

# Convergências entre o Campo do Design e as Humanidades Digitais

Cristina Portugal <sup>(1)</sup>

---

**Resumo:** À medida que a sociedade avança na era digital, surge a necessidade de compreender como o design e as humanidades digitais podem colaborar para aprimorar a interação entre seres humanos e tecnologia, promovendo experiências mais inclusivas e inovadoras. O objetivo deste estudo é investigar as interseções entre design e humanidades digitais, identificando como a colaboração entre essas disciplinas pode influenciar a criação de projetos e práticas mais eficazes no contexto digital. A pesquisa adota uma abordagem multidisciplinar, combinando análise literária, estudo de casos e entrevistas com especialistas nos campos de design e humanidades digitais. Os resultados evidenciam que a colaboração entre design e humanidades digitais conduz à criação de experiências digitais mais intuitivas, acessíveis e culturalmente sensíveis. O artigo destaca a interdisciplinaridade inerente ao design e às humanidades digitais, enfatizando a necessidade de abordar questões complexas que transcendem as fronteiras tradicionais das disciplinas.

**Palavras-chave:** Design - Humanidades digitais - Interdisciplinaridade - Sociedade - Inclusão

[Resúmenes en castellano y en inglés en la página 127]

---

<sup>(1)</sup> **Cristina Portugal** é Professora, Pesquisadora, Designer e Editora da revista Estudos em Design. Tem uma vasta experiência acadêmica e completou três PostDocs, um deles, na prestigiosa School of Communication do Royal College of Art, em Londres. Seu trabalho foi reconhecido com a Bolsa de Produtividade em Pesquisa Pq do CNPq. Atua como professora colaboradora do PPG Design da FAAC/UNESP. É membro do Diretório do Grupo de Pesquisa Design Contemporâneo, UNESP e Tato Ativo, UFMA. [cristina.portugal@unesp.br](mailto:cristina.portugal@unesp.br)

## Introdução

O advento da era digital desencadeou uma série de transformações sociais, culturais e tecnológicas, permeando todos os aspectos da vida contemporânea. Nesse contexto, emergem dois campos interdisciplinares de estudo: o design e as humanidades digitais. Ambos

desempenham papéis significativos na interpretação, medição e melhoria das experiências humanas na esfera digital. O objetivo deste texto é investigar as interseções e sinergias entre esses dois campos aparentemente distintos, buscando compreender como a convergência entre design e humanidades digitais pode potencializar inovações e insights no contexto da sociedade digital.

Este ensaio reflete e compartilha os resultados da disciplina “Design e Humanidades Digitais” desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. A análise conduziu à reflexão sobre o papel preponderante do design no cenário complexo das mídias, dentro das práticas das humanidades digitais. O panorama abrange não apenas as tecnologias de informação e comunicação, mas também as comunidades culturais que delas emergem, evoluem e se entrelaçam. A compreensão alcançada envolve protocolos, práticas, produtos e instituições, assim como os poderes envolvidos na criação e disseminação dessas mídias. Reflexões e debates emergem como elementos essenciais para compreender a responsabilidade social dos designers, que atuam como agentes criadores de sistemas de informações e comunicações, bem como de padrões estéticos cujo impacto ressoa significativamente na cultura e na estrutura da sociedade.

A ideia central deste estudo destaca a complementaridade natural entre as áreas de design e humanidades digitais, oferecendo benefícios significativos para pesquisadores, estudantes e profissionais capazes de estabelecer colaborações entre essas duas esferas. Esses pressupostos compartilham a convicção fundamental na importância da interdisciplinaridade, o que implica que as formações, experiências e orientações desses campos têm propensão natural para convergir. Além disso, ambas têm um interesse comum na pesquisa centrada em questões humanísticas, visando aprimorar a compreensão por meio de observações e discussões repetidas

O objetivo deste estudo é investigar as interseções entre design e humanidades digitais, identificando como a colaboração entre essas disciplinas pode influenciar a criação de projetos e práticas mais eficazes no contexto digital.

