

TEMPOS LÍQUIDOS: A INTERFACE E A DIMENSÃO METODOLÓGICA

LIQUID TIMES: THE INTERFACE AND THE METHODOLOGICAL DIMENSION

Paulo Lucas Araújo Lebttag / UFG

RESUMO:

O artigo discute, a partir do viés da fenomenologia merleau-pontyniana, sobre a dimensão metodológica no projeto de interfaces gráficas no contexto da pandemia vivida por nossa sociedade contemporânea. Para isso, investigou-se com o uso de metodologia analítica, pelo viés da epistemologia fenomenológica entrevistas e relatos de projetistas. Considerando a liquidez da sociedade contemporânea em Zygmunt Bauman e o contexto de emergência das redes e como essas latentes experiências digitais têm influenciado nos processos de projeto de interfaces gráficas. Conclui-se que houve um amadurecimento nos métodos de concepção de interface.

PALAVRAS-CHAVE

Tempos líquidos; Pandemia; Metodologia de interfaces

ABSTRACT:

This study discusses, from the perspective of Merleau-pontynian phenomenology, about the methodological dimension in the design of graphic interfaces in the context of the pandemic experienced by our contemporary society. Moreover, it was investigated with the use of analytical methodology, through the perspective of phenomenological epistemology interviews and reports of designers. Considering the liquidity of contemporary society in Zygmunt Bauman and the context of emergence of networks and how these latent digital experiences have influenced graphic interface design processes. It is concluded that there was a maturation in the interface design methods.

KEYWORDS

Liquid times, Pandemic, Interface methodology.

Introdução

O mundo contemporâneo, afetado pela pandemia do coronavírus, tem contemplado uma mudança radical no seu modo de organização social e, principalmente, nas atividades laborais. Repentinamente o modo como se trabalha teve de ser repensado pelas organizações a fim de se adequar ao modo de trabalho à distância. Isto impactou, conseqüentemente, na realização de projetos de interfaces gráficas e nas suas escolhas metodológicas. Esta pesquisa investigou como a emergência das redes e das experiências digitais surgidas no tempo da pandemia do coronavírus conduziram a um amadurecimento nos métodos de projeção de interfaces. Isto foi feito através de uma análise de entrevistas e relatos concretos através da ótica da percepção segundo a fenomenologia de Merleau-Ponty (1999); assim como da teorização a cerca da contemporaneidade em Zygmunt Bauman (2001); de uma concepção metodológica em projetos de interfaces gráficas segundo o *design toolkit* da Universidade Aberta da Catalunha (UOC, 2020); e analisando entrevistas e relatos de projetistas nestes tempos de pandemia, como Mary Luong (2020), Tom Hayes (2020), Phyu Mon Theint (2020), Jonathan Haines (2020) e Tyler Winstead (2020).

Para conceitualização geral deste artigo, é preciso primeiramente declarar o que se entende por cultura visual, arte, interface e *design* de interface. Não se busca a seguir determinar uma definição geral, mas apenas declarar qual posição conceitual se está tomando dentre as discussões teóricas existentes. Por cultura visual se entende o objeto de estudo do campo dos estudos visuais, porém, não mais como um campo da história das imagens, mas um novo campo que investiga as suas formas de produção, como circulam e são consumidas, reforçando ou resistindo a elas (MITCHEL, 2003)(PEGORARO, 2011). Neste sentido, a arte é este objeto concreto que compõe a cultura visual. Portanto, por arte se entende a “obra de arte’ ou ‘objeto artístico’, isto é, nunca a tomamos no sentido teórico e abstrato” (COLI, 1995, p. 130). É importante também estreitar a discussão deste artigo para o campo da arte tecnológica das mídias. E, “na medida em que a arte tende para uma arte das mídias, ela se transforma em arte das interfaces” (RÖLLER e ZIELINKSY *apud* ROCHA, 2014, p. 78). E por interface se entende aquele elemento que “pertencente a um sistema, sendo meio e instrumento de interação, é metaforicamente uma pele” (ROCHA, 2014, p. 41). E por fim, por *design* de interface se entende a “projeção” dessas interfaces (ROCHA, 2014). “O *design* de interfaces passa a ser, em definitivo, a pele da cultura” (ROCHA, 2014, p. 99). Afinal, a interface é aquele elemento constitutivo ao sistema que possibilita os diálogos entre o humano e o não-humano através de inúmeros recursos que possuem um sentido semântico ao interator e sentido maquínico ao computador. Ou seja, a relação entre humano-computador estreita-se na interface. Assim sendo, investigar sobre interfaces e seu modo de produção é pesquisar sobre

