

**Percepção docente e discente sobre o processo acadêmico de
construção de painéis semânticos**

*Teachers' and students' perceptions of mood boards
academic build process*

Marcos Roberto dos REIS¹
Eugenio Andrés Díaz MERINO²

Resumo

O uso de ferramentas permite que os discentes sejam atuantes em seu próprio processo de aprendizagem. No âmbito do design uma das ferramentas utilizadas amplamente é o Painel Semântico (PS). Diante desse contexto, o objetivo deste estudo foi identificar percepções acadêmicas, da área de design, sobre o PS e seu processo de construção em sala de aula. Para isso, foram aplicadas entrevistas semiestruturadas e questões objetivas com docentes e discentes de disciplinas de projeto em cursos de design de diferentes universidades brasileiras. Os resultados mostraram que tanto docentes como discentes apresentam dúvidas sobre o processo de criação de PS, indicando que sua construção não é um domínio consolidado. Os resultados indicaram também que seus usuários ainda demandam por referências mais específicas sobre como pode ser realizada esta construção, incluindo-se aí a seleção de elementos semânticos adequados e a composição destes na base que forma o painel.

Palavras-chave: Painel semântico. Ferramenta. Design. Percepções acadêmicas.

Abstract

The use of tools allows learners to become active in their learning process. In the design field, one of the tools widely used is the Mood Board (MB). In this context, this study aimed to identify academic perceptions, from the design area, about the MB and its construction process in the classroom. For this, semi-structured interviews and objective questions were applied to teachers and students of design disciplines in design courses from different Brazilian universities. The results showed that both teachers and students have doubts about the process of MB creation, indicating that its construction is not a consolidated domain. The results also indicated that its users still demand more specific references about how this construction can be performed, including the appropriate semantic elements selection and their composition in the base that forms the board.

Keywords: Mood board. Tool. Design. Academic insights.

¹ Doutorando no Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGEP/UFSC). Professor da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). E-mail: mreis@uffs.edu.br

² Professor Doutor do Programa de Pós-graduação em Design (Pós Design/UFSC) e do Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção (PPGEP/UFSC). Coordenador do Núcleo de Gestão de Design e Laboratório de Design e Usabilidade – NGD/LDU. E-mail: eugenio.merino@ufsc.br

Introdução

O ensino-aprendizagem do design, no âmbito do processo criativo empregado em sala de aula, passa pela utilização prática de um conjunto de ferramentas e métodos aplicáveis ao processo de desenvolvimento de um projeto (FORCELINI *et al.*, 2018). A utilização destes recursos visa oferecer ao discente uma experiência prática real com a finalidade de complementar os conhecimentos não amplamente alcançados pelo arcabouço teórico. Nesta linha, o emprego de ferramentas de projeto auxilia o docente a conseguir expor um conteúdo de maneira dinâmica e diferenciada, tornando os discentes em personagens atuantes em seu próprio processo de aprendizagem (CASTOLDI; POLINARSKI, 2009).

É por meio da experimentação de diferentes ferramentas, utilizadas ao longo de disciplinas voltados à práxis projetual, que os discentes têm a oportunidade de compreender melhor as características intrínsecas que cada uma apresenta. Incluem-se, neste processo, os conhecimentos, habilidades, métodos e resultados obtidos pelas aplicações práticas experimentados em sala de aula. Por este ângulo, para que os discentes desenvolvam um ponto de vista que não seja apenas empírico e de senso comum, é preciso que sejam apresentados conteúdos práticos dentro de um contexto científico e sistemático de modo a fortalecer a compreensão do conjunto de conhecimentos relacionados aos procedimentos de projeto. Neste sentido, na aplicação de conteúdos com caráter científico e sistemático, em um ambiente acadêmico, as ferramentas de projeto são primordiais. E a maneira com que estas são abordadas em sala, dentro do processo de ensino-aprendizagem, pode ser determinante para a compreensão da aplicação prática, influenciando nos resultados entregues, na efetividade e no sucesso em atingir o objetivo definido. Ainda durante este processo, o discente poderá tornar-se mais confiante, motivado e capaz de criar autonomia para buscar novos conhecimentos (PORTUGAL, 2009). Desta forma, promover o interesse discente, por meio de práticas com uso de ferramentas, é parte de um processo de ensino que tende a chamar a atenção para os conteúdos estudados em sala de aula (CHEIRAM; CARLESSO, 2019).