Para alcançar esse objetivo, a disciplina, com uma carga horária total de 120 horas, incluiu não apenas aulas semanais, mas também quatro palestras ministradas por profissionais das áreas de ciências humanas e sociais. Além disso, foram realizadas análises de leituras e textos, atividades tanto em grupo quanto individuais, e apresentações e discussões durante dois dias de seminários. Como etapa final, os alunos e seus orientadores de mestrado e doutorado foram solicitados a produzir um capítulo de livro. Esse processo resultou na elaboração de ensaios pelos palestrantes, alunos e professores da FAAC/UNESP, que compõem os resultados das discussões a serem apresentados na forma de um livro.

Este capítulo explora algumas das intrincadas teias, conexões, interseções e reflexões entre design e humanidades digitais, buscando enfrentar desafios e abordar a complexidade ao refletir sobre a interseção dessas duas áreas, sem a pretensão de esgotar a discussão.

## Teias, conexões e interseções

As humanidades digitais constituem uma área acadêmica interdisciplinar que emprega metodologias específicas da tecnologia digital para aprimorar a pesquisa nas Humanidades, como enfatizado por Hockey (2004). O no Manifesto de Humanidades Digitais, originado em 2010 durante o THATCamp em Paris, a define como a resposta da sociedade à transformação digital, abrangendo Ciências Humanas e Sociais, Artes e Letras. Essa abordagem valoriza o passado, ancorando-se nos paradigmas dessas disciplinas, enquanto explora as potencialidades do mundo digital de maneira transdisciplinar.

Para Berry (2019), as humanidades digitais estão na vanguarda da aplicação de tecnologia computacional nas áreas humanísticas, inicialmente conhecidas como 'humanidades computacionais'. Ao longo de aproximadamente 40 anos, a disciplina evoluiu, inicialmente concentrando-se no desenvolvimento de ferramentas digitais e na criação de arquivos e bancos de dados para textos, obras de arte e outros materiais. Com o avanço da computação, surgiram abordagens mais sofisticadas para lidar e pesquisar a cultura digitalizada. Em vez de considerar a tecnologia digital como uma invasão na academia, destaca-se que os computadores têm sido utilizados para objetivos humanistas desde seus estágios iniciais, indo além de meros repositórios de texto. As redes de computadores, especialmente a internet, têm permitido o acesso global a arquivos digitais, transformando significativamente a pesquisa nas áreas de artes e humanidades.

A aplicação de métodos digitais no estudo de disciplinas humanísticas, conhecida como humanidades digitais, integra a tecnologia para analisar, interpretar e comunicar aspectos culturais, históricos e literários. Isso implica o uso de ferramentas digitais para explorar e compreender melhor as expressões humanas ao longo do tempo.

Os princípios fundamentais das humanidades digitais incluem a integração de métodos computacionais na pesquisa humanística, a colaboração interdisciplinar, a acessibilidade de dados e resultados, a transparência metodológica e o engajamento crítico com as tecnologias digitais para aprimorar a compreensão e interpretação das humanidades.

Na área de humanidades digitais, são adotados procedimentos éticos para garantir a integridade na pesquisa. Isso envolve o respeito pelos direitos autorais, a proteção da privacidade dos dados, a transparência na coleta e uso de informações, a atribuição apropriada de créditos e a consideração ética das consequências sociais e culturais das análises digitais realizadas. Esses princípios visam assegurar uma abordagem ética e responsável no contexto das pesquisas em humanidades digitais.

Alguns autores tomaram a iniciativa de discutir a relação entre as disciplinas de design e humanidades. Neste estudo, destacamos Burdick (2012/2020), Drucker (2014/2020), Portugal (2018/2022), e Radzikowska e Ruecker (2022), refletindo sobre suas interseções e limitações. Partindo do princípio que ambos os campos são inovadores, frequentemente direcionados para projetar e criar a próxima geração de sistemas e ferramentas, seja para o processamento de informações ou para a comunicação.

