

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT02.027

# A ABORDAGEM DA CRIATIVIDADE EM CURSOS SUPERIORES DE DESIGN NA MODALIDADE A DISTÂNCIA

Pedro Enrique Silva Peixoto<sup>1</sup>

## RESUMO

Ao contrário do que se diz, criatividade não é um dom, é um processo que pode ser desenvolvido através de estudos e práticas utilizando ferramentas fundamentadas para que possamos encontrar nosso potencial criativo e assim obter ideias inovadoras e boas soluções para os problemas que surgem no decorrer da nossa existência. Dito isso, o presente trabalho tem como objetivo expor ao leitor como a criatividade é abordada nas matrizes curriculares de cursos superiores de tecnologia em Design na modalidade a distância, uma vez que são cursos diretamente ligados a áreas de criação, logo, faz-se de suma importância analisar a forma como este tema é exposto dentro de um ambiente virtual de aprendizagem e como o professor repassa esse conteúdo aos estudantes. Para elaboração e desenvolvimento desse trabalho, foi analisado os cursos de Design do Centro Universitário de Maringá – UNICESUMAR, Instituição brasileira de ensino superior reconhecida pelo Ministério da Educação, com cursos superiores a distância em Design de Moda, Design de Produto e Design de Interiores, todos reconhecidos com nota máxima pelo MEC. Ainda, durante a pesquisa houve a necessidade de se realizar uma entrevista com a coordenadora dos cursos de Design EAD, afim de descobrir como esses foram formulados e como o processo criativo é inserido no material

1 Doutorando em Design na Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, [pedro.enrique@ufpe.br](mailto:pedro.enrique@ufpe.br).

didático abordado nas disciplinas destes cursos. Como resultado, é possível identificar que os estudantes contam com uma disciplina específica para se estudar a criatividade, o que faz com que estes tenham acesso a informações precisas sobre o tema e possam contar com a utilização de ferramentas práticas que agregam valor ao processo de criação no campo do Design.

**Palavras-chave:** Educação; Educação a Distância; Processo Criativo; Criatividade; Design.

## INTRODUÇÃO

Ao nos depararmos com um produto inovador, muitas vezes motivados pelos ditos populares costumamos dizer que o seu autor é uma pessoa criativa, como se a criatividade fosse um dom divino ou algo que já “nasceu” com ela. Porém, ao contrário do que se diz, essas afirmações não passam de mitos, pois a criatividade pode ser desenvolvida e praticada, cabendo a cada indivíduo buscar entender como aflorar esse processo dentro de si, e para isso, existem muitos autores que podem os guiar nesse processo de descoberta através de estudos sobre a criatividade e processo criativo.

Mas afinal, o que é criatividade? Etimologicamente, o termo criatividade tem origem na palavra latina “creare”, que significa “dar existência a” ou “produzir”. Porém, apesar de ser uma palavra sem um significado concreto, muitos pesquisadores trazem diferentes definições sobre o termo. Para Mouchird e Lubart (2002) a criatividade pode ser definida como um conjunto de capacidades que permitem uma pessoa se comportar de diferentes formas, adaptando-se a determinados contextos, no entanto, para Sternberg e Lubart (1999), “a criatividade é também a capacidade de criar uma solução que é ao mesmo tempo inovadora e apropriada”. Por fim, temos a definição de criatividade através do olhar de Stein (1974), o autor acredita que a criatividade é o processo que resulta em um produto novo, que é aceito como útil, e ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo (BRITO, 2009).

Para Amabile (1983, 1996), o que irá definir um julgamento para um artefato, uma prática ou para uma pessoa ser considerada como criativa é o seu grau de apropriação, isto é, o grau de adequação da solução apresentada diante do problema em questão. A autora supracitada ainda afirma que o fator mais importante para fomentar a criatividade é a motivação.

A criatividade vem sendo estudada de diferentes formas e em diferentes áreas do conhecimento (Psicologia, Engenharia, Arte, etc), logo, essa multidisciplinaridade permite que profissionais com diferentes for-

mações possam realizar estudos acerca de um tema tão complexo e relevante que é o processo criativo e como este ocorre.