Dentre as ferramentas abordadas e trabalhadas junto aos discentes de design, em disciplinas de projeto (ARAÚJO *et al.*, 2017), encontram-se os Painéis Semânticos (PS), que podem ser caracterizados como um espaço delimitado e composto por elementos expressivos semânticos, simbólicos e conceituais. É utilizado como um ponto de referência

sensorial e comparação semântica, servindo para direcionar e alinhar conceitos e sentimentos abstratos, utilizados no estudo e configuração da forma estética de um produto.

Apesar de muito utilizado nos meios acadêmicos da área de design (MCDONAGH; DENTON, 2005), poucos são os estudos relacionados ao PS que investigam como esta ferramenta é percebida, ensinada e utilizada nesse ambiente (REIS; MERINO, 2020). Diante desse contexto, o objetivo deste estudo foi identificar as percepções, de docentes e discentes da área de design, relacionadas ao processo de construção de PS em sala de aula.

1 Painéis imagéticos e semânticos

Os Painéis Imagéticos (PI) são ferramentas expressivas que servem como elemento de referência para tomada de decisões no âmbito de projetos de design. Elas são compostas por uma base e um conjunto de mídias expressivas, e conhecidas pelos benefícios proporcionados na comunicação, alinhamento e referência de idéias e conceitos de um projeto (LUCERO, 2012), sendo ainda consideradas como de uso simples e baixo custo (CASSIDY, 2011; MCDONAGH; STORER, 2004).

Existem diferentes tipos de PI e estes são classificados por tipologias específicas, de acordo com a finalidade pretendida ao serem utilizados no projeto (CASSIDY, 2008; GADE, 2016; TAIN, 2010). Cada PI têm características e objetivos distintos, principalmente na mídia utilizada, variando entre elementos com significados abstratos até literais. Neste sentido, o Painel Semântico (PS) é uma das variantes do conjunto de PI aplicáveis no processo de design (GADE, 2016).

Os PS, por sua vez, têm como característica principal o uso de elementos expressivos de natureza subjetiva ou abstrata (REIS e MERINO, 2020) e é conhecido como uma ferramenta qualitativa para inspiração e referência criativa, utilizados nas atividades de definição estética do design (CASSIDY, 2011; GARNER; MCDONAGH-PHILP, 2001; PEREIRA, 2010). Neste sentido, o PS tem como finalidade expor elementos expressivos, além de carregar referências estéticas e simbólicas, que são descritos verbalmente pelo briefing de projeto e direcionados a um público-alvo selecionado (CASSIDY, 2011). Sua mídia pode ser constituída por diferentes elementos de expressão (imagens, objetos, palavras, texturas, aromas, formas básicas, cores, ruídos, caracteres, áudios, animações ou vídeos), as quais são responsáveis por transmitir a informação definida pelo briefing de projeto por diferentes meios sensoriais (LUCERO VERA, 2009; MURAKAMI, 2015).

Os benefícios que esta ferramenta apresenta são variados, conforme as diferentes atividades de projeto demandam. A área de marketing utiliza esta ferramenta para auxiliar a entender o perfil dos consumidores e concorrentes da proposta de produto, contribuindo com a formação do briefing de projeto. O design, por sua vez, obtém referências e comparações semânticas, fontes de inspiração estética e alinhamentos conceituais para o processo de concepção estética do produto (CASSIDY, 2008). Ademais, especialmente para design, essa ferramenta faz parte do processo criativo e é considerada parte da metodologia projetual de produto (BAXTER, 2011). Nessa linha, um estudo foi conduzido com a finalidade de avaliar a aplicação de PS como recurso didático-pedagógico, e mostrou que esta ferramenta favorece a relação entre teoria e prática, a capacidade de planejar, criar, de desenvolver potencialidades, expor, discutir e refletir ideias em grupo, além da motivação e envolvimento dos discentes para o desenvolvimento da atividade proposta (CHEIRAM; CARLESSO, 2019).