arte e cultura visual e sua produção de sentido estético em nossa sociedade contemporânea.

Para se realizar essa investigação científica e a escrita deste artigo foi usado um método analítico (WMCMF, 2019) pelo viés da epistemologia fenomenológica. Ou seja, o método não é fenomenológico, mas analítico. A fenomenologia enquanto método prevê a descrição fenomenológica, redução fenomenológica, redução eidética e intencionalidade. Porém, no caso dessa pesquisa, os conceitos fenomenológicos servem como epistemologia, ou seja, ótica analítica, pois o método em si é o analítico, isto é “decompor um objeto de estudo [...] para estudá-lo de forma individual” através de uma lógica indutiva, descrevendo os dados, interpretando-os e sintetizando-os (WMCMF, 2019). A escolha deste método e epistemologia foi feita por uma preferência, a fim de pesquisar novas questões que esta perspectiva possibilita alcançar. Afinal, a relação entre metodologia em *design* e fenomenologia é algo ainda pouco aprofundado, como explica Bürdek (2006). No *design* a fenomenologia é muito indicada para a análise crítica de contextos situacionais, através de um prisma mais concreto e cotidiano. Em certo sentido, ela educa o olhar do próprio projetista para uma observação contextual, mais aguçada (BURDEK, 2006). Porém, a fenomenologia em si trata-se de uma teoria do conhecimento originada da filosofia, mas que possui aplicabilidade em várias outras ciências, tais como administração, psicologia entre outras. Ela conseguiu trazer à ciência uma ligação mais direta com a filosofia (MOREIRA, 2002). Segundo Gil (2002) isto ocorre, pois a fenomenologia possui uma formulação de problemas única, assim como uma forma peculiar de construir hipóteses. Esta teoria do conhecimento foi fundada por Edmund Husserl. Houve, porém vários discípulos que contribuíram criando vertentes e novas compreensões a cerca da teoria anteriormente fundada, apesar de manterem-se fiéis a certos princípios. Uma abordagem que tendeu ainda mais para uma visão materialista, concreta e até mesmo corporal foi a de Maurice Merleau-Ponty, discípulo de Husserl. Sua principal contribuição foi a cerca da essência fenomenológica da percepção. Merleau-Ponty eleva a percepção a um nível teórico amplo. Para o autor, ela ocorre antes de qualquer categoria. Ou seja, trata-se de algo “pré-conhecimento”, que inclusive o possibilita. Para ele, portanto, a consciência do mundo surge no próprio mundo. Ou seja, ela seria “encarnada no tempo”. A intimidade entre consciência e percepção desenhada por Merleau-Ponty é algo original (MERLEAU-PONTY, 1999). Dessa forma, segundo o autor, a corporeidade da pessoa forma um todo perceptivo com o mundo. Neste sentido, os artefatos técnicos adquirem uma relevância muito marcante para a percepção da realidade. O clássico exemplo de Merleau-Ponty é uma ilustração exímia disso: Para um cego que usa uma bengala, a percepção do mundo não acaba mais nas pontas de seus dedos, porém na ponta de sua bengala (MERLEAU-PONTY, 1999). Ou seja, no ato perceptivo