Quando relacionamos a criatividade ao design, Baxter (2011) considera que a criatividade seja o coração do design, para ele o projeto mais instigante é justamente aquele que exige algo radicalmente novo, porém Frascara (2011) acredita que a criatividade é a habilidade para encontrar soluções inesperadas, sem toques mágicos ou misteriosos.

Sendo assim, como ocorre o processo criativo? Conforme Lubart (2007), para Poincaré, o primeiro estágio do processo criativo surge a partir do momento em que se toma consciência do problema, etapa seguida por um processamento inconsciente, que, com êxito, levaria a uma ideia súbita, definida como iluminação. Em seguida, um novo esforço consciente acontece, com o objetivo de aplicar os resultados dessa iluminação, a fim de deduzir as consequências, ordená-las e, sobretudo, verificá-las (FONSECA e PEREIRA, 2016).

São muitos os estudos acerca da estrutura do processo criativo, não existindo apenas uma definição para explicá-lo, grande parte dos pesquisadores apresentam modelos que podem ter entre duas e sete fases. Conforme Lubart (2007), Wallas (1926) é considerado o autor do modelo clássico do processo criativo, sendo que em seu modelo o processo ocorre em quatro fases: Preparação, Incubação, Iluminação e Verificação.

Além de Wallas (1926), podemos facilmente encontrar outros autores que se dedicaram a pesquisa relacionada ao processo criativo, sendo eles: Von Oech (2011), Ostrower (2010), Osborn (1987), Baxter (2011), Gomes (2001) e Löbach (2001).

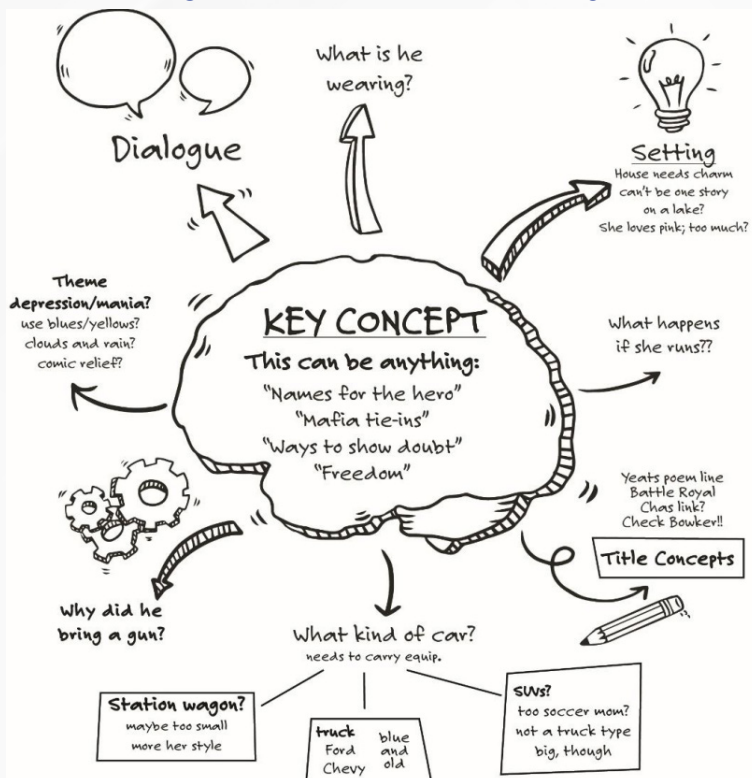
**Figura 01:** Processo criativo proposto por Graham Wallas.



**Fonte:** Faria, 2022.

Logo, ao falarmos de criatividade e processo criativo, é indiscutível que este esteja presente na criação em Design, seja no campo da Moda, Produto ou Interiores. Como dito por Baxter (2011) a criatividade é o coração do design, em todos os estágios do projeto.

Além dos modelos de processo criativo, os autores citados acima se preocuparam também em desenvolver algumas ferramentas e técnicas para nos ajudar durante a fase de geração de ideia e elaboração de soluções. Por isso, podemos citar algumas ferramentas como sendo extremamente úteis e funcionais para uso durante o processo de criação, sendo elas: Brainstorming, Brainwriting, Sinética, Biônica, Mapa mental, Painel semântico, dentre outras.

**Figura 02:** Modelo de Brainstorming.


Fonte: Kumar, 2023.