No entanto, apesar da importância da utilização de PS em sala de aula, não se encontra um procedimento prático que ofereça aos usuários uma forma prática para elaboração de painéis (REIS; MERINO, 2020). Algumas recomendações encontradas na literatura especializada são restritas ao uso de imagens, cores e palavras sendo que estes são apenas alguns dos diferentes tipos de elemento expressivo que pode compor a mídia a ser utilizada no painel (CASSIDY, 2011; DIANE; CASSIDY, 2005; LUCERO, 2015; LUCERO; ALIAKSEYEU; MARTENS, 2007; LUCERO VERA, 2009). Este comportamento faz com que o ato de ensinar os discentes a construir PS seja baseado em conhecimento empírico, ou com visões pessoais oriundas de experiências e vivências próprias, sem oferecer segurança pelos resultados expostos em aplicações no processo de design (MURAKAMI, 2015).

2 Materiais e métodos

Em ordem de identificar percepções e práticas utilizadas por docentes e discentes ao trabalhar com PS em sala de aula, desenvolveu-se um procedimento de pesquisa em duas etapas, sendo estes de natureza básica, com objetivo exploratório e abordagem qualitativa e quantitativa.

A presente pesquisa em duas etapas, foi conduzida por meio de questionários online e entrevistas semi-estruturadas aplicadas a discentes e docentes, respectivamente, de cursos de graduação em design.

Os questionários online aplicados aos discentes, compostos por nove questões fechadas e uma questão aberta, foram disponibilizados por meio de convite e link enviado através de coordenações de curso previamente contactadas. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) foi apresentado na primeira página do questionário, sendo os resultados analisados por meio de gráficos gerados em planilha eletrônica.

As entrevistas semi-estruturadas, compostas por oito temas centrais, foram desenvolvidas com docentes após o aceite de convite, com o TCLE enviado por email. Primeiramente foi abordado, junto a cada entrevistado, perguntas sobre como ocorre a preparação para a criação dos PS, a definição da base do PS, e como é feito o procedimento de seleção de mídias. Por fim, foi questionado sobre o processo de composição da mídia na base do PS, fechando os assuntos em pauta para finalizar o procedimento. As entrevistas foram gravadas e transcritas, sendo as respostas de cada pergunta agrupadas conforme os comportamentos identificados.

A análise qualitativa dos dados coletados nas entrevistas foi desenvolvida em 6 fases: (i) transcrição para uma planilha unificada com todas as respostas dos participantes e posterior revisão dos dados coletados; (ii) identificação de aspectos e comportamentos das respostas obtidas; (iii) agrupamento de dados similares; (iv) correlação das respostas obtidas com a literatura especializada sobre PS; (vi) desenvolvimento de uma análise dos extratos.

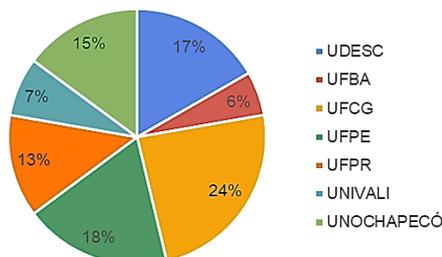
Os resultados estão apresentados considerando primeiro as perspectivas de trabalho com o PS feitas pelos discentes, e após, pelos docentes. Posteriormente, uma análise comparativa entre a percepção dos discentes e docentes é apresentada.

3 Resultados e discussão

As coletas de pesquisa foram desenvolvidas em dois períodos. Os questionários online foram aplicados com discentes no período de julho a outubro de 2019, e contou com a participação de 57 estudantes de 7 instituições de ensino superior do país (Figura 1). As entrevistas, por sua vez, foram aplicadas junto aos docentes no período de outubro e novembro de 2021. Elas foram desenvolvidas com 10 docentes ligados à disciplinas de

projetos, por meio de vídeo chamada ou pessoalmente, tendo sido contactado um por instituição (IFAL, Positivo, UEMG, UFBA, UFG, UFPR, UFSC, Unisinos, Univille, Unochapecó)

Figura 1: IES de origem dos discentes participantes.



