Aberturas Transversais

Capulana e Design para Territórios: Proposta de Formação EaD para Desenvolvimento de Produto Artesanal com Identidade Local

Capulana and Design for the Territories: Proposal for Distance Learning Training for the Development of Handicraft Products with Local Identity

Capulana y Diseño para el Territorio: Propuesta de Formación a Distancia para el Desarrollo de Productos Artesanales con Identidad Local

DOI: 10.5965/259446301032026e8811

Quézia Elisama Ribas
Universidade do Estado de Santa Catarina
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1672295948430394. **Orcid:** 0009-0001-4386-2255.
Scopus: 60783020700. **E-mail**: quezia.ribas@gmail.com

Andréia Mesacasa
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6346553152471514. **Orcid**: 0000-0002-1280-0756.
Scopus: 57192589211. E-mail: andreiamesacasa@gmail.com

Walter Dutra da Silveira Neto
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Lattes: http://lattes.cnpq.br/4048097710124520. **Orcid:** 0000-0001-6530-5292.
Scopus: 60783020800. **E-mail:** walter.silveira@udesc.br

Licenciante: Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, Brasil.

Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Publicado pela Universidade do Estado de Santa Catarina

Copyright: © 2026 pelos autores.

Submetido em: 22/04/2026
Aprovado em: 12/09/2026
Publicado em: 17/11/2026

Capulana e Design para Territórios: Proposta de Formação EaD para Desenvolvimento de Produto Artesanal com Identidade Local

Quézia Elisama Ribas
Andréia Mesacasa
Walter Dutra da Silveira Neto

Resumo

Este artigo relata o detalhamento de uma proposta de capacitação a distância voltada para a Cooperativa Khanimambo, composta por um grupo de mulheres em situação de vulnerabilidade econômica e social, residentes em Matola, Moçambique. O objetivo da capacitação é promover a geração de renda e a autonomia das cooperadas, valorizando a identidade local no contexto da economia criativa e do turismo cultural. Para isso, seguindo um protocolo de pesquisa fundamentado na Design Science Research, foi estruturado um workshop dividido em três fases que abrangem desde as bases culturais presentes na região, passando por técnicas de costura, precificação e comercialização de produtos artesanais desenvolvidos com a capulana, tecido tradicional moçambicano. A proposta utiliza o Design para Territórios e a Geografia Cultural como bases teóricas aliadas ao conhecimento de procedimentos de costura para suprir a carência técnica da cooperativa, unindo saberes ancestrais às possibilidades tecnológicas da cibercultura. Desse modo, a iniciativa estabelece uma conexão entre o capital cultural de Matola à viabilidade econômica, promovendo o desenvolvimento comunitário de forma sustentável.
Palavras-chave: Moçambique. Capulana. Design para o território. EaD. Economia Criativa.

Abstract

This paper details a proposal for a distance learning training program designed for the Khanimambo Cooperative, which is composed of a group of women in situations of economic and social vulnerability residing in Matola, Mozambique. The objective of the training is to promote income generation and autonomy among the cooperative members, while highlighting local identity within the context of the creative economy and cultural tourism. To this end, following a research protocol grounded in Design Science Research, a workshop was structured in three phases, ranging from the cultural foundations present in the region to sewing techniques, pricing, and the marketing of artisanal products made from capulana, a traditional Mozambican fabric. The proposal uses Design for Territory and Cultural Geography as theoretical foundations, combined with knowledge of sewing techniques to address the cooperative's technical needs, uniting ancestral knowledge with the technological possibilities of cyberculture. In this way, the initiative establishes a connection between Matola's cultural capital and economic viability, promoting community development in a sustainable manner.

Quézia Elisama Ribas
Andréia Mesacasa
Walter Dutra da Silveira Neto

Keywords: *Mozambique. Capulana. Design for the region. Distance learning. Creative economy.*

Resumen

Este artículo describe en detalle una propuesta de formación a distancia dirigida a la Cooperativa Khanimambo, integrada por un grupo de mujeres en situación de vulnerabilidad económica y social, residentes en Matola, Mozambique. El objetivo de la formación es promover la generación de ingresos y la autonomía de las cooperadas, valorizando la identidad local en el contexto de la economía creativa y el turismo cultural. Para ello, siguiendo un protocolo de investigación basado en la Design Science Research, se estructuró un taller dividido en tres fases que abarcan desde las bases culturales presentes en la región, pasando por técnicas de costura, fijación de precios y comercialización de productos artesanales elaborados con la capulana, tejido tradicional mozambiqueño. La propuesta utiliza el Diseño para el Territorio y la Geografía Cultural como bases teóricas, combinadas con el conocimiento de los procedimientos de costura para suplir la carencia técnica de la cooperativa, uniendo los saberes ancestrales con las posibilidades tecnológicas de la cibercultura. De este modo, la iniciativa establece una conexión entre el capital cultural de Matola y la viabilidad económica, promoviendo el desarrollo comunitario de forma sostenible.
Palabras clave: *Mozambique. Capulana. Diseño para el territorio. Educación a distancia. Economía creativa.*

1 Introdução

No âmbito da Economia Criativa, a geração de valor estrutura-se, de modo central, a partir de dimensões intangíveis, tais como a criatividade e a cultura, as quais configuram ativos estratégicos com potencial para impulsionar o desenvolvimento social e econômico. Nesse contexto, as indústrias culturais e criativas abrangem um conjunto heterogêneo de setores e atividades orientados à concepção, reprodução, difusão e comercialização de bens e serviços cuja origem reside em expressões culturais, artísticas ou patrimoniais.

