

(UNEFA). Especialista en Derecho Internacional Humanitario (ULAC). Especialista en Criminalística (IUPOLC). Magister Scientiarum en Ciencias Jurídicas Militares (UNEFA). Profesora Titular UNEFA con 15 años de ejercicio docente, de investigación y de extensión. En el ejercicio del derecho cuento con más de 20 años de ejercicio profesional. Soy conferencista y panelista en congresos y jornadas

de investigación nacional e internacional. Articulista, ensayista y escritora del Libro “El Poder Popular: Una Perspectiva Política de la Democracia Protagónica” editado en ocho idiomas y “El Emprendimiento Universitario: Una Alternativa al Modelo de la Dependencia”.

O ensino de design de superfície na universidade em tempos de pandemia. Estudo de caso abordando tipos de padronagens e recursos utilizados

Actas de Diseño (2026, abril),
Vol. 53, pp. 49-53. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: abril 2026

Ailton Silva - Universidade Nove de Julho
– UNINOVE- São Paulo - Brasil^(*)

Resumo: O presente artigo aborda o ensino do design de superfície em época de pandemia. É sabido que o Coronavírus trouxe mudanças no ensino com adoção da modalidade síncrona. O ensino de design de superfície dentro da graduação em design, privilegia o processo criativo voltado a padronagem, assim como: tecidos, papel de parede, estampas para estofados, tapetes, entre outros. O setor têxtil voltado ao vestuário e a decoração, é o que mais faz uso deste segmento. Com base nos recursos disponíveis pelos discentes em suas residências, foram adotados materiais paliativos que pudessem conferir o aprendizado de forma lúdica e criativa.

Palavras-chave: Design de superfície – pandemia – ensino-aprendizagem – padronagem – ux design.

[Resúmenes en inglés y español en la página 53]

Introdução

O presente artigo aborda o estudo de caso que relata o ensino da disciplina de design de superfície em época de pandemia. É sabido que o Coronavírus trouxe uma série de percalços, inclusive no ensino superior. A suspensão das aulas de forma presencial ocorreu de forma imediata por determinação dos órgãos federais e com isso algumas mudanças foram necessárias para que as aulas pudessem ocorrer sem prejuízo aos discentes. Essas por sua vez passaram a ser de maneira remota, na qual no período de aula o professor esteja online via plataforma Google Meet com os alunos, na qual a interação é realizada por meio de câmera de vídeo, microfone e Chat.

O ensino de design de superfície é novo no âmbito da graduação em design, e privilegia o processo criativo voltado a padronagem em seus diversos segmentos, assim como: tecidos, papel de parede, estampas para estofados, tapetes, entre outros. O segmento da moda é algo que requer padrões diferenciados a cada instante e certamente o designer poderá inovar em suas criações de modo evolutivo para propiciar desenhos criativos com cores e tramas diferenciadas.

Dentro do curso de bacharelado em Design e tecnologia em Design Gráfico das universidades brasileiras é comum ter uma disciplina dedicada ao design de padronagem/design de superfície. Nos últimos anos está necessidade é recorrente em razão de suprir uma grande necessidade das empresas em especial voltada ao ramo têxtil que consiste na geração de estampas customizadas e ao mesmo tempo aderentes às diversas vertentes de consumidores.

As padronagens muitas vezes necessitam de pesquisa, conhecimento e técnica de modo a atender os diversos tipos e temas com base em formas, texturas e cores. Estes estudos tem relação direta com recursos gráficos, história do design, percepção visual, processos e tecnologia da informação entre outras disciplinas que convergem com a formação em Design. Com base em um repertório apurado e criativo é possível compreender os temas que se queira abordar, as cores que remetem diretamente a estes, assim como também a complexidade ou não do grafismo aplicado em contraponto com o tipo de traço utilizado para cada motivo.

A disciplina de Design de Superfície por meio de recursos audiovisuais privilegiou aspectos voltado a teoria e contou com a interação do professor via câmera de vídeo no desenvolvimento online das atividades práticas. Com base nos recursos disponíveis pelos alunos em suas residências, foram adotados materiais paliativos que pudessem conferir o aprendizado da parte prática e conseqüentemente pudessem gerar possibilidades criativas lúdicas e texturas diversas em decorrência do substrato experienciado.