Fonte: o autor

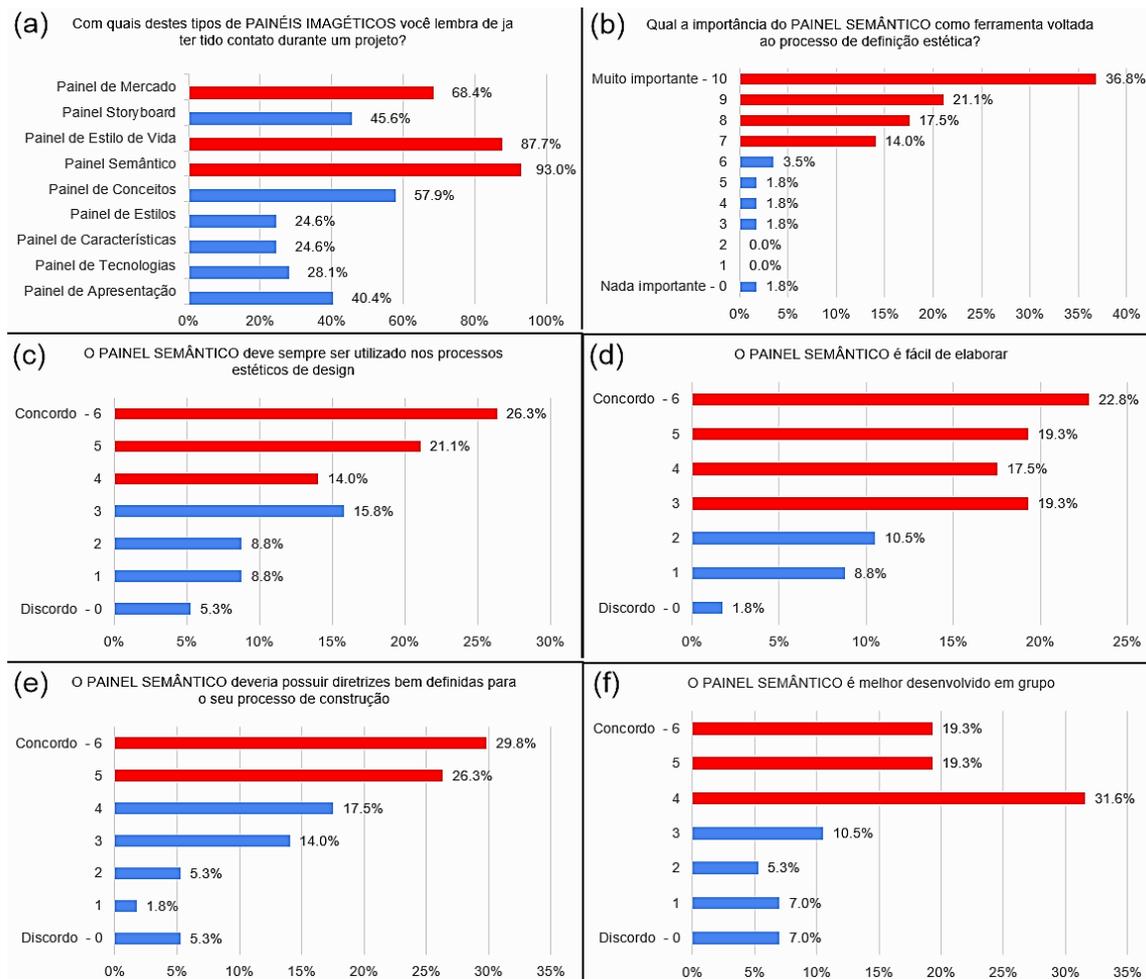
3.1 Percepção discente no processo acadêmico de desenvolvimento do PS

Na Figura 2 apresentam-se os resultados obtidos por meio da pesquisa online realizada com discentes quanto ao desenvolvimento de PS em sala de aula. Um comportamento, já apontado na literatura (BAXTER, 2011; CASSIDY, 2008; PAZMINO, 2015), foi identificado quanto à preferência pelo tipo de painéis utilizados pelos discentes. Os Painéis Imagéticos (PI) mais empregados pelos mesmos são os PS, com 93,0% de citações, seguidos por painéis de estilo de vida (87,7%) e painéis de mercado (68,4%) (Figura 2 a). Ao mesmo tempo, o PS foi identificado pelos discentes como uma ferramenta com elevado grau de importância (89,4%) para o processo de definição de estética (Figura 2 b). Outro posicionamento semelhante foi identificado na frequência da utilização do PS nos processos estéticos do projeto de design. Uma quantidade significativa dos discentes (61,4%) concordam que esses painéis devem ser utilizados no decorrer destas atividades (Figura 2 c).