ocorre uma síntese entre o agente e os artefatos que lhe rodeiam e que expandem sua própria capacidade de compreensão do meio que se insere. A percepção do meio ocorre através do próprio meio, pois, afinal, o indivíduo e os artefatos compõem um todo. Este paradigma teórico trazido por Merleau-Ponty é muitas vezes usado como um apoio conceitual às discussões em torno da tecnologia, por discorrer de forma concreta com um subsídio filosófico de questões tão imanentes. Dessa forma, tendo por base este viés epistemológico realizou-se uma investigação científica analítica que seguiu a dinâmica de revisão de literatura, descrição, discussão, análise de relatos e entrevistas e sínteses (WMCMF, 2019). A lógica da pesquisa foi conduzida de maneira indutiva, o que é mais próprio ao viés fenomenológico. Não, porém atendo-se a uma sistematização segmentada e sequenciada dessa dinâmica. Mas internalizando-a no discurso do artigo como um todo.

Como corpus de pesquisa foi escolhido principalmente uma entrevista realizada com Mary Luong, Ph.D. em ergonomia e cognição aplicada, e pesquisadora da área, onde ela discorreu sobre a transição do campo de pesquisa com usuários para pesquisas remotas com usuários (LUONG, M., 2020). Assim como demais relatos de projetistas de interface sobre as mudanças nas suas práticas devido à pandemia do coronavírus, tais como Tom Hayes (2020), Phyu Mon Theint (2020), Jonathan Haines (2020) e Tyler Winstead (2020).

O objeto de pesquisa que se investiga são as mudanças na dimensão metodológica de projetos de interfaces nas dispersões destes tempos líquidos da pandemia do coronavírus. Vale ainda esclarecer que, a fenomenologia, não estuda fenômenos, mas a percepção de fenômenos. Portanto, neste artigo se estudará a percepção concreta dos fenômenos das mudanças metodológicas, ao invés das mudanças em si.

Tempos Líquidos

Graças à velocidade da comunicação, dos meios de transporte mais eficazes e das diversas inovações tecnológicas, criou-se na sociedade um novo patamar de relações. Os espaços se comprimiram, o mundo inteiro está conectado. A percepção do homem quanto aos conceitos de tempo e espaço tem mudado graças à tecnologia. Tendo em vista a contemporaneidade, a própria ideia de “contexto” torna-se ainda mais complexa. Os espaços se encurtam pela tecnologia informacional que nos permite em uma simples mesa com um pequeno computador pessoal, ter mais informações que os livros de mil e uma bibliotecas. A tecnologia comunicacional possibilita a conexão entre indivíduos geograficamente distantes. O tempo hoje é reduzido com as tecnologias de locomoção, pelas quais, no breve tempo de algumas horas, um viajante pode cruzar o planeta terra de um ponto a outro. Todos estes avanços trazem inúmeras consequências para a sociabilidade e o

estudo da mesma. Eis a situação do homem na modernidade líquida (BAUMAN, 2001). O homem atual revê a si mesmo e seu modo de ser por meio da tecnologia. As questões a cerca da tecnologia não são apenas técnicas, mas atrelam-se às próprias estruturas da sociedade contemporânea. Afinal, a tecnologia notavelmente adquiriu uma relevância social latente nos dias atuais.

A antropologia tem reconhecido há algumas décadas que as questões sobre cultura as quais ela se engaja, há um bom tempo, estão inelutavelmente entrelaçadas com o desenvolvimento contemporâneo das tecnologias de mediação de hoje em dia (HOSRT, 2012, p. 80) (tradução nossa).

Tempos de pandemia

E a sociedade contemporânea, tão dominada pela tecnologia, se viu repentinamente dominada por uma nova força: A pandemia do coronavírus. A doença do coronavírus (COVID-19) espalhou-se entre os humanos na China ao fim de dezembro de 2019 e início de 2020. A doença causada por esse vírus provoca uma síndrome febril respiratória. Baseado em experiências com outras doenças altamente contagiosas, como o Korean MERS, o governo chinês adotou medidas dramáticas (TORALES *et al.*, 2020). Para conter o vírus, o qual possui uma taxa muito elevada de transmissão, os órgãos de saúde da China realizaram um dos maiores *lockdowns*, isto é, confinamentos, da história da China (GUERRIERO *et al.*, 2014). Esta doença altamente contagiosa rapidamente saiu das fronteiras chinesas e alcançou mais países e, por fim, todo o mundo globalizado. Levando a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretar um estado de pandemia global. A fim de conter a transmissão, a OMS adotou as medidas chinesas de contenção do vírus (WHO, 2020). Isto gerou uma repentina transformação na sociabilidade global.