O Design de Superfície

O design de superfície é um segmento do design de suma importância e abrange uma gama infinita de aplicabilidades e que fazem parte do dia a dia de qualquer pessoal. Estas por sua vez podem ser bidimensionais ou tridimensionais, e podem ser encontradas em diversos substratos, aliando estética e funcionalidade. É comum observar tais aplicações em estampas de papéis de paredes, cortinas, forro de estofados, roupas de cama, mesa e banho, assim como em louças, estampas no segmento da indústria têxtil ligado à moda e demais acessórios. A infinidade de aplicações e seriações de padronagem fazem parte da nossa rotina de vida, mas que muitas vezes não temos consciência do estudo que era potencialmente realizado de design para idealização de tal produto.

O estudo de cores, formas e repetições trafegam por um segmento criativo e ao mesmo tempo inovador na qual a indústria têxtil está cada vez mais em ascensão, necessitando designers capacitados para a idealização e desenvolvimento deste ofício tão divertido e ao mesmo tempo desafiador diante do mercado profissional. A combinação entre os padrões dá requinte e personalidade a ambientes como por exemplo na decoração de uma residência ou ambiente comercial, seja, pelo contraste entre as cores, ou até mesmo a combinação das formas em conjunto o todo.

De acordo com Freitas (2018), já existem na academia cursos de graduação e especialização no país que privilegiam tal segmento do design.

Em 2005, foi dado o reconhecimento como uma especialidade da área do design, por meio da proposta de revisão da tabela de áreas do conhecimento, promovida pelo Comitê Assessor de Design do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico -CNPq. (Schwartz, 2008, p. 3 *apud* Freitas, 2018, p.15).

É salutar dizer que o design de superfície ainda nos dias de hoje divide opiniões a respeito de suas especificidades. Alguns defendem a aderência ao design têxtil, outros defendem uma extensão do design de ilustração, mas é preciso compreender que o design de superfície não fica somente na área do bidimensional. É comum encontrar superfícies 3D que possuem uma padronagem própria e também produtos de cerâmicas que permeiam de ilustração em consonância com formas e cores.

Ao desenvolver conceitualmente as padronagens para uma determinada superfície é comum ao designer com base no tema que se queira enforçar, trazer à tona a emoção e a sensação por meio de formas, cores e texturas de modo a concretizar por meio de inúmeros rafe o melhor resultado. Este por sua vez deve traduzir um resultado estético e ao mesmo tempo funcional que permita o entendimento e adesão do público a quem se destina. (Schwartz, 2008, P. 20 *apud* Freitas, 2018, P. 17)

É compreensível afirmar que o design de superfície é um segmento do design que norteia o desenvolvimento de projetos em caráter criativo por meio de formas e cores atrelados a objetos e superfícies, como forma de comunicar evidenciando aspectos funcionais e estéticos. A relação entre o objeto e design de superfície deve ser o ponto focal para uma melhor aderência ao resultado almejado.

Figuras, Preenchimento e Ritmo

As origens do design de superfícies estão no projeto das primeiras estampas no início da revolução industrial, mas desde muito antes a humanidade se preocupa com suas superfícies e receberam tratamentos e significados variados. Para o melhor entendimento sobre os fundamentos que circundam o design de superfície é observado no primeiro momento os elementos que fazem efetivamente parte da linguagem visual para a composição de uma padronagem única. Para tanto, Rüttschilling (2008) *apud* Feitosa (2019) defende a existência de três tipos de elementos que apresentados em graus diferentes de valorização, permeiam a superfície. São eles: figuras ou motivos, preenchimento e ritmo. Estes por sua vez agregam valores dispares em consonância ao conjunto das aplicações e texturas desenvolvidas.

- As figuras e motivos, propiciam traduzir a essência do artista a partir de elementos figurativos, abstratos, geométricos e orgânicos. Por este quesito é determinado muitas vezes a classificação da estampa por meio de categorias e até mesmo estilos;
- Os preenchimentos como o próprio nome se encarregam de identificar é compreendido como o plano de fundo da estampa aplicada;
- O ritmo corresponde ao componente de grande valia na composição final da padronagem. Estes por sua vez se destacam com base nas cores de contrastes ou até mesmo em suas formas diferenciadas.