É provável que o Designer, enquanto profissional, só tenha conhecimento do conceito de criatividade e das fases do processo criativo durante os primeiros anos de sua formação acadêmica, porém como será que esse tema é abordado dentro de sala de aula nos cursos superiores de Design? E principalmente, como esse tema é abordado nos cursos superiores de Design na modalidade a distância? Uma vez que a criatividade é de suma importância nesta área.

Para que possamos compreender e esclarecer esse questionamento, devemos buscar entender e analisar se os cursos atualmente oferecidos por universidades brasileiras estão trabalhando com um método e currículo adequado que traga a criatividade como protagonista no processo de geração de ideias e como sendo primordial no desenvolvimento de projetos.

Dohmem (1967) apud Alves (2011) define a Educação a Distância (EAD) como sendo de “uma forma sistematicamente organizada de auto-estudo onde o aluno instrui-se a partir do material de estudo que lhe é apresentado, o acompanhamento e a supervisão do sucesso do estudante são levados a cabo por um grupo de professores.”

É indubitavelmente verídico que a Educação a distância é responsável por formar uma grande parcela dos profissionais que atuam atualmente no mercado de trabalho em diferentes áreas, e podemos com facilidade encontrar cursos de Design (Design de Moda, Design de Produto, Design Gráfico e Design de Interiores) nessa modalidade de ensino. Uma pesquisa da Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (ABMES) aponta que caso a tendência de crescimento nas matrículas no ensino superior continue a mesma que em 2018, no ano de 2023 o número de ingressantes por meio da educação à distância nas universidades particulares será maior que o daqueles que entram para cursos presenciais.

O EAD constitui um sistema de grande importância para atender grandes números de alunos em diversas regiões em que o ensino superior presencial não é disponibilizado, isso deve-se pelas novas tecnologias nas áreas de informação e comunicação que vem abrindo novas possibilidades para que esse processo de ensino-aprendizagem a distância seja possível. (NUNES, 1994)

A partir do desenvolvimento do EAD no Brasil, hoje é possível perceber o EAD sendo praticado nas mais variadas categorias de ensino, como na Educação Básica, no Ensino Superior, em universidades virtuais, universidades abertas, cursos livres, treinamentos para funcionários de empresas privadas e instituições públicas, dentre outros.

Na área do Design existem várias Instituições de Ensino nacionais que oferecem cursos EAD a nível superior, sendo uma delas o Centro Universitário de Maringá - Unicesumar, instituição brasileira reconhecida pelo Ministério da Educação (MEC) que hoje conta com mais de 100 mil alunos na modalidade EAD. Atualmente a Unicesumar está se expandindo

internacionalmente e já conta com polos nos países dos Emirados Árabes Unidos, Estados Unidos e Suíça.

A Unicesumar oferece os cursos de Design de Interiores (Curso autorizado pelo MEC Resolução CONSUNI nº24 de 3 de setembro de 2015), Design de Moda (Curso autorizado pelo MEC Resolução CONSUNI nº21 de 03 de setembro de 2015) e Design de Produto (Curso autorizado pelo MEC Resolução CONSUNI nº23 de 23 de setembro de 2015), todos reconhecidos com nota máxima em uma escala de 1 a 5 pelo MEC.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório-descritivo, partindo da elucidação das seguintes questões: Como a criatividade é abordada nos cursos de Design na modalidade a distância? Como o tema é inserido e trabalhado nas matrizes curriculares dos cursos? E o mais importante, como os professores explanam sobre esse assunto durante as aulas?

Através desses e outros questionamentos que surgiram no decorrer da realização desse estudo, será apresentado ao leitor um panorama geral sobre os cursos de Design ofertados na modalidade a distância pela Unicesumar, sendo necessário também analisar os Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPC) e identificar onde a criatividade entra como um tema pertinente no processo de aprendizagem do aluno. Ainda, num dado momento foi-se necessário entrevistar alguns profissionais da Instituição, onde utilizou-se o Google Form como ferramenta metodológica na coleta de informações.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Devemos ter a criatividade como sendo uma faculdade da mente que tem por objetivo a procura por soluções dos problemas e questionamentos que vão surgindo no decorrer da nossa existência, assim como

da relação com o meio em que estamos inseridos. Quando pensamos de forma criativa conseguimos produzir soluções mais eficazes, originais e inovadoras. Runco (2007), afirma que:

Toda pessoa tem potencial para ser criativa, mas nem todas realizam esse potencial, por não terem oportunidades de desenvolvê-lo. A criatividade precisa ser exercitada com persistência, existindo para isso técnicas e estratégias de pensamento que auxiliam no desenvolvimento do potencial criativo (RUNCO, 2007 apud OLIVEIRA, 2010, p. 84).