As inúmeras relações sociais, corporativas, comerciais, econômicas, afetivas, educacionais e de inúmeras ordens, passaram a ser inevitavelmente mediadas ainda mais pelos dispositivos comunicacionais tecnológicos digitais. O processo de digitalização da sociedade que vinha em uma crescente desde a invenção dos computadores e sua popularização na década de 90 teve de se intensificar ainda mais. Aquilo que antes opcionalmente ocorria através de tecnologias de comunicação, como reuniões corporativas, eventos entre outros, tiveram de ser mediadas por videoconferências, *calls*¹ e *lives*². Além disso, a prática do *home office*³ tornou-se uma obrigação para as companhias que quisessem continuar ativas em meio a situação caótica trazida pela pandemia.

Em uma perspectiva fenomenológica, a qual se atém não ao fenômeno em si, mas à percepção que se tem dele, e sendo mais específico à abordagem merleau-pontyniana, portanto, da consciência encarnada, pode-se compreender que o isolamento social e a conversão das relações sociais diversas pelo meio tecnológico, trouxe à sociedade contemporânea uma ênfase no senso de conexão global, apesar de uma aparente inércia corporal. Isto, pois, as rotinas que as pessoas adquiriram tenderam a ser em sua grande maioria no uso dos dispositivos computacionais. Ou seja, aquilo que seus corpos vivenciam na realidade, é tão somente uma estreita atividade dentro dos seus ambientes de isolamento, frequentemente, suas próprias casas. No entanto, em um extremo oposto a essa aparente comodidade corporal, houve uma convergência da maioria das atividades existentes, se não até de novas, para as mídias digitais. Dessa forma, a solução mais latente de socialização manifestou-se no meio digital. No entanto, bem diferente do meio físico que possui limitações relacionadas ao espaço, os meios digitais não possuem tais limitações. Dessa forma, pode-se realizar conexões que antes, pelos impedimentos físicos e espaciais eram mais improváveis. E isto, obviamente, não foi uma possibilidade advinda do coronavírus. Mas sim, da tecnologia já existente. Contudo, estas não eram utilizadas tão intensamente como forma de substituição às relações sociais existentes, mas como auxílio e facilitação. Dessa forma, a conectividade entre os indivíduos adquiriu uma ênfase ainda maior.

Porém, a ampliação da conectividade com o mundo a partir da suposta calma do lar, muito ao contrário de desacelerar os processos produtivos, trouxe ainda mais agilidade e evolução a estes. A total compressão do espaço trouxe todas as relações sociais existentes em um único instante de tempo. Ou seja, a espacialidade do mundo físico que criava certas limitações de ações, assim como os intervalos de tempo entre as várias atividades trazia certa ordem que foi vertiginosamente rompida. Ou seja, as atividades laborais passaram a ser todas aglomeradas e simultâneas. A irrelevância do espaço trouxe um acúmulo em relação ao tempo. Como já filosofou Bauman:

Teria o tempo, depois de matar o espaço enquanto valor, cometido suicídio? Não teria sido o espaço apenas a primeira baixa na corrida do tempo para a auto-aniquilação? O que foi aqui descrito é, claro, uma condição liminar na história do tempo - o que parece ser, em seu estágio presente, a tendência última dessa história (BAUMAN, 2001, p. 105).

No entanto, muito mais do que ser, esta mudança, um progresso ideal e perfeito, ele ainda sofre todas as consequências das limitações tecnológicas. Assim sendo, por mais que se tenha tido um grande avanço no desenvolvimento tecnológico e nas possibilidades de comunicação, elas ainda estão longe de serem perfeitas e

encontram diversas barreiras como: qualidades de equipamentos e recursos de *internet*.