As humanidades digitais para Burdick *et al.* (2020) representam a convergência entre ciência da computação, meios digitais e disciplinas humanísticas, buscando explorar novos modelos interpretativos na sociedade digital. Além da digitalização e preservação do patrimônio digital, desempenham papéis cruciais na identificação, busca e recuperação

de acervos, aplicação de metadados, gestão de coleções e colaboração com bibliotecas, arquivos e museus. Essa área abarca o registro abrangente da experiência humana, redefine fronteiras disciplinares, amplia o impacto social da pesquisa humanística, inova métodos de investigação e contribui para a capacitação de futuras gerações, visando aprimorar a qualidade e visibilidade da pesquisa.

Burdick *et al.* (2020) amplia suas ideias ao constatar que, as humanidades digitais representam um deslocamento além da primazia do texto, dando ênfase a métodos visuais na produção e organização de conhecimento, integrando o design como parte essencial da pesquisa, explorando as interseções transmídia e adotando uma visão ampliada do sensorium do conhecimento humanístico. Essas abordagens também se destacam pelo foco acentuado na criação de ferramentas, ambientes e plataformas transferíveis para a colaboração acadêmica, assim como pela ênfase na curadoria como uma característica distintiva da prática acadêmica.

Vindo ao encontro dessas ideias, Drucker (2014) afirma que, o conhecimento visual se torna codificado assim que as formas gráficas de triângulos, quadrados, círculos e arcos são descritas em desenhos e textos. Esses tratados não são simples manuais de desenho ou design; pelo contrário, representam expressões gráficas do conhecimento matemático e lógico de maneira sistemática, tanto visual quanto verbal.

Em contraste com esses tratados matemáticos iniciais, as obras que compõem a “linguagem” da comunicação gráfica séculos mais tarde são caracterizadas por serem mais retóricas do que lógicas. Suas características podem ser explicadas em termos de princípios visuais relacionados à visão, percepção, cognição, convenções culturais e normas. Todas essas investigações das formas visuais como expressões sistemáticas do conhecimento contribuem para a busca por uma verdadeira “linguagem” gráfica.

A autora constata que muitas visualizações de informações são, na verdade, atos de interpretação disfarçados de apresentações visuais. Essas imagens não apenas mostram dados, mas também apresentam argumentos de forma gráfica. A expressão “linguagem da forma” refere-se à codificação do conhecimento em representações visuais, proporcionando exemplos significativos para entender a arte gráfica como uma expressão sistemática do saber.

A abordagem proposta por Drucker (2014) envolve três aspectos principais. Primeiramente, a análise de gráficos de informações para compreender seu funcionamento; em seguida, a desnaturalização da interface que se tornou rotineira em nosso uso diário; por fim, a consideração de como visualizar interpretações de maneira a atender a uma agenda humanística. É ressaltado que tornar o conhecimento visível não implica na simples representação de objetos no mundo por meio de imagens.

Com base nas pesquisas de Portugal (2022), é evidente que o design pode desempenhar um papel relevante na área de humanidades. Em seu livro “Design\* Tecnologia” apresenta conceitos e aplicações para pesquisa e desenvolvimento em design oferecendo uma variedade de conhecimentos aplicáveis para orientar a criação de projetos em humanidades digitais. Algumas colaborações potenciais incluem:

- Compreensão da comunicação visual e cultura visual: Epistemologia visual, semiologia gráfica e design da informação são bases para analisar elementos visuais em estudos significativos de humanidades digitais, onde a comunicação eficaz desempenha um papel vital.