Módulo

O termo módulo é considerado a unidade de padronagem na qual contém os elementos imagéticos e cores. Estes por sua vez em decorrência de sua formatação, permite gerar uma padronagem completa, O módulo é considerado a menor área da criação de uma padronagem. Estas por sua vez incluem elementos e motivos que geram a composição de uma determinada imagem para posteriormente ser agregada a uma continuidade e formar a padronagem.

Com base na criação dos módulos independente do seu formato, para a geração da padronagem é preciso o encaixe dos motivos lado a lado, de modo horizontal ou vertical. Por meio deste encaixe é possível ter uma noção de como será a padronagem. O encaixe dos módulos permite a compreensão de como o motivo se comportará no plano conjunto.

Ponto, Linha, Plano, Volume, Textura, Cor e Contraste

A linguagem visual é apontada de acordo com Wong (2001) pelos componentes desmembrados como: ponto, linha, plano, cor, tom, textura, forma, tamanho, entre outros. Na pesquisa relacionada a linguagem visual é comum identificar tais elementos com formas.

É sabido que toda e qualquer forma parte de elementos básicos como o ponto, a linha e o plano. Estas formas singulares em conjunto, permitem a idealização de volumes, a sobreposição de luz e sombra, a inserção de cores e a geração de motivos que poderão ser implementados na padronagem.

Ao avistarmos muitas estampas em nosso dia a dia, seja ela aplicada a uma determinada roupa, em um papel de parede, ou até mesmo em um assento de um carro, não identificamos que sua criação foi feita com base em um módulo, e que suas repetições e orientações permitiram a geração de um plano único e uniforme em que a textura e motivo se complementam em plano de fundo resultando na padronagem.

A cor é considerada uma linguagem individual interpretada por cada pessoa de maneira única. Esta por sua vez assim com a luz, possui movimento, peso, equilíbrio e espaço, que definem a sua utilização.

As cores remetem a sensações diversas assim como o frio, calor, alegria e tristeza. Estas têm papel importante quando trata dos motivos aplicados a padronagem e suas simetrias.

Ritmo, Equilíbrio e Simetria

O ritmo permite que a observação seja dada ao redor da imagem. Por meio da repetição das formas é possível ocasionar a sensação de ação e movimento com base também em proporções de tamanho em consonância ao movimento de linha contínuo.

O equilíbrio resulta em uma complementação ao ritmo, propiciando a harmonia das formas. Podem ser identificados como simétrico, assimétrico, estático e dinâmico. Permite a sensação de estabilidade diante de composições no campo visual, o que se configura como peça primordial em qualquer projeto gráfico.

A simetria é denominada quando ocorre a harmonia de formas. Ocorre quando os lados de uma determinada arte são iguais ou até mesmo diferentes, mas quando posicionados lado a lado geram a impressão de igualdade. As simetrias podem ser classificadas em tipos assim como: reflexiva, rotacional, radial e bilateral.

Continuidade e Contiguidade

Os módulos na criação de uma padronagem consistem na menor área, em que os grafismos e desenhos associados em conjunto com outros módulos permitem o entendimento dos motivos e tramas aplicadas a superfície. Os encaixes por sua vez possuem características importantes, pois é a partir da sua composição que é possível obter variações de um mesmo módulo.

É muito comum observarmos uma padronagem e não encontrarmos qualquer tipo de emenda em sua estrutura geral. Parece à primeira vista que tudo foi feito de forma única sem a geração de módulos independentes que juntos dão a ideia de continuidade e plano único. Para tanto é importante entender os tipos de encaixes existentes e suas especificidades.