Por mais próximo de zero que seja o tempo necessário para alcançar um destino espacial, ele ainda não chegou lá. Mesmo a tecnologia mais avançada, armada de processadores cada vez mais poderosos ainda tem muito caminho pela frente até atingir a genuína 'instantaneidade'. E em verdade, a consequência lógica da irrelevância do espaço ainda não se realizou plenamente (BAUMAN, 2001, p. 105).

A dimensão metodológica de interfaces nos tempos líquidos

Segundo Mary Luong, Ph.D. na área de ergonomia, em uma entrevista dada à UserZoom, algumas mudanças metodológicas ocorreram neste tempo de pandemia. Principalmente, pois, as pesquisas com usuários tiveram de ser realizadas remotamente. O que, segundo a doutora, força os projetistas a melhorarem suas habilidades comunicacionais, elaborarem melhor suas pesquisas, estarem atentos às próprias interrupções da pesquisa, estar aberto aos erros (LUONG, M., 2020). Já Tom Hayes (2020) ressalta a necessidade de pesquisas mais breves, a mediação inevitável por videoconferências e sugere métodos menos aleatórios e mais bem planejados. Phyu Mon Theint (2020) reforça a necessidade de manter o trabalho bem documentado e reafirma o uso de ferramentas que possibilitem o trabalho remoto. Jonathan Haines (2020) acredita na necessidade de planejamento de horários, de espaços na casa reservados para se estar enquanto trabalha, do uso de videoconferências e ferramentas cooperativas e da boa documentação. Tyler Winstead (2020) ressalta a necessidade de soluções de projeto mais simples.

Em uma síntese dos relatos, observa-se os seguintes pontos em comum: O uso de ferramentas de mediação nas pesquisas, a necessidade de mais pesquisas e que sejam melhor planejadas, pesquisas mais breves, uma boa documentação, e os contextos vividos pelo projetista na sua dimensão espacial e temporal.

Em uma análise fenomenológica observa-se muitos avanços metodológicos. Como já mencionado, a fenomenologia atém-se não ao fenômeno, mas à sua percepção. A pandemia em si, segunda a concepção metodológica dos projetistas forçou-os a adotarem maior rigor na elaboração de seus projetos e considerar mais questões temporais. Além disso, levou-os a realizarem escolhas de certos métodos, ferramentas e dinâmicas, em depreciação a outras, menos adequados. A perspectiva metodológica que se manifestou mais adequada neste tempo líquido foi aquela que considera a versatilidade própria da contemporaneidade e que tenha em seu cerne conceitual a digitalização em si. Por exemplo: Citando algumas das clássicas

ferramentas de projeto em interfaces, como as da Universidade Aberta da Catalunha (UOC, 2020), encontra-se vários métodos como pesquisas de usuário, *desk research*, entrevistas, observações contextuais, testes com usuários e tantos outros, que incluem atividades presenciais. No entanto, como visto nas entrevistas e relatos, os projetistas nestes tempos de pandemia tiveram de adaptá-las para que elas ocorram tão somente no digital, e aquelas que não fossem possíveis de se realizar nessas condições, simplesmente foram abandonadas. A conectividade global, intensificada pela pandemia e que tem se estreitado pelas mídias digitais, exerce uma força de viés sobre as escolhas metodológicas para um fazer interface pela interface. Quase que fazendo eco ao conceito de “autopoiese” de Maturana e Varela (1980). O fazer projetual de interfaces gráficas, tão permeada de observações concretas da corporeidade dos usuários na execução de tarefas, tem de ocorrer tão somente pela observação dos resultados da interação através do próprio uso de uma interface para a projeção de outra interface. Métodos de *design* como o da observação, a qual classicamente ocorreria através da estruturação de um roteiro de investigação, observação da atividade da tarefa, frequentemente feita pessoalmente, não pode mais contar com os contatos físicos (UOC, 2020). Dessa forma, a solução encontrada por projetistas é através de *videoconferências* com gravação do monitor, acompanhada de perguntas. Forçando os projetistas a se adaptarem a estes novos tempos líquidos, e a uma consequente evolução como um todo do projeto em interfaces gráficas.