- Narrativas digitais e imersivas: Conceitos de experiência, imersão e narrativa digital fornecem insights sobre como criar histórias e experiências envolventes para projetos de humanidades digitais.
- Considerações sobre convergência de mídias e interatividade: Estudos sobre a convergência de mídias, cognição e interatividade são válidos para conceber análises importantes em experiências digitais coesas.
- Abordagem das humanidades digitais e sustentabilidade: A exploração de métodos das ciências humanas, sociais e ferramentas tecnológicas para abordar questões de sustentabilidade, cidadania e ativismo inspira pesquisas relevantes em projetos inovadores.
- Foco em design inclusivo: Estudos sobre design inclusivo oferecem uma perspectiva significativa para a criação de projetos digitais acessíveis e inclusivos.
- A interseção entre design e humanidades digitais se apresenta como um terreno propício para a construção de projetos inovadores, incorporando uma variedade de conceitos e conhecimentos para avanços significativos na convergência dessas disciplinas.

A criação de interfaces envolve a transformação da visibilidade em legibilidade constata Moles (1989). Isso implica converter as operações mentais que organizam elementos visuais, como volumes, superfícies, ângulos e contornos, em uma compreensão inteligível. O objetivo é preparar uma estratégia para a ação. Ao assumir a responsabilidade pelo aspecto simbólico do mundo, que influencia opiniões e ações, o design gráfico, ao projetar o ambiente circundante, carrega consigo uma expressividade social significativa.

Por sua vez, Quéau (1996) já salientava que novas formas de expressão emergiram a partir de complexas combinações entre diversos níveis de imagens, fomentando uma variedade de hibridizações entre o mundo real e o virtual, entre o artificial e o natural. Transformações contínuas podem se desdobrar nesses tipos de representações.

Além disso, o autor observa que, com o advento dessas tecnologias, atualmente podemos citar a inteligência artificial. Novas modalidades de manipulação e linguagem estão sendo criadas. Torna-se imperativo desenvolver uma conscientização diante dessas mudanças, aprimorar a formação individual e estabelecer, com urgência, meios para uma nova forma de alfabetização.

A imagem gerada por meio dessas tecnologias, considerada como uma forma de escrita ubíqua, não deve ser simplesmente percebida de maneira casual; ao contrário, é essencial que seja interpretada previamente, analisada e contextualizada, assim como aprendemos a fazer no âmbito informacional da escrita em suportes estáticos. Nesse contexto, torna-se importante discutir os espaços virtuais como plataformas para as linguagens contemporâneas.

Esses argumentos ecoam nas palavras do historiador francês Chartier (2001), quando ele afirma que: os problemas do mundo como representação, enquadrados por meio de uma série de discursos que o percebem e estruturam, levam necessariamente a uma reflexão sobre como uma figuração desse tipo pode ser apropriada para os leitores de textos (ou imagens) que nos permitem ver e pensar o real.

Os estudos de Kress (2005), professor de Educação no Instituto de Educação da Universidade de Londres, ao abordar questões relevantes relacionadas à linguagem, imagens e escrita, anteviram os amplos efeitos sociais e culturais que se aproximam em um futuro

próximo. O autor argumenta de maneira convincente que a transição para a tela como o meio de comunicação predominante resultará em transformações significativas não apenas no âmbito da comunicação, mas também nas dinâmicas de poder em geral.

De acordo com Kress (2005), é importante compreender que a ascensão da tela como o principal veículo de comunicação não se limita a uma mudança superficial; pelo contrário, ela desencadeará repercussões de longo alcance em diversas esferas. O autor destaca que o potencial democrático inerente às novas tecnologias da informação e da comunicação terá implicações profundas nas esferas política, econômica, cultural, conceitual, cognitiva e epistemológica, indo além do que podemos atualmente conceber.

A visão de Kress (2005), sobre as consequências políticas aponta para uma reconfiguração das estruturas de poder, onde a acessibilidade e a disseminação de informações através das telas podem impactar as dinâmicas de tomada de decisões e a participação cidadã. No contexto econômico, as transformações na comunicação podem alterar fundamentalmente os modelos de negócios e as interações comerciais. Do ponto de vista cultural, as mudanças nas formas de expressão e recepção podem moldar as identidades sociais de maneiras ainda não exploradas.