Porém, infelizmente não são todas as pessoas que buscam desenvolver seu lado criativo, já que muitas vezes são limitadas culturalmente e socialmente pela potencialização e construção de suas crenças, valores e preconceitos, sendo constantemente levadas a acreditar que não são seres providos de criatividade. Além disso, existem aqueles que não possuem instrução técnica e condições para desenvolver seu pensamento criativo, seja por motivos familiares, profissionais, posição social e até mesmo por problemas de saúde. Para Cropley (2006):

A criatividade não só é determinada por critérios sociais, mas também os determina. O produto é a face pública da criatividade e precisa ser examinado pela sociedade e receber ou não o aval dela. Ainda Cropley (2005) enfatiza que a sociedade não é simplesmente um receptor passivo dos produtos das pessoas criativas, mas ela própria determina que espécie de novidade deve ser produzida (CROPEY, 2006 apud OLIVEIRA, 2010, p. 88).

A criatividade está diretamente ligada ao produto que é inventado, testado e comercializado pelo mercado, logo, podemos afirmar que tudo o que hoje possuímos é fruto do processo criativo de profissionais que buscam todos os dias inovar e melhorar nossa qualidade de vida por meio de suas ideias visionárias. O televisor, a câmera digital, o aparelho telefônico e o próprio computador são exemplos de invenções inovadoras que mudaram para sempre a forma como vivemos e lidamos com o que está ao nosso redor, são criações que hoje para o ser humano são indispensáveis.

Uma vez que falamos da criação desses produtos inovadores, cabe a nós questionarmos sobre a formação dos profissionais nesse campo de atuação, e buscarmos entender como estes aprendem a ser criativos, investigando quais são seus métodos e como esse conhecimento foi repassado para eles durante a formação acadêmica.

Nesse trabalho, foi usado como objeto de estudo os cursos de Design EaD oferecidos pelo Centro Universitário de Maringá – Unicesumar, Instituição reconhecida pelo MEC e que hoje conta com polos em todo o país. Para que possamos entender melhor como a criatividade é abordada nesses cursos, faz-se necessário entender qual é a metodologia abordada pela instituição e quais são as atividades previstas nesta modalidade de ensino.

Pois, percebe-se que é difícil de imaginar como cursos numa área com tanta prática, criação e de fundamental importância pode acontecer entre milhares de quilômetros de distância entre aluno e professor, dado que por mais que hoje estejamos vivendo em um mundo completamente tecnológico, o trabalho presencial em grupo e a troca de conhecimento em tempo real favorece de forma significativa na nossa formação acadêmica e profissional resultando em ótimos debates dentro de sala.

Logo, surge o questionamento se é possível que no EAD isso ocorra da mesma forma, já que o aluno é quem decide quando e onde estudar, não havendo a possibilidade de realizar trabalhos e debates presenciais em grupo, posto que muitos desses estudantes, por mais que façam o mesmo curso na mesma Instituição de ensino, vivem em localidades totalmente diferentes e distantes, realizando seus trabalhos de forma individual através de um portal digital (sala de aula online) fornecido pela unidade de ensino a qual estudam.

Os cursos de graduação EAD oferecidos pela Unicesumar são organizados por módulos. Cada ano é composto por 4 módulos e cada módulo possui duas ou até três disciplinas curriculares, cada qual com cem horas distribuídas em dez semanas. Nessas semanas acontecem os momentos de auto estudo e os encontros presenciais obrigatórios. Cada disciplina conta com: Aulas ao vivo; Aulas conceituais; Aulas de estudo de caso;

Fóruns para debate; Provas presenciais, Atividades de estudo online, Mapa – Material de avaliação prática de aprendizagem e Semana de conhecimento gerais.