Além disso, com a compressão dos espaços e simultaneidade dos tempos que são próprias da modernidade líquida, porém ainda mais intensificadas pela pandemia, as questões relacionadas aos modelos projetuais também precisaram evoluir. Modelos são “uma diretriz [...] para organizar e executar projetos de *design*” (UOC, 2020). Segundo o *design toolkit da UOC*, os principais modelos são os de cascata, iterativo, *design* especulativo, *design* centrado nos usuários, *design thinking*, *codesign* e ágil (2020). Como visto nas entrevistas e relatos, a mentalidade dos métodos ágeis, que compreende o “errar rápido”, aceitando as falhas, evidenciou-se neste tempo (LUONG, M., 2020). Dentre os vários modelos possíveis de se adotar no projeto de interfaces gráficas, a simultaneidade dos tempos força o projeto a um nível de organização e centralidade do planejamento a cerca das questões sobre o tempo de forma única.

Considerações finais:

Como Rocha (2014) entre tantos outros evidenciam, as investigações a cerca da interface gráfica e seus modos de produção interligam-se totalmente ao contexto da

pesquisa e investigação estética da arte e cultura. Principalmente, da cultura contemporânea de nossos dias atuais e seu contexto de pandemia. Os meios de comunicação digital foram protagonistas exímios na manutenção das relações sociais no auge dos *lockdowns*. Dessa forma, percebe-se que o modo de atividade estreitado pelo digital, muito longe de ser estranha ao contexto metodológico, faz-se muito mais inerente a este do que qualquer outra discussão. Urge, nas discussões metodológicas em projetos de interface, a consideração das situações tecnológicas sobre o próprio fazer tecnológico. E, em uma perspectiva fenomenológica, analisa-se que, para a percepção dos projetistas houve um avanço no que diz respeito às discussões metodológicas em interface gráfica. E, um ponto de continuação da presente investigação deste artigo é a apuração desse avanço, assim como da avaliação dos resultados destes. Pois, esta mudança nas escolhas metodológicas impactará consequentemente nas características das próprias interfaces gráficas. Pois, o impacto teórico mais evidente será de que as escolhas metodológicas verterão ainda mais para investigação analítica teórica do digital no próprio digital. Além do mais, a tendência a gestão do tempo se intensificará, devido a manifesta necessidade de organização da simultaneidade trazida pelo encurtamento dos espaços que o digital possui.

Notas

¹ Isto é, traduzido literalmente do inglês uma “chamada”, no sentido de uma ligação de telefone. Frequentemente usado no contexto de trabalho para reuniões entre pessoas para tratarem de assuntos específicos. As “calls” não necessariamente precisam ser feitos por telefone, mas também por *softwares* de *calls*, que, como um telefone, possibilitam ligar para números telefônicos a partir de um computador pessoal.

² Isto é, traduzido literalmente do inglês “ao vivo”, no que se refere à transmissões simultâneas audiovisuais. Frequentemente o termo se refere a transmissões das mais diversas de uma emissão audiovisual que pode ser assistida por inúmeros expectadores, que não necessariamente interagem da mesma forma que o emissor, isto é, com respostas audiovisuais.

³ Isto é, traduzido literalmente do inglês, “escritório em casa”, no sentido de trabalhar no mesmo ambiente onde se mora, se vive. Isto é também uma modalidade própria de trabalho, que em certo sentido sempre existiu ou foi possível. Porém, enquanto uma modalidade contemporânea de trabalho frequentemente está associada ao uso de tecnologias comunicacionais e digitais para a realização de atividades laborais diversos. Fazendo, portanto, parte das atividades de uma ou mais corporações distantes geograficamente, sem estar lá fisicamente. Muitas vezes compondo uma parte específica do processo, que demanda uma mão de obra específica, mas que não se encontra disponível na proximidade física. Porém, possível de ser integrada, através da tecnologia.