Além disso, o autor ressalta que as implicações conceituais, cognitivas e epistemológicas dessa transição são vastas e imprevisíveis. A natureza da linguagem, a compreensão de símbolos e a construção do conhecimento podem sofrer alterações significativas, desafiando paradigmas estabelecidos.

Assim, a obra de Kress (2005), instiga à reflexão sobre as transformações iminentes no cenário comunicacional e destaca a importância de considerar as ramificações que a transição para a tela como principal meio de comunicação pode trazer para a sociedade em níveis multifacetados.

Nas últimas décadas, segundo Drucker (2020), à medida que os estudiosos das humanidades passaram a utilizar ferramentas computacionais, incorporaram diversas técnicas de outras disciplinas, incluindo métodos de visualização para criar gráficos, diagramas, mapas e outras representações visuais de informações. No entanto, a autora questiona se essas visualizações são verdadeiramente adequadas para a abordagem interpretativa que caracteriza grande parte do trabalho nas humanidades. A prática atual de visualização da informação carece dos *frameworks* interpretativos necessários para as metodologias humanísticas.

A palavra design de acordo com Burdick, *et al.* (2012) abrange uma variedade de atividades, desde as cotidianas até as altamente especializadas, divididas em “Design que inclui planos de negócios e sistemas de “pensamento de design, até as ciências do design e o “design crítico.” Há diversas especializações profissionais e domínios acadêmicos, sendo que projetos de Humanidades Digitais envolvem designers focados em representação simbólica da linguagem e expressão gráfica de conceitos. Designers de interação/experiência do usuário e de mídia também contribuem para estruturar operações e ambientes que moldam a concepção de ideias.

A seguir, se apresenta alguns temas que enriquecem as discussões sobre as intrincadas relações, conexões e reflexões entre design e humanidades digitais. O propósito é enfrentar desafios e lidar com a complexidade ao refletir sobre a interseção dessas duas esferas.

## Resultados e discussão

A disciplina “Design e Humanidades Digitais” teve como resultado a produção de uma coletânea de textos que serão publicados em forma de livro, que se propõe a enfrentar os desafios e abordar a complexidade da interseção entre design e humanidades digitais ao longo de seus capítulos. Cada capítulo explora diversos aspectos, desde a contribuição do pensamento sistêmico até a necessidade de reduzir o estresse para potencializar um processo criativo mais amplo, proporcionando uma compreensão crítica e desses temas interdisciplinares.

A metodologia incluiu discussão e análise crítica de textos, vídeos, exemplos de objetos, projetos e interfaces, bem como palestras de profissionais convidados. A produção de artigos e apresentações em seminários permitiu aprofundamento e análise crítica sobre o tema pelos alunos.

Como trabalho final da disciplina, foi solicitado aos alunos de mestrado e doutorado que escolhessem um tema relacionado à pesquisa que estavam desenvolvendo e refletissem sobre os textos, artigos, teses, livros, palestras, entre outros conteúdos da disciplina, explorando as possíveis conexões entre os campos de Design e Humanidades Digitais. Os temas abordados nos ensaios que compõem o livro tratam de maneira abrangente e interdisciplinar as complexidades dessa interseção ao longo de dez capítulos.

O texto explora inicialmente as contribuições do pensamento sistêmico para o design na era digital, ressaltando a importância de abordar questões complexas por meio de sistemas. Na sequência, investiga a interseção entre design, arte e inteligência artificial, analisando os avanços significativos da última década e suas implicações na criatividade. Posteriormente, explora as potencialidades da Antotopia no design contemporâneo, propondo a integração de seus elementos estéticos e subjetivos na prática atual.