Quando os discentes foram questionados quanto ao processo de construção de PS houve uma divisão entre as respostas apresentadas (Figura 2 d). Para 22,8% esta ferramenta é lembrada como um recurso de fácil elaboração. Essa mesma informação foi colocada por Spawforth-Jones (2021), onde o autor afirma que o processo de criação é algo relativamente fácil. Porém, para uma quantidade significativa destes (56,1%) ainda pairam dúvidas que dificultam o entendimento e cumprimento do procedimento. Na questão aberta, colocada

ao final do formulário, foram deixados questionamentos associados a esta dificuldade: “Existem regras em relação ao painel?”; “Como saber se a mensagem está sendo passada de maneira eficaz?”. Ou seja, para um grupo de discentes, a criação de PS ainda apresenta algum tipo de desafio na sua elaboração. Essa percepção pode estar associada à indicação dada pelos discentes ao concordar que o PS deveria possuir diretrizes definidas para o seu processo de construção (Figura 2 e). Em relação a isso o que a literatura apresenta até o momento são direcionamentos pontuais associados com modelos genéricos de construção de PS (CASSIDY, 2011; LUCERO, 2015; MURAKAMI, 2015). Além disso, os discentes apontaram também que o processo de construção de PS é melhor desenvolvido em grupos que de forma individual (Figura 2 f). Esse mesmo comportamento é observado na literatura especializada (LUCERO, 2015).

Figura 2: Gráficos das respostas coletadas junto aos discentes – parte 1.

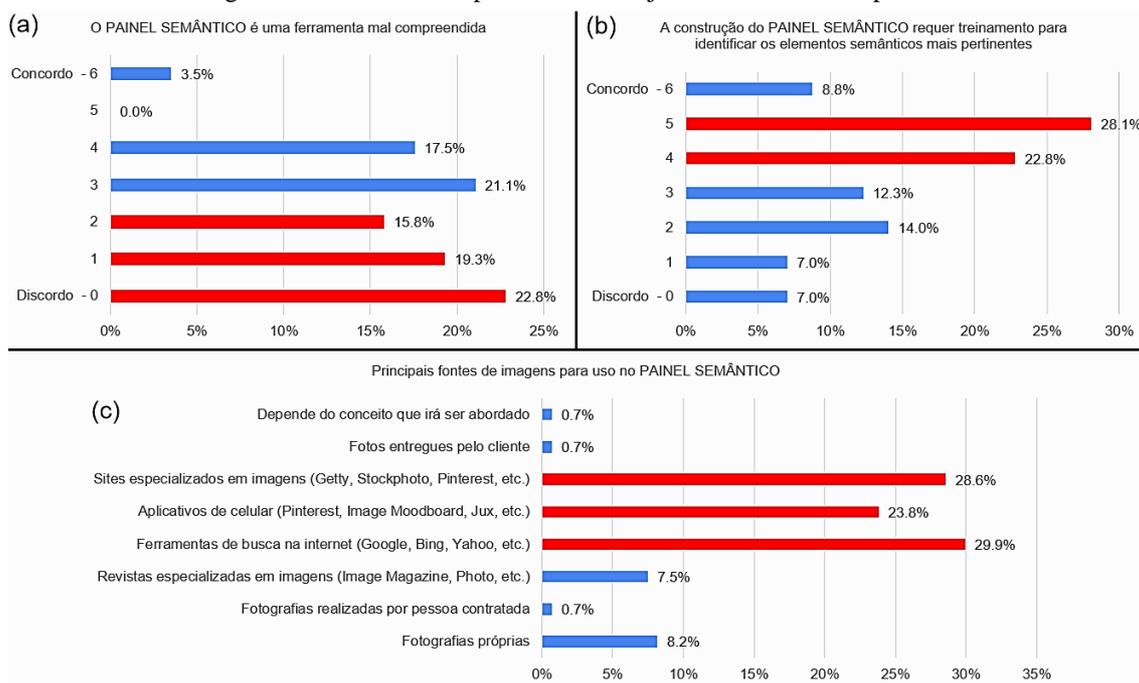


Fonte: o autor.