Referências

- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução, Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- BÜRDEK, B. E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2006.
- COLI, Jorge. **O que é Arte**. 15ª ed., Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 1995
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GUERRIERO, R. M., PIER, D. B., GUSMÃO, C. M., de BERNSON-LEUNG, M. E., MASKI, K. P., URION, D. K., & WAUGH, J. L. (2014). **Increased pediatric functional neurological symptom disorders after the Boston marathon bombings: A case series**. *Pediatric Neurology*, 51, 619–623. <https://doi.org/10.1016/j.pediatrneurol.2014.07.011>
- HAINES, J. **Pandemic-Proof your UX Process in 2020**. 11 de Abril de 2020. Disponível em: <https://uxplanet.org/pandemic-proof-your-ux-process-in-2020-b5957f6c56eb>. Acesso em 21 de Julho de 2020.
- HAYES, T. **The role of UX research now and beyond the COVID-19 pandemic**. Disponível em: <https://www.userzoom.com/blog/the-role-of-ux-research-now-and-beyond-the-covid-19-pandemic/>. Acesso em 21 de Julho de 2020.
- HORST, H. A., MILLER, D. **Digital Anthropology**. BERG: London, New York. 2012.
- LUONG, M. **Webinar Transitioning to Remote Research**. Disponível em: <https://www.userzoom.com/blog/webinar/recording-transitioning-to-remote-ux-research/>. Acessado em 21 de Julho de 2020.
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco J. **Autopoiesis and cognition: the realization of the living**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1980.
- MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MITCHEL, W. J. T. **Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual**. En: *Estudios Visuales*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, Noviembre, 2003, p.17-40.
- MOREIRA, D. A. **O método fenomenológico na pesquisa / Daniel Augusto Moreira**. – São Paulo : Pioneira. Thomson, 2002.
- PEGORARO, É. **Estudos Visuais: principais autores e questionamentos de um campo emergente**. *Domínios da Imagem*, Londrina, ano IV, n. 8, p. 41-52, maio 2011.
- ROCHA, C. **Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais** / Cleomar Rocha. – Goiânia: FUNAPE: Media Lab/Ciar/UFG, 2014.

THEINT, P. M. **What does a UX designer do during a pandemic?**. 1 de Abril de 2020. Disponível em: <https://uxdesign.cc/what-does-a-ux-designer-do-during-a-pandemic-6de79c5f0533>. Acesso em 21 de Julho de 2020.

TORALES, J.; O'HIGGINS, M.; CASTALDELLI-MAIA, J. M.; VERTRIGLIO, A. **The outbreak of COVID-19 coronavirus and its impact on global mental health**. International Journal of Social Psychiatry 1-4, 2020. 31 de Março de 2020.

UOC. **Design Toolkit**. 2020. Disponível em: <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/>. Acesso em 13 de abril de 2020.

WHO. **Coronavirus disease (COVID-19) pandemic**. World Health Organization, 2020. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>. Acessado em 03 de Junho de 2020.

WINSTEAD, T. **Measuring the real world impact of UX during a global pandemic**. Disponível em: <https://www.trymyui.com/blog/2020/04/23/positive-impact-of-ux/>. Acesso em 22 de Julho de 2020.

WCMCF. **Tipos de métodos investigación y Diseño de investigación**. 2019. Disponível em: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/tipos-de-metodos-investigacion-y-diseno-de-investigacion/>. Acesso em 25 de Fevereiro de 2020.

Paulo Lucas Araújo Lebtog

Mestrando, pelo Programa de Arte e Cultura Visual da FAV – UFG, orientando do Professor Doutor Cleomar Rocha, pós-graduando em Design Estratégico pela UFG, graduado em Artes Visuais – Design Gráfico pela UFG. Pesquisador na área de projetos de interfaces gráficas. Atua profissionalmente na projeção de interfaces gráficas. Contato: plalebtag@hotmail.com.