Outro foco é a incorporação das humanidades digitais no ensino de modelagem do vestuário, utilizando a narrativa transmídia como ferramenta facilitadora para transformar o processo de ensino-aprendizagem.

O texto concentra-se também na evolução do design de moda impulsionado por tecnologias inovadoras, com destaque para a confecção digital e a criação de vestuário modular. Em seguida, aborda criticamente o sistema Fast Fashion, desconstruindo o paradigma de produção rápida na indústria da moda.

Outro destaque é o papel crescente das humanidades digitais, especialmente no design de livros digitais, enfatizando sua relevância para a inclusão, especialmente para pessoas com baixa visão. Posteriormente, examina os chatbots governamentais no Brasil quanto à sua usabilidade, eficiência e acessibilidade.

O nono ponto explora as conexões entre colonialismo digital, racismo algorítmico e design, elucidando como a violência se difunde nas esferas sociais através da linguagem. Encerrando a obra, um texto reflexivo destaca a importância de reduzir o estresse para potencializar a criatividade na era das humanidades digitais, instigando os leitores a refletirem sobre seu papel diante dos desafios impostos pelas tecnologias digitais.

Os resultados indicam que a colaboração entre design e humanidades digitais resulta na criação de experiências digitais mais intuitivas, acessíveis e culturalmente sensíveis. A in-

tegração de métodos e perspectivas das ciências humanas e tecnologias digitais gera soluções inovadoras para questões éticas, de inclusão e sustentabilidade na sociedade digital.

A natureza interdisciplinar do design e das humanidades digitais é evidente, pois ambos os campos lidam com a complexidade que ultrapassa as fronteiras tradicionais das disciplinas. O design, intrinsecamente multidisciplinar, integra elementos estéticos, funcionais e contextuais para criar soluções que atendam às necessidades humanas. Por outro lado, as humanidades digitais exploram a interseção entre tecnologia e ciências humanas, visando compreender e melhorar a experiência humana na era digital.

O design centrado no usuário é uma metodologia fundamental que permeia ambas as áreas, com a preocupação com a experiência do usuário (UX) sendo um ponto focal para designers e praticantes das humanidades digitais. A criação de interfaces intuitivas, acessíveis e agradáveis é essencial para garantir a eficaz integração das tecnologias digitais na vida cotidiana. Narrativas digitais e visualização de dados representam áreas de convergência notável entre design e humanidades digitais. O design gráfico e a estética desempenham papéis cruciais na apresentação de informações complexas de maneira acessível e envolvente. A habilidade de contar histórias de maneira impactante é compartilhada por ambos os campos, sendo fundamental na comunicação eficaz de informações digitais. Ambos os campos enfrentam desafios éticos na sociedade digital, como privacidade, segurança e inclusão digital. A colaboração entre design e humanidades digitais oferece uma perspectiva ampliada e informada sobre as implicações éticas das tecnologias digitais.

A abordagem crítica de autores renomados na área de design, como Manzini (2004), Margolin (2006), McCoy (2018) e Norman (2024), que exploram temas como a missão do designer, a necessidade de questionar a ordem estabelecida e o papel do designer como influenciador, tem desempenhado um papel essencial. Essa perspectiva resulta em um discurso ativo, gerando contribuições significativas para as humanidades.

O estado atual do mundo, permeado por crises sociais e ambientais, é resultado de uma visão erroneamente ancorada na crença de recursos infindáveis da Terra. Norman (2024) argumenta que a mudança necessária reside no comportamento humano, explorado nos temas centrais do livro “Design for a Better World”: significado, sustentabilidade e centralidade na humanidade. A proposta inclui a valorização da qualidade de vida sobre recompensas monetárias, a reestruturação dos padrões de vida para proteger o ambiente e a atenção voltada para toda a humanidade.