Nota-se que apesar do curso ser oferecido na modalidade a distância, os alunos são submetidos a atividades presenciais essenciais, como é o caso da prova avaliativa da disciplina, onde é obrigação do aluno fazê-la em data e local previsto pela Instituição, de acordo com a legislação vigente – Art. 1.º, §1.º do Decreto n.º 5.622, de 19 de dezembro de 2005, que regulamenta o Art. 80 da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

Ao analisar as matrizes curriculares dos cursos de design (Moda, Interiores e Produto) é perceptível notar que há disciplinas fundamentais e essenciais para a formação desses estudantes e futuros profissionais, e no que se refere a criatividade, os estudantes possuem uma disciplina exclusivamente para desenvolver e investigar o Processo Criativo.

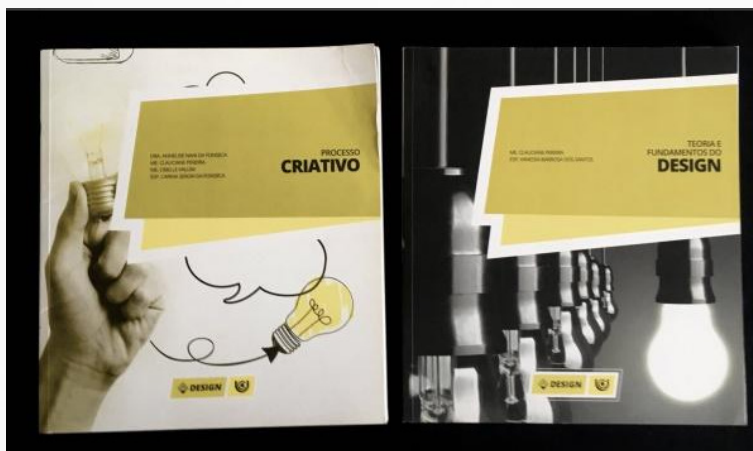
A disciplina possui um livro próprio, escrito por professores da própria Instituição. No caso da disciplina de Processo criativo, o livro foi dividido em cinco unidades para proporcionar o acesso a um panorama amplo da criação em Design, seus mitos, sua forma de pesquisa, como desenvolver a criatividade, estudos de caso, estudos sobre criação autoral e criação para o mercado.

A primeira unidade vai abordar, de maneira geral, o que é criatividade, as características da personalidade criativa, as peculiaridades do trabalho em criação e alguns apontamentos de como desenvolver a criação. A segunda unidade dá continuidade a primeira e explora o processo de criação, versando a respeito de suas etapas. Já a terceira unidade apresentará algumas ferramentas úteis para de concepção de ideias e outras necessárias para a avaliação e seleção da melhor alternativa para a resolução do problema. A quarta unidade versará mais especificamente a respeito da formação de repertório, ou seja, temos que ter referenciais para expressá-los, para manipulá-los plasticamente. Para isso, vamos estudar a leitura de imagens, as fases do desenvolvimento estético, vamos refletir a respeito da autonomia para a seleção de repertório e a exploração da personalidade em um tema para elucubrar um conceito autoral. Por fim, a quinta e última unidade discutirá a criatividade e o mercado de trabalho, refletindo a respeito

da criatividade e transdisciplinaridade, linguagem autoral e aceitação no mercado, exploração da imagem do criador, finalizando com estudos de caso (FONSECA; PEREIRA, 2016, p. 6).

No decorrer das aulas da disciplina, o aluno estuda sobre os fatores cognitivos da personalidade criativa, desenvolvimento da criatividade, o processo criativo e suas etapas sob diferentes pontos de vista: Wallas (1926), Von Oech (2011), Ostrower (2010), Osborn (1987), Baxter (2011), Gomes (2001), Löbach (2001) e Lubart, (2007); Ferramentas para a geração de ideias e elaboração da solução (Brainstorming, Brainwriting, Sinética, Biônica, Matriz Morfológica, Mapas mentais, Análise da tarefa, análise das funções, painel semântico, seis chapéus, analogias); Ferramentas para a avaliação e seleção de ideias (Avaliação FISP, votação, SCAMPER ou MES-CRAI, matriz de avaliação, grupo focal, matriz de diferencial semântico); Fases do desenvolvimento estético, o repertório e a construção da linguagem projetual, criatividade e transdisciplinaridade e estudos de caso.

