e econômicas, possibilidades de aplicação.

Originalidade e ineditismo

Contribuição original, apresentação de novas ideias, ferramentas ou abordagens.

Qualidade teórico-conceitual

Fundamentação teórica e conceitual coerente e pertinente ao campo; promoção de atualização, revisão e reflexão de conceitos e fundamentos já elaborados.

Qualidade técnica

Rigor na apresentação e utilização de conceitos e técnicas, adequação da metodologia, uso das ferramentas, qualidade analítica e propriedade das conclusões.

Qualidade da apresentação

Estrutura discursiva, organização, qualidade da redação, clareza expositiva, qualidade de eventuais figuras, legibilidade de tabelas e ilustrações, atendimento às normas de referências, formatação, adequação ao modelo disponibilizado.

2.3 Modalidades de apresentação

As propostas de artigos completos devem ser direcionadas a uma das duas modalidades de apresentação: presencial ou virtual.

As duas modalidades de apresentação serão feitas através do vídeo enviado, seguido de debate.

2.3.1 Apresentação presencial

As sessões técnicas estão planejadas para durar 90 minutos, com a exibição de 5 vídeos de até 10 minutos cada, e debate presencial de 40 minutos ao final.

2.3.2. Apresentação virtual

As sessões técnicas estão planejadas para durar 90 minutos, com a exibição de 5 vídeos de até 10 minutos cada, e debate remoto síncrono de 40 minutos ao final.

Observação:

Com o intuito de ampliar o acesso ao conteúdo do P&D Design aos congressistas, todos os vídeos serão disponibilizados para os inscritos, por tempo limitado, após o encerramento do evento.

3. Taxa de submissão

A taxa de submissão por Artigo será de R\$50,00, não existindo limite de submissões por participante.

Atenção:

Para apresentar trabalho pelo menos um dos autores deve estar inscrito no evento. Não haverá abatimento da taxa de submissão na inscrição do P&D Design 2022.

4. Inscrições

Tabela de valores P&D Design 2022

Tipo de participação	Categoria	20 jan a 08 ago	09 ago a 08 set	09 set a 06 out	07 out a 25 out
Autor	Profissional	R\$200,00	R\$300,00	R\$400,00	R\$450,00
	Estudante	R\$100,00	R\$150,00	R\$200,00	R\$250,00
Participante	Profissional	R\$290,00	R\$400,00	R\$510,00	R\$570,00
	Estudante	R\$150,00	R\$200,00	R\$250,00	R\$320,00

5. Publicação dos Anais e emissão de certificados

Os Artigos apresentados nas duas modalidades serão publicados nos Anais do P&D Design 2022 em formato digital, na plataforma acadêmica da Editora Blucher (<http://www.proceedings.blucher.com.br>).

Os certificados serão emitidos em formato digital e disponibilizados nos sistemas de submissão e de inscrição após o evento, com a devida conferência da lista de presença.

6. Observações importantes

É fundamental que o registro das informações e dos arquivos finais para publicação seja observado com rigor pelos autores. Essa informação servirá de base para a organização da programação, dos certificados, assim como dos Anais do congresso. Tudo será capturado a partir do cadastro realizado pelos autores no sistema e pelos arquivos anexados.

Destaca-se que quatro é o número máximo de autores por Artigo, mantendo consistência com o número de autores que podem ser cadastrados no sistema por ocasião da submissão.

7. Prazos e datas

O 14º P&D Design será realizado no período de 26 a 29 de outubro de 2022 com atividades que ocorrerão segundo programação a ser disponibilizada no site do evento.

Cronograma

2021	04 dez	Lançamento do edital
2022	20 jan	Abertura das submissões para artigos completos
		Abertura para inscrições <i>early birds</i>
	29 mar PRORROGADO [15] 18 abr	Prazo limite para submissão de artigos completos
	29 jun ALTERADO 11 jul	Resultado da avaliação cega por pares
	29 jul	Envio das versões finais de artigos completos e os vídeos de apresentação
	09 ago	Abertura do segundo período para inscrições no Congresso
	09 set	Abertura do terceiro período para inscrições no Congresso
	07 out	Abertura do último período para inscrições no Congresso
	26 a 29 out	Realização da 14ª edição do P&D Design 2022

Eventuais dúvidas e casos omissos deverão ser submetidos à Comissão Organizadora pelo e-mail peddesign@esdi.uerj.br, durante o período de vigência do Edital.

Comissão Organizadora P&D Design 2022

Rio de Janeiro, 12 de abril de 2022.

Site: <http://www.peddesign.com.br>

Instagram: <https://www.instagram.com/peddesignbr/>

Facebook: <https://web.facebook.com/peddesignbr/>