Neste contexto, a importância de buscar novas abordagens para conceber e produzir design é destacada, conforme Manzini (2004), que enfatiza a necessidade de repensar o design em um mundo dinâmico. Produtos, serviços e informações agora se combinam de maneira inovadora, envolvendo diversos participantes. Manzini propõe que designers atuem como facilitadores da inovação em redes de múltiplos atores, adaptando seus perfis profissionais para se tornarem provedores desse processo. No contexto de soluções sustentáveis, o design como impulsionador da inovação deve ser facilitado pelos designers, que desempenham o papel de facilitadores, em vez de executarem diretamente o processo (Manzini, 2004, p. 17-20). Ele enfatiza que, por meio de criatividade e habilidades de comunicação, os designers podem contribuir significativamente para promover a participação social ativa. Margolin (2006) introduziu o conceito de “designer cidadão”. Ele destacou que os designers desempenham vários papéis, cada um com impactos sociais e políticos distintos. Essa

disciplina envolve a criação de produtos e a configuração dos processos envolvidos. Além dos resultados tangíveis, incluem-se opiniões, expressão visual, considerações políticas, ideologias e processos mais intrincados. Notavelmente, o pensamento de design está sendo aplicado em contextos antes inexplorados, evidenciando a importância contínua de investigar a influência do design e sua presença em nossa vida diária.

Como ressaltado por Mccoy (2018), enfatiza-se a importância de os designers desempenharem um papel ativo na construção do governo e da sociedade. Como profissionais do design, temos a oportunidade de empregar nossos talentos e habilidades específicas para motivar e inspirar outros a se envolverem igualmente nesse processo. Essas ideias se alinham com a abordagem de design para projetos em humanidades digitais.

## Conclusão

Com a crescente integração das tecnologias digitais em nossas vidas, surgiram novas inquietações sobre a capacidade dessas tecnologias de monitorar seus usuários, sobre possíveis preconceitos e discriminações digitais, e a propagação de notícias falsas. O uso intrusivo de dados, tanto públicos quanto privados, tornou-se uma preocupação de interesse público. Nesse contexto, design e as humanidades digitais, abrangendo diversas áreas de conhecimento, têm o potencial de nos auxiliar na compreensão desses problemas, fornecendo intervenções críticas e novas perspectivas.

A convergência entre o campo do design e as humanidades digitais representa uma oportunidade para impulsionar a inovação e a compreensão na era digital. A colaboração entre designers e especialistas em humanidades digitais pode levar a soluções mais abrangentes e centradas no ser humano para os desafios emergentes na sociedade digital. Ao reconhecer e explorar as conexões entre esses campos, podemos construir um futuro digital mais ético, inclusivo e significativo para todos.

Em síntese, a exploração das interseções entre design e humanidades digitais revela uma dinâmica rica e complementar, evidenciando a natureza interdisciplinar inerente a ambos os campos. A disciplina “Design e Humanidades Digitais” não apenas analisou, mas também contribuiu para a compreensão inicial dessa interação complexa. Ao refletir sobre os resultados, fica claro que a colaboração entre essas áreas resulta em projetos e práticas mais responsáveis na sociedade digital. A ênfase na experiência do usuário, a atenção à ética e a busca por soluções inovadoras são características compartilhadas, indicando um terreno fértil para futuras investigações e avanços. Este texto não apenas conclui essa análise, mas também destaca a importância contínua de explorar as teias, conexões e interseções entre design e humanidades digitais para potencializar a inovação e a compreensão na era digital.

## Agradecimento

Agradeço aos palestrantes, alunos e professores do Programa de Pós-graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, que contribuíram para as discussões deste capítulo.