Outro assunto abordado foi sobre o uso dos elementos de expressão semântica, como imagens, objetos e cores, que compõem um PS. Murakami (2015) e Lucero Vera (2009) reportam, de modo simplificado, alguns dos elementos de expressão que são empregados com essa finalidade. Ademais, quando foi perguntado se o PS é uma ferramenta mal compreendida, uma quantidade expressiva de discentes (57,9%) apontaram discordância com a afirmação, enquanto que outros (42,1%) apontaram algum grau de concordância, reforçando a indicação de dúvidas sobre o uso da ferramenta (Figura 3 a).

Para compreender de maneira mais profunda como os discentes perceberam o processo construtivo de um PS, foi perguntado se eles entendem que esta é uma ação que requer algum tipo de treinamento para a seleção dos elementos semânticos aplicados (Figura 3 b). Parte dos indivíduos apontaram que percebem a necessidade de receber capacitação para escolher os elementos apropriados. Inclusive, na questão aberta, alguns discentes pontuaram dúvidas sobre como selecionar elementos pertinentes. Questionamentos associados com “Como fazer para que uma imagem seja interpretada da mesma forma por diferentes tipos de pessoas?”; “Quais os critérios de seleção das imagens, de forma que o painel consiga ser relevante para o que está sendo feito?”; “Como criar uma união entre as imagens do painel, para que a leitura seja clara?” foram colocados pelos discentes. Ao mesmo tempo, a pesquisa mostrou que as principais fontes de imagens utilizadas pelos os discentes são sites especializados em imagens, aplicativos de celular e ferramentas de busca na internet (Figura 3 c). Pode-se notar ainda que o uso de celulares, por meio de aplicativos citados, representou uma parcela relevante no processo de busca por imagens (23,8%).

Figura 3: Gráficos das respostas coletadas junto aos discentes – parte 2.



Fonte: o autor.

Percepção dos docentes no processo de desenvolvimento do PS

As respostas dadas pelos docentes indicaram não haver uma prática unificada de construção de PS pois cada participante explanou uma maneira própria de desenvolvimento dos painéis. Segundo alguns participantes, o processo de construção se dá de forma aleatória e depende da complexidade do projeto e do interesse dos discentes. Para os docentes, a criação e utilização de PS representa o uso de uma ferramenta que desperta o lado criativo dos discentes, onde comentários do tipo “a arte está liberada”, “tudo se inicia na mente”; “reflexões, que coloca todos na mesma ‘página’, mesmo plano”, foram expostos por entrevistados. Associado a essa informação, para alguns docentes o processo de construção do PS torna-se mais interessante quando aplicado no formato analógico, mesmo que associado posteriormente ao digital. Esse comportamento foi justificado por ser uma ferramenta vista pelos mesmos como uma fonte de inspiração, podendo utilizar de maior diversidade de elementos semânticos como objetos com texturas ou aromáticos, que despertam emoções e sentimentos por meio de outros sentidos, além da visão. Cheiram e Carlesso (2019) ao fazer uma pesquisa com discentes de design, mostraram que o PS é uma

ferramenta que incentiva os usuarios a desenvolverem a criatividade, a inspiração e a capacidade de criar e planejar.

Assim como os discentes, alguns docentes apontaram também a necessidade de diretrizes que oriente o processo construtivo, “ter um guia orientativo pode acabar incentivando os discentes a utilizar mais essa ferramenta” comentou um deles. Nesse sentido, o desenvolvimento de orientações para o processo de construção de PS, além de refletir no desempenho dos painéis, pode auxiliar os professores dentro da sala de aula, proporcionando melhor aprendizagem de conhecimentos aos seus discentes.