Na composição de encaixes em módulos para a geração da padronagem é necessário prever os pontos de contato quando se trata de padrões contínuos. Desta forma, são identificados dois princípios relacionados ao encaixe que são: continuidade e contiguidade. Continuidade é definida como a qualidade, condição ou estado de algo que é contínuo, ou seja, que não se interrompe, prolongando-se indefinidamente ou repetindo-se em ciclos breves e regulares. Já contiguidade é o estado ou condição de algo que está contíguo, isto é, algo próximo, vizinho ou que se convive. (Houaiss e Villar, 2009 apud Feitosa, 2016)

A técnica do Stencil

Esta técnica originada na China desde a invenção do papel no século 105 d. C., consiste em uma chapa de papel ou material similar maleável com um determinado desenho ou gravura, que possui partes vazadas em sua superfície. Estas partes vazadas recebem tinta, a partir de rolinho de pintura ou até mesmo tinta spray, fazendo a haja a impressão com base em um determinado substrato. Este método é muito comum para aplicações em objetos de decoração. Uma aplicação em uma parede simulando um papel de parede específico e motivo que personifica o ambiente, em uma almofada, em um jogo americano, em uma camiseta, calça jeans e acessórios em geral.

Estêncil (ou *stencil*) é um molde com recortes vazados que formam figuras. Para estampar usando esta técnica, o molde vazado tem de ser fixado sobre uma superfície para que a tinta seja aplicada. A tinta que atinge a superfície sob o molde fica delimitada pelos espaços vazados, reproduzindo a figura. O estêncil é utilizado para imprimir desenhos sobre inúmeras superfícies, do cimento ao tecido. O molde pode ser feito de papel, plástico, metal, vinil, madeira, desde que o material seja maleável, resistente à aplicação da tinta e fácil de cortar. (Campelo, 2010.)

Práticas de Materiais para Uso em Pandemia

Para servir de base para a criação e stencil e obter uma boa durabilidade é recomendado o uso do acetato, ou até mesmo radiografias usadas. Estas por sua vez por serem um material resistente e ao mesmo tempo maleável, podem servir de base para a stencil. É recomendado, para

tirar a cor predominante da radiografia (azul ou preto) diluir um pouco de cloro com água e realizar a lavagem com uma escovinha de roupa.

As tintas utilizadas para a estampa vão variar de acordo com o substrato na qual serão impressas. Em papel é possível fazer uso de tinta acrílica ou até mesmo guache de boa qualidade. Estas por sua vez são fáceis de secar após o uso do stencil e fácil de usar. Em tecido é recomendável uma tinta própria para que após a estampa e secagem não manche a peça. Para madeira e parede é possível tinta à base de látex ou até mesmo tinta esmalte.

Técnica de Carimbo

O método de criação de padronagens a partir de carimbos aplicados sobre tecidos é uma técnica bastante antiga com o seu surgimento original por volta de 2 mil anos atrás na China. Esta técnica ganhou notoriedade na Índia, onde ainda nos dias de hoje artesãos executam seus trabalhos de estamperia manualmente com o uso de carimbo esculpido em madeira.

De acordo com Briggs Goode (2014), a técnica de criação de carimbos por meio de blocos de madeira entalhadas, criando superfícies de alto e baixo relevo é considerado um método milenar muito usual aos artesãos da Índia na estampa de tecidos. Tal técnica assemelha-se a Xilogravura na qual também requer uma madeira e com a ajuda de um rolinho com tinta aplicada a superfície entalhada e projetada sobre o substrato a fim de obter a estampa.

Customização de Peças a partir de Carimbos

O uso de carimbos para customização de tecidos para vestuários assim como superfícies para decoração é comuns e traz consigo a personalidade de quem faz uso. A moda é sem dúvida a grande aliada na inovação e criatividade, e isto remete a criação de peças personalizadas e com toques artesanais que podem ser intensificadas e poderão fazer parte de grandes produções industriais.

O grafismo estampado com base no carimbo pode sofrer alterações de espessura e intensidade de tinta. A não uniformidade de texturas pode ser um grande diferencial no qual é possível tirar grandes proveitos desta desigualdade criando estampas singulares e com resultados bastante inusitados.