## Referências bibliográficas

- Berry, D. M. (2019). What are the digital humanities? The British Academy. Retrieved from [https://www.thebritishacademy.ac.uk/blog/what-are-digital-humanities/](https://www.thebritishacademy.ac.uk/blog/what-are-digital-humanities/). Accessed March 1, 2024.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., & Presner, G. (2020). Um breve guia para as humanidades digitais. Revista Teccogs, 21, Jan-Jun 2020.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). Digital Humanities. Massachusetts: MIT Press.
- Chartier, R. (2001). Cultura Escrita, Literatura e História. Porto Alegre: Artmed.
- Drucker, J. (2014). Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Drucker, J. (2020). Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display. Retrieved from [https://newbooksnetwork.com/visualization-and-interpretation](https://newbooksnetwork.com/visualization-and-interpretation). Accessed January 25, 2024.
- Drucker, J. (2014). \*Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hockey, S. (2004). The history of humanities computing. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth (Eds.), \*Companion to Digital Humanities. Oxford: Blackwell.
- Japiassu, H. (1992). Introdução ao Pensamento Epistemológico. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Kress, G. (2005). El Alfabetismo en la Era de los Nuevos Medios de Comunicación. Archidona, Málaga: Aljibe.
- Manifesto das Humanidades Digitais. (2023). Retrieved from [https://tcp.hypotheses.org/497](https://tcp.hypotheses.org/497). Accessed December 22, 2023.
- Manzini, E. (2004). El diseño como herramienta para la sostenibilidad medioambiental y social. In S. Macdonald (Ed.), Design Issues in Europe Today. Barcelona: BEDA.
- Margolin, V. (2006). O designer cidadão. Revista Design em Foco, 3(2), 150-154.
- McCoy, K. (2018). Good citizenship – design as a social and political force. In S. Heller & V. Vienne (Eds.), Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility (2nd ed., pp. 188-195). New York: Allworth Press.
- Norman, D. (2024). Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered. Massachusetts: MIT Press.
- Portugal, C. (2019). Design para projetos de Humanidades Digitais. In Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (pp. 5596-5606). São Paulo: Blucher.

Portugal, C. (2024). Design Tecnologia. Retrieved from [<http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>](<http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>). Accessed January 25, 2024.

Radzikowska, M., & Ruecker, S. (2022). Design and the Digital Humanities: A Handbook for Mutual Understanding. Bristol/Chicago: Intellect.

---

**Resumen:** A medida que la sociedad avanza en la era digital, surge la necesidad de comprender cómo el diseño y las humanidades digitales pueden colaborar para mejorar la interacción entre seres humanos y tecnología, promoviendo experiencias más inclusivas e innovadoras. El objetivo de este estudio es investigar las intersecciones entre diseño y humanidades digitales, identificando cómo la colaboración entre estas disciplinas puede influir en la creación de proyectos y prácticas más eficaces en el contexto digital. La investigación adopta un enfoque multidisciplinario, combinando análisis literario, estudio de casos y entrevistas con expertos en los campos de diseño y humanidades digitales. Los resultados evidencian que la colaboración entre diseño y humanidades digitales conduce a la creación de experiencias digitales más intuitivas, accesibles y culturalmente sensibles. El artículo destaca la interdisciplinariedad inherente al diseño y a las humanidades digitales, enfatizando la necesidad de abordar cuestiones complejas que trascienden las fronteras tradicionales de las disciplinas.

**Palabras clave:** Diseño - Humanidades digitales - Interdisciplinariedad - Sociedad - Inclusión

**Abstract:** As society advances in the digital age, there is a need to understand how design and digital humanities can collaborate to improve the interaction between humans and technology, promoting more inclusive and innovative experiences. The objective of this study is to investigate the intersections between design and digital humanities, identifying how collaboration between these disciplines can influence the creation of more effective projects and practices in the digital context. The research takes a multidisciplinary approach, combining literary analysis, case studies and interviews with experts in the fields of design and digital humanities. The results show that collaboration between design and digital humanities leads to the creation of more intuitive, accessible and culturally sensitive digital experiences. The article highlights the interdisciplinarity inherent in design and digital humanities, emphasizing the need to address complex issues that transcend traditional disciplinary boundaries.

**Keywords:** Design - Digital humanities - Interdisciplinarity - Society - Inclusion

---