Identificou-se também que o briefing é um documento lembrado com frequência ao iniciar o processo de construção de PS, tendo sido citado diretamente por metade dos docentes. Os mesmos consideram que consultar esse material auxilia no processo, organizando ideias e para compreender o que está alinhado ou não. Além do briefing, ferramentas como mapa conceitual, mapa mental, canvas foram citados como meio auxiliar para entender em profundidade os conceitos envolvidos e obter melhor direcionamento na pesquisa pelos meios apropriados para compor o PS.

A tarefa de selecionar imagens foi outro comportamento similar apontado entre docentes e refletiu as percepções das respostas dos discentes. Ficou claro, com as entrevistas, que a escolha de imagens e outros elementos semânticos é entendida como uma questão subjetiva e de gosto pessoal. Para os docentes o uso de imagem é fundamental, no entanto, devido a falta de orientação sobre como aplicá-la corretamente existe uma preocupação de como fazer uso desse tipo de elemento no painel. “Eu tenho receio de escolher imagens para os PS que crio, então, em um primeiro momento seleciono várias e depois vou escolhendo a melhor a medida que vou refletindo melhor” comentou um entrevistado.

3.2 Relação entre as percepções dos discentes e docentes

Após as pesquisas conduzidas com os docentes e discentes ficou evidente que o PS nem sempre é abordado por ambos como uma ferramenta simples e de fácil elaboração. Além disso, atrelado a essa questão, ambos apontaram a necessidade de ter acesso a um material com um passo a passo e orientações sobre como conduzir o processo construtivo do PS.

Um outro comportamento similar identificados nas respostas de ambos os públicos pesquisados foi a ênfase na utilização de imagens para compor o painel, enquanto os demais elementos semânticos apareceram em um segundo plano. Ao mesmo tempo, como selecionar imagens de maneira otimizada foi um questionamento abordado pelos dois grupos. De fato, essa mesma preocupação é mostrada por outros estudos (KOCH *et al.*, 2019).

Nesse sentido, a abordagem tanto dos docentes como dos discentes mostraram que o PS tem um papel importante dentro do meio acadêmico de design. Além disso, ele é visto como um recurso didático que beneficia a criatividade no contexto do ensino, sendo uma ferramenta que deve ser bem explorada no ambiente de sala de aula (CHEIRAM; CARLESSO, 2019).

Conclusões

Os PS são parte importante do processo de definição estética, que está vinculado ao projeto de design. A presente pesquisa buscou elucidar como o processo de construção do PS é visto dentro da sala de aula, tanto por docentes como discentes. Neste sentido, foi possível observar que a construção do PS não é algo consolidado, principalmente em relação às mensagens apresentadas pelos elementos ali expostos no painel, fruto de uma composição realizada sem diretrizes e critérios claros. Os resultados indicaram, também que seus usuários ainda demandam por referências mais específicas sobre como pode ser realizada sua construção, incluindo-se aí a seleção de elementos semânticos adequados e a composição destes na base que forma o painel.

A pesquisa realizada com os discentes confirmou os tipos de painéis imagéticos mais utilizados apontados pela literatura, sendo o painel de estilo de vida e o painel semântico os mais lembrados. Este último, foco da presente pesquisa, obteve reações diversas em relação à facilidade de elaboração, onde alguns indicaram facilidade de construção e outros, mais preocupados com a mensagem apresentada, relataram alguma dificuldade neste aspecto. No entanto, uma significativa parcela assinalou que ainda tem dúvidas sobre o processo de criação, sugerindo a existência de lacunas no procedimento de ensino e aprendizagem da ferramenta.

Por outro lado, docentes citaram um número reduzido de referências bibliográficas que possam auxiliar na elaboração de uma estratégia de ensino para o processo de criação

do PS. A falta de referências sobre a criação do PS ficou aparente ao se observar a variedade de procedimentos e práticas adotados pelos docentes entrevistados. Neste sentido, salienta-se que a diversidade de métodos e técnicas aplicadas ao PS, bem como a inexistência de orientação para serem utilizadas durante esse processo reflete no ensino e aprendizagem da ferramenta em sala de aula. Isto, em certa medida, pode se mostrar positivo por testar diferentes maneiras para chegar a um resultado adequado para as necessidades do projeto.