**Figura 03:** Livro de Processo Criativo e Teoria e Fundamentos do Design da Unicesumar.



**Fonte:** Santos, 2024.

Em entrevista com Larissa Camargo, Doutora em Design Universidade Anhembi Morumbi e responsável pelo projeto e implantação dos 1º cursos de EAD em Design de interiores e Design de produto do Brasil, ela afirma que em praticamente todas as disciplinas das matrizes contem-

plam a criatividade como uma competência a ser desenvolvida, porém é na disciplina de Processo criativo que com certeza os alunos estudam mais afundo sobre o tema. Também foi questionado se existe algum desafio em se abordar esse tema em um curso na modalidade EAD, e como resposta, Larissa Camargo declara que não se trata de uma dificuldade exclusiva de nossos cursos, desmitificar o pré-conceito que existe sobre criatividade ser um dom é a maior barreira que encontramos.

Quando questionada sobre o porquê de haver uma disciplina exclusiva para se estudar sobre criatividade e processo criativo, Larissa Camargo afirma que “Entendeu-se desde sempre que se trata de um conhecimento importante na ciência do design, e tratar de tal disciplina no núcleo comum foi uma decisão desde o início da criação dos cursos.” No decorrer desta pesquisa houve também a necessidade de descobrir como o professor da disciplina de Processo Criativo trabalha esse tema dentro de um ambiente totalmente virtual. Para isso, buscou-se entrevistar a professora Carina Seron, responsável por lecionar a disciplina nos cursos de Design de Interiores e Design de Produtos EAD, ela afirma que:

A criatividade, durante as aulas, é abordada como algo que pode ser desenvolvido. Desse modo, durante as aulas, eu busco apresentar aos alunos desde como funciona o pensamento criativo, passando por diferentes modelos de processos criativos, de diferentes autores, até ferramentas de geração e verificação de ideias. Além disso, gosto de explorar o processo criativo de designers, abordar a relação da arte com a criatividade e como isso se aplica ao design. Abordo também metodologias de leitura de imagem para contribuir com a formação de repertório e auxiliar no desenvolvimento do processo criativo. Tudo isso pensando incentivar o aluno a criar o seu próprio método de criar e a ampliar seu repertório (Carina Seron, professora da disciplina de Processo Criativo).

A professora acredita que não existe nenhum desafio em se abordar o tema da criatividade em um curso na modalidade EAD, uma vez que ela aproveita ao máximo a tecnologia disponível nas aulas e as possibilidades que a transmissão a distância oferece, além de que ela conta com todo o

suporte da equipe do EAD na Instituição. Ainda, ela fala da importância de se estudar sobre criatividade nos cursos de Design:

Estudar criatividade faz toda diferença na formação acadêmica do estudante. Quando era aluna nos cursos de Design ou até mesmo Artes Visuais, não tive uma disciplina voltada para o assunto. Compreender como eu criava, entender como funciona a criatividade, conhecer ferramentas, me fizeram muita falta e atrasaram o desenvolvimento da minha poética e o contato com a minha subjetividade. Nesse sentido, acredito que quando o aluno de design tem contato com o que é a criatividade, desmistifica seu conceito, conhece ferramentas, compreende a importância da arte e tudo mais que a disciplina oferece, ele adianta muito o seu processo de criar. É uma espécie de autoconhecimento que fará toda diferença quando ele estiver no mercado de trabalho, criando suas peças ou ambientes (Carina Seron, professora da disciplina de Processo Criativo).

Quando questionada sobre quais seriam as atividades propostas para que os alunos colocassem em prática o que é ensinado na disciplina, a professora afirma que é proposta várias atividades práticas como por exemplo, exercícios utilizando o Brainstorming, Mapa mental, Moodboard, Storytelling, etc. Mas que a favorita e mais trabalhada com os alunos é o Sketchbook, que consiste em um caderno de anotações/criações. Nessa proposta o aluno precisa desenvolver e customizar o seu próprio material no decorrer das aulas, e conforme ele aprende sobre criatividade, vai alimentando esse caderno até chegar ao fim da disciplina com a confecção de um produto e/ou mobiliário usando todas as ideias e criações que ele desenvolveu nesse sketchbook. Compreende-se que é uma forma do aluno experimentar as ferramentas de geração de ideias e se arriscar na criação, além de ser um incentivo para que ele alimente seu caderno com desenhos e ideias.

