

**Semana Design PUC-Rio 2020**  
**Pesquisas selecionadas (Pós-graduação)**

Título da Pesquisa	Nome	Orientador
Metodologia de Ensino Ágil Uma proposta para disciplinas de projeto em Design	Fabiana Prado	Rita Maria de Souza Couto
Objetos Sensoriais para mediação de crianças com deficiência	Daniela Marçal	Jackeline Lima Farbiarz
Design de personagens: ensino e produção através de um processo colaborativo utilizando a tecnologia.	Ismael Lito	Luiza Novaes
Paleolito em realidade virtual - uma experiencia transmídia.	Ismael Lito, Bruno Novo Verschleisser, Marcela Dick Crosman, Rodrigo Santos	Luiza Novaes
Jogo é para o que se move: Design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos	Cynthia Macedo Dias	Jackeline Lima Farbiarz
Para além do código: Publicações híbridas e novas formas de leitura do leitor Bate-bola no subúrbio carioca	Paula Oliveira de Alcantara Cruz	Nilton Gonçalves Gamba Junior
Diálogos e práticas feministas: reflexões sobre os movimentos contemporâneos e a prática do design	Nina Reis Cortes	Denise Berruezo Portinari
Descolando Gênero e Sexualidade: uma investigação sobre processos feministas de subjetivação e o fenômeno do Consciousness-Raising	Eva Célem	Denise B. Portinari
O impacto da Linguagem Simples na compreensibilidade textual do Auxílio-doença no site do INSS por adultos de alta escolaridade	Heloisa Fischer	Claudia Mont'Alvão
Toy Art: o mito e os diálogos com a cultura dos Bate-bolas.	Humberto Barros	Nilton Gonçalves Gamba Júnior
Atividades mediadas por recursos pedagógicos alinhados ao Design e a Educação	Bárbara Alves Betts	Rita Maria de Souza Couto
A Ergonomia Informacional de Manuais e Regras de Jogos Analógicos: Análise da hierarquia e ordenação das informações	João Léste	Claudia Mont'Alvão
O Dutch Wax e o corpo imaginário de uma nova Africanidade na cidade do Rio de Janeiro das primeiras décadas do século XXI	Isabel Martins Moreira	Denise Portinari
Design na Leitura: Interdisciplinaridade para a formação dos mediadores de leitura	Maíra Gonçalves Lacerda	Jackeline Lima Farbiarz
Co-mover, como ver, comover com celulares: mobilizando os sentidos na produção criativa de leituras e escritas multimodais em processos formativos	Luciana Perpétuo de Oliveira	Jackeline Lima Farbiarz
Design no Brincar: O design em parceria como ferramenta para a inclusão social por meio do Brincar.	Lucas Brazil	Jackeline Lima Farbiarz