[...] é possível compreender que o Design de Superfície, enquanto campo de aplicação, está intrinsecamente ligado a diferentes formas, materiais e texturas. Compreende-se também que sua interferência tende a modificar e criar aspectos visuais e táteis como forma de valorizar e proporcionar uma ampla cadeia de produtos e materiais, não somente no que diz respeito ao mercado de consumo (produtos têxteis e cerâmicos), mas também ao cotidiano como um todo (painéis, paredes, calçadas e avenidas em geral). (Souza; Held, 2014, p. 69)

O uso desta técnica também pode-se estender ao ramo da decoração assim como no tecido em suas diversas especificidades, como cortinas, forrações de almofadas, jogos americanos, entre outros, pode-se utilizar em ambientes residenciais e comerciais simulando um papel de parede ou até mesmo aplicados a madeira como elemento de decoração de móveis em geral.

Formas de Desenvolvimento de Carimbos

Os carimbos para estampa podem ser criados de diversos modos. O tradicional consiste como mencionado anteriormente em uma peça de madeira na qual por meio de uma goiva (instrumento pontiagudo de metal que permite fazer o entalhe na madeira) é possível gerar as fissuras na peça de modo a gerar o desenho. Os entalhes criados na superfície, impede que a tinta passe para o substrato, criando na superfície pontos de alto e baixo relevo.

Emborrachado - Por meio de superfície a base de borracha é possível esculpir o desenho com o auxílio de um estilete, criando assim pontos de alto e baixo relevo. O desenho muitas vezes é transferido por meio de carbono para a superfície a ser cortada de modo a servir como guia para o corte.

Papelão - É possível criar de maneira paliativa o carimbo em papelão. Este método não possui uma vida útil da peça por muito tempo em razão da deterioração do material, mas é possível a utilização para pequenas aplicações. Por se tratar de papel, o uso de estilete e tesoura é comum para os recortes e definição do desenho.

EVA - Devido a fácil maneira de corte e de manuseio, o EVA (Etileno Acetato de Vinila - Um polímero emborrachado e flexível), encontrado em diversas espessuras. É um elemento muito utilizado para a criação de carimbos. Apoiado em um substrato mais rígido, seja papelão ou até mesmo madeira.

Considerações Finais

É importante salientar que o processo criativo não se limita apenas na produção de uma padronagem nova, baseado em uma determinada técnica ou processo, mas também nas possibilidades de interação com os materiais do dia a dia, em experimentações que trazem à tona resultados em potencial nas atividades práticas de ensino síncrono e assíncrono.

A prática do uso do stencil é muito comum nos dias de hoje aplicados à decoração. A inovação e a criatividade aplicada ao substrato, são uma tarefa contemporânea e pode modificar a ambientação do local. Assim como o uso de carimbo e as inúmeras possibilidades de experimentar os padrões em tecidos, paredes, papéis, por meio criativo e ao mesmo tempo lúdico e que podem ser levadas para a indústria e serem aprimorados e modificados.

A proposta de poder inserir novas possibilidades de experimentações trazidas pela pandemia, remete-nos a buscar o aprendizado constantemente e aprender com os obstáculos.

Referências Bibliográficas

- Briggs Goode, A., (2014). *Design de estamperia têxtil*. Porto Alegre: Bookman.
- Campelo, W., (2010). *Estamperia artesanal-estêncil*. Disponível em: <https://padronagens.wordpress.com/2010/10/28/estamperia-artesanal-estencil-1%C2%AA-parte/> Acesso em: 15 nov. 2021.
- Farina, M.; Perez, C.; Bastos, D., (2011). *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Feitosa, A. P., (2019). *Composição visual no design de superfície: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais*. Trabalho de Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, Recife, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/35177/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20Adele%20Pereira%20Feitosa.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2021.
- Freitas, R. O. T., (2018). *Design de superfície*. São Paulo: Edgard Blucher. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213291/pageid/15>. Acesso em: 25 out. 2021.
- Freitas, R. O. T., (2018). *Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação*. São Paulo: Bluche. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213291/pageid/3>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- Hess, F., (2017). *Estamperia indiana e uma viagem milenar às técnicas do Block Printing*. Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/estamperia-indiana-e-uma-viagem-milenar-as-tecnicas-do-block-printing/>. Acesso em 15 nov. 2021.
- Kawakami, P. K.; C., M. G., (2017). *A estamperia indiana: padronagens, técnicas e sua presença na moda*. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%20202017/PO/po_3/po_3_A_Estamperia_Indiana.pdf. Acesso em: 15 nov. 2021.
- Missaci, L., (2016). Design: fundamentos que auxiliam na transmissão de valores. Disponível em: <https://www.miami.com.br/blog/design-fundamentos-que-auxiliam-na-transmissao-de-valores>. Acesso em: 16 out. 2021.
- Rosa, S. M. de L., (2017). *Design de superfície como ferramenta para a valorização institucional: um estudo de caso da Fundação Casa Grande*. 2017. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso), Universidade Federal de Pernambuco, Design, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/32197/1/ROSA%2C%20Safira%20Maria%20de%20Lima.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2021.
- Rüthschilling, E. A., (2009). *Design de superfície*. Rio Grande do Sul: UFRGS.
- Schneider, J. S.; Sacco, H. G., (2019). Estêncil e serigrafia: os usos tradicionais e artísticos da técnica de molde vazado. *Revista Seminário de História da Arte*. v. 01, n. 08, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/17912>. Acesso em 20 nov. 2021.
- Souza, M. Mig de; Held, M. S. B., (2014). *Aplicações e potencialidades por meio do design de superfície no Brasil*. Disponível em: <https://copec.eu/congresses/wcca2014/proc/works/15.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2021.
- Wong, W., (2001). *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes.