**Figura 04:** Modelo de SketchBook.



Fonte: SkechingNow, 2024.

Outra atividade proposta é a de leitura de imagem, que está sendo desenvolvida com os alunos no período da pandemia do covid-19, consistindo em o aluno fazer uma análise de uma pintura artística (com pesquisas e referências) por meio das fases do desenvolvimento estético (descritivo narrativo; construtivo; classificativo; interpretativo e recreativo). Ao fim de sua leitura apurada, na quinta e última fase, ele deve criar uma releitura com o tema “quarentena”, por meio de uma fotografia feita em casa que faça referência a obra de arte escolhida por ele. Essa atividade é um incentivo a formação de repertório consciente, que no design, se dá pelas referências estético-visuais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos observar que por mais complexo que seja, a criatividade é um tema de grande importância no campo do design, e é de suma importância abordar e investigar o processo de criação dentro do espaço acadêmico, para que o aluno entenda que ele é capaz de ter ideias inovadoras e se tornar um profissional qualificado para o mercado, mesmo que este inicie sua formação acreditando ser uma pessoa pouco criativa.

É importante salientar que o aluno, independentemente da modalidade de ensino em que este esteja matriculado, é quem determina se está disposto a desenvolver seu potencial criativo ou não, pois como vimos neste breve trabalho, até mesmo nos cursos EAD (considerados novos na área do Design) o processo criativo é abordado de forma completa e extremamente coerente, com estudos pertinentes sobre criatividade e metodologias de criação.

Por fim, percebe-se que os profissionais atuantes nos cursos de Design EAD da Unicesumar veem a criatividade como sendo de grande importância para a formação dos futuros profissionais dessa área, tornando o processo criativo uma etapa fundamental e uma disciplina obrigatória no currículo dos cursos, motivando o aluno a desenvolver e encontrar o seu potencial criativo através de estudos avançados sobre o tema e propondo ferramentas para tal atividade. Ainda, através do conteúdo proposto pela Instituição, os estudantes compreendem que a criação não está exclusivamente e necessariamente a serviço da beleza, e nem centrada aos serviços do mercado, o aluno é livre para criar sem barreiras e limitações, tornando-se protagonista no seu próprio processo de criação, experimentando e buscando novas formas de representar e explorar suas ideias, entendendo que nessa processo não existe certo ou errado, pois toda descoberta é válida e toda ideia pode resultar em boas soluções.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice ML. Criatividade no contexto educacional: três décadas de pesquisa. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 23, p. 45-49, 2007.

ALENCAR, Eunice; FLEITH, Denise. **Criatividade: múltiplas perspectivas**. 3. ed. Brasília: UNB, 2009.

DE ALENCAR, Eunice ML Soriano; DE SOUZA FLEITH, Denise; PEREIRA, Nielsen. Creativity in higher education: Challenges and facilitating factors. **Temas em psicologia**, v. 25, n. 2, p. 553-561, 2017.

AMABILE, Teresa; KRAMER, Steven. **The progress principle: Using small wins to ignite joy, engagement, and creativity at work.** Harvard Business Press, 2011.

ARANDA, Mariela. **A importância da criatividade no Processo de Inovação.** 2019. 168 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Brasil. Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Produção.

ALVES, Lucineia. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 10, 2011.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos.** 2. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

BRITO, Ronnie Fagundes de; VANZIN, Tarcisio e ULBRICHT, Vânia. Reflexões sobre o conceito de criatividade: sua relação com a biologia do conhecer. **Ciênc. cogn.** [online]. 2009, vol.14, n.3, pp. 204-213. ISSN 1806-5821.

CAMARGO, Maristela. A importância da criatividade como fator de inovação para as corporações e o design, p. 1603-1611. In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4. São Paulo: Blucher, 2014. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/designpro-ped-00720

CROPLEY, A. J. **Creativity, in education and learning: a guide for teachers and educators.** London: Routledge Falmer, 2005.

CROPLEY, A. J. **Dimensions of creativity.** Roeper Review, 2006, 28 (3), p. 125-130.