Dentro desse contexto, é importante que o PS seja ainda mais pesquisado e otimizado para melhor atender ao seu objetivo primário, de ser uma referência semântica, simbólica e estética para a definição da forma de um produto.

Referências

ARAÚJO, A. C. C. DE et al. **A contribuição das ferramentas visuais para o processo de desenvolvimento de produtos, uma revisão sistemática da literatura**. 11º Congresso Brasileiro de Inovação e Gestão de Desenvolvimento do Produto. **Anais...**São Paulo: Editora Blucher, nov. 2017Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/27510>>

BAXTER, M. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos**. Tradução Itiro Iida. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

CASSIDY, T. Mood boards: Current practice in learning and teaching strategies and students' understanding of the process. **International Journal of Fashion Design, Technology and Education**, v. 1, n. 1, p. 43–54, mar. 2008.

CASSIDY, T. The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. **Fashion Practice**, v. 3, n. 2, p. 225–251, nov. 2011.

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. **A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem**. I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia. **Anais...**Curitiba: 2009

CHEIRAM, M. C.; CARLESSO, J. P. P. The Semantic Panel as an Innovative Teaching Resource in Higher Education. **Research, Society and Development**, v. 8, n. 9, p. 21, 8 jun. 2019.

DIANE, T.; CASSIDY, T. **Colour forecasting**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2005.

FORCELINI, F. et al. As técnicas de criatividade no processo de design. **Temática**, v. 14, n. 1, p. 31–46, 2018.

GADE, U. T. **Design boards as an alignment tool for cross-disciplinarity in engineering**. Proceedings of the 18th International Conference on Engineering and Product Design Education: Design Education: Collaboration and Cross-Disciplinarity, E and PDE 2016. **Anais...**2016

GARNER, S.; MCDONAGH-PHILP, D. Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of “Mood Boards” in Design Education. **International Journal of Art and Design Education**, v. 20, n. 1, p. 57–64, fev. 2001.

KOCH, J. et al. **May AI?** Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '19. **Anais...**New York, New York, USA: ACM Press, 2019

LUCERO, A. **Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing:** how design mood boards work. Designing Interactive Systems Conference, DIS '12. **Anais...**New York: ACM Press, 2012

LUCERO, A. Funky-Design-Spaces: Interactive Environments for Creativity Inspired by Observing Designers Making Mood Boards. In: ABASCAL, J. et al. (Eds.). **Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)**. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2015. v. 9298p. 474–492.

LUCERO, A.; ALIAKSEYEU, D.; MARTENS, J.-B. **Augmenting mood boards:** flexible and intuitive interaction in the context of the design studio. Second Annual IEEE International Workshop on Horizontal Interactive Human-Computer Systems (TABLETOP'07). **Anais...**IEEE, out. 2007

LUCERO VERA, A. A. **Co-designing interactive spaces for and with designers:** supporting mood-board making. [s.l.] Technische Universiteit Eindhoven, 2009.

MCDONAGH, D.; DENTON, H. Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards: observations relating to teaching, learning and team-based design. **Design Studies**, v. 26, n. 1, p. 35–53, jan. 2005.

MCDONAGH, D.; STORER, I. Mood boards as a design catalyst and resource: researching an under-researched area. **The Design Journal**, v. 7, n. 3, p. 16–31, 28 nov. 2004.

MURAKAMI, S. A. **Proposta para formalizar a construção de um processo gráfico-visual em contextos representativos de expressões [Mood Board]**. Porto Alegre: UFRGS, 2015.

PAZMINO, A. V. **Como se cria:** 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2015.

PEREIRA, T. V. **Mood Board como espaço de construção de metáforas.** [s.l.] UNISINOS, 2010.

REIS, M. R. DOS; MERINO, E. A. D. Painel semântico : revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético- simbólica do produto. **Estudos em design**, v. 28, n. 1, p. 178–190, 2020.

SPAWFORTH-JONES, S. Utilising Mood Boards as an Image Elicitation Tool in Qualitative Research. **Sociological Research Online**, v. 26, n. 4, p. 871–888, 2021.

TAIN, L. **Portfolio presentation for fashion designers.** 3. ed. New York: Fairchild Books, 2010.