Reconhecimentos: Trabalho desenvolvido pelo grupo de pesquisa do curso superior de Design da Uninove – Universidade Nove de Julho – São Paulo- Brasil.

Abstract: This article addresses the teaching of surface design in a time of pandemic. It is known that the Corona Virus brought changes in teaching with the adoption of the synchronous modality. The teaching of surface design within the design graduation, privileges the creative process aimed at patterning, as well as: fabrics, wallpaper, prints for upholstery, rugs, among others. The textile sector, focused on clothing and decoration, is the one that makes the most use of this segment. Based on the resources available by the students in their homes, palliative materials were adopted that could provide learning in a playful and creative way.

Keywords: Surface design, pandemic, teaching-learning, patterning, ux design

Resumen: Este artículo aborda la enseñanza del diseño de superficies en tiempos de pandemia. Se sabe que el Coronavirus trajo cambios en la enseñanza con la adopción de la modalidad sincrónica. La enseñanza del diseño de superficies dentro de la carrera de diseño, privilegia el proceso creativo orientado al patronaje, así como: telas, papeles pintados, estampados para tapicería, tapetes, entre otros. El sector textil, centrado en la confección y la decoración, es el que más utiliza este segmento. Con base en los recursos disponibles por los estudiantes en sus hogares, se adoptaron materiales paliativos que pudieran brindar aprendizaje de forma lúdica y creativa.

Palabras clave: diseño de superficies, pandemia, enseñanza-aprendizaje, patronaje, diseño de experiencia de usuario

(*) **Ailton Silva.** Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Guarulhos, Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, na área de Design e Multimídia e Doutorado em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo-FAU USP, na área de Design de Interface e Usabilidade de Web Sites. Atua no ensino superior há 28 anos com experiência em ensino de Design e Arquitetura. Experiência de 9 anos em Gestão e Coordenação dos Cursos de Bacharel em Design, Tec. em Design Gráfico e Design de Produto Presencial e EAD. Os interesses de pesquisas norteiam em Novas Tecnologias, Mídias Digitais, UX Design, UX Research, Design, Design de Interiores e Arquitetura. Possui publicações nos segmentos do Design, UX Design, Arquitetura e Informação e Novas Tecnologias, com apresentações de artigos em Congressos Internacionais. Possui conhecimento em projetos de Design Gráfico/Digital, Produto e Arquitetura. Docente e pesquisador do curso de Design da Uninove, assim como também lidera o grupo de pesquisa reconhecido pelo CNPQ, em que orienta alunos de Iniciação Científica com área de concentração: Design-Projeto Visual e Produto e linhas de pesquisa em: Design Social: industrialização, coletividade e sustentabilidade; Design Digital: novas mídias, tecnologia, interface e navegabilidade; Design: arte, cultura e comunicação. É também Avaliador do MEC/INEP para os cursos de Design, Design Gráfico, Design de Produto e Arquitetura.