ESAB. **Em 2023 as instituições privadas terão mais alunos no ensino à distância que no presencial, indica pesquisa da ABMES.** 2018. Disponível em: <<https://esab.edu.br/em-2023-as-instituicoes-privadas-terao-mais-alunos-no-ensino-a-distancia-que-nopresencial-indica-pesquisa-da-abmes/>> Acesso em 07 de agosto de 2024.

FARIA, Mariane. **Processos Criativos em 4 etapas de desenvolvimento.** Disponível em: <<https://criacao.cc/blog/processos-criativos-em-4-etapas-de-desenvolvimento/>> Acesso em 15 de agosto de 2024.

FRASCARA, J. **El diseño de comunicación.** Buenos Aires: Infinito, 2011.

FONSECA, A. N.; PEREIRA, C. **Processo Criativo**. 22. ed. Maringá: CESUMAR, 2016. v. 1. 182p.

KUMAR, Ajitesh. **6 Types of Brainstorming Techniques for Ideas Generation**. Disponível em: <<https://vitalflux.com/different-types-brainstorming-techniques-great-ideas/>> Acesso em 20 de Agosto de 2024.

LUBART, T. **Psicologia da Criatividade**. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2007.

MOUCHIROUD, C. e LUBART, T. (2002). Social creativity: A cross-sectional study of 6- to 11-yearold children. **Int. J. Behav. Develop.**, 26 (1), 60-69.

NUNES, I. B. **Noções de Educação a Distância**. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/21015548/Artigo-1994-Nocoos-de-Educacao-a-Distancialv-onio-Barros-NUNES>>. Acesso em 28 de junho de 2024.

OLIVEIRA, Zélia Maria Freire de. Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo. **Estudos de psicologia (Campinas)**, v. 27, p. 83-92, 2010.

PEZZIN, Olívia. **Processos Criativos em Design: Dentro e fora dos limites**. In: 7 Forum de Pesquisa Fau-Mackenzie - Arq e Design - Transdisciplinaridades, 2011, São Paulo. Fórum de Pesquisa FAU-Mackenzie. São Paulo: Fau Mackenzie, 2011.

PREDEBON, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

RUNCO, A. M. **Creativity, theories and themes: research, development, and practice**. San Diego: Elsevier, 2007.

SANTOS, Flávia. **Livro - Conjunto de 2 volumes de Design na Unice-sumar**. Disponível em: <<https://www.flaviasantosleiloes.com.br/peca.asp?ID=14227038#simple1>> Acesso em 28 de agosto de 2024.

STEIN M.I. **Stimulating creativity. Group procedures**. New York, Academic Press, 1974. v.2.

STERNBERG, Robert J.; LUBART, Todd I. The concept of creativity: Prospects and paradigms. **Handbook of creativity**, v. 1, n. 3-15, 1999.

SKETCHINGNEW. **Sketchbook Design**. Disponível em: <<https://sketchingnow.com/sketchbookdesign2025/>> Acesso em 5 de setembro de 2024.

UNICESUMAR. **Como funciona o EAD:** Metodologia. Disponível em: <<https://www.unicesumar.edu.br/como-funciona-ead/metodologia/>> Acesso em 18 de agosto de 2024.

UNICESUMAR. **Design de Interiores EAD.** Disponível em: <<https://www.unicesumar.edu.br/ead/cursos-graduacao/design-de-interiores/>> Acesso em 10 de julho de 2024.

UNICESUMAR. **Design de Produto EAD.** Disponível em: <<https://www.unicesumar.edu.br/ead/cursos-graduacao/design-de-produto/>> Acesso em 10 de julho de 2024.

UNICESUMAR. **Design de Moda EAD.** Disponível em: <<https://www.unicesumar.edu.br/ead/cursos-graduacao/design-de-moda/>> Acesso em 10 de julho de 2024.

VALENTE, José Armando. Higher Education at a Distance: solutions and flexibilities. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 7, n. 12, p. 139-142, 2003.

VERGARA, Sylvia Constant. Estreitando relacionamentos na educação a distância. **Cadernos EBAPE. br**, v. 5, p. 01-08, 2007.

WALLAS, G. **The art of thought.** New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1926.

WEINER, Rui Silvestre de Bastos. **A Criatividade no Ensino do Design.** 2010. Dissertação de Mestrado. Universidade do Porto (Portugal).