Inserido nesse panorama, o turismo configura-se como um vetor relevante para a consolidação de cidades criativas, ao promover a oferta de produtos e experiências que singularizam os destinos. Tais produtos encontram-se intrinsecamente vinculados às especificidades locais e territoriais,

contribuindo para a valorização das identidades e recursos endógenos. Assim, Moçambique, país no sudeste da África, utiliza-se do turismo cultural para o comércio de produtos criativos.

A Cooperativa Khanimambo, um negócio baseado na Economia Criativa, é composta por colaboradoras que residem em Matola, uma comunidade em vulnerabilidade social em Moçambique. Elas sobrevivem à escassez de recursos ou falta deles, desse modo, a cooperativa é uma alternativa para enfrentar os problemas sociais, visto que busca gerar renda por meio da venda de produtos artesanais voltados ao público turístico, especialmente estrangeiros que visitam a região em ações de voluntariado ou turismo cultural. Contudo, os produtos confeccionados apresentam pouca variação estética, o que limita sua atratividade e competitividade no mercado. Portanto, é válido afirmar que a cooperativa carece de produtos que permitam reconhecê-la e diferenciá-la das demais. A Cooperativa Khanimambo, composta por seis mulheres, teve o desligamento de uma delas, a qual possuía noções aprofundadas de costura e ensinava as demais. Nesse contexto, surge também a necessidade de uma professora substituta, algo inviável no momento.

Diante disso, este artigo propõe a criação de um workshop na modalidade Educação a Distância, voltado ao aperfeiçoamento em costura, utilizando a capulana (tecido tradicional moçambicano) no processo de confecção de produtos com identidade territorial. O objetivo do workshop reside na possibilidade de promover a geração de renda por meio da valorização dos saberes artesanais e da identidade cultural, alinhando o ensino às práticas e símbolos do território. A demanda da pesquisa surgiu a partir do vínculo prévio de uma das pesquisadoras com a comunidade local, estabelecido por meio de trabalho voluntário em Matola no ano de 2022.

A investigação adota a metodologia da Design Science Research (DSR), estruturada em cinco etapas: conscientização, sugestão, desenvolvimento, avaliação e conclusão (Dresch, Lacerda e Antunes Junior, 2015). O delineamento é qualitativo, com caráter aplicado e participativo, envolvendo cinco mulheres da Cooperativa Khanimambo. Como instrumento metodológico, será utilizada a ferramenta Ressignificando o Território (Mesacasa, 2025; Mesacasa e Rech, 2026), que permite captar elementos culturais e afetivos do território a partir da subjetividade das

participantes. Assim, o estudo está estruturado da seguinte forma: inicialmente, apresenta-se a revisão bibliográfica; em seguida, são descritos os procedimentos metodológicos e o protocolo de pesquisa adotado; posteriormente, são apresentados e discutidos os resultados; por fim, são expostas as considerações finais.

2 Design para territórios no contexto da geografia e da cultura

As investigações acadêmicas no campo do Design para Territórios iniciaram no final da década de 1990, a partir de pesquisas realizadas no Politécnico de Milão (POLIMI), que abordavam os distritos industriais e culturais italianos (Parente, 2016). O design territorial visa fomentar processos coletivos, participativos e sistêmicos baseados no desenvolvimento local, nessa perspectiva, por meio do desenvolvimento de produtos e serviços emblemáticos, empáticos ou com significado são considerados os aspectos tangíveis e intangíveis dos lugares (Krucken, 2009).

Desde seu surgimento, no final da década de 1990, seu enfoque passou por diferentes direcionamentos, iniciando com a noção de “design no território”, onde o território era considerado como um contexto de design, passando pela abordagem de “design do território”, cujo objetivo se concentrava na promoção de produtos e recursos locais, e, por fim, foi associado ao conceito de autossustentabilidade dos territórios, adotando uma nova ênfase, nomeada como “design para o território” (Parente e Sedini, 2017; Rodrigues, Neves, 2023). No decorrer desses períodos, o campo do Design para o território estruturou-se a partir de bases teóricas derivadas de distintas áreas do conhecimento, tais como o Desenvolvimento Regional, o Marketing e o Turismo, evidenciando sua natureza multidisciplinar. Sob este viés, a Geografia, especialmente em suas vertentes Cultural e Humanista, estabelece estreita interlocução com a temática dos territórios e, consequentemente, com o próprio campo do Design para Territórios.

O termo “geografia cultural” surgiu a partir das pesquisas de Ratzel, geógrafo alemão, que juntamente com Carl Sauer (Estados Unidos da América) e Paul Claval (França) são considerados precursores nos estudos

dessa área, cuja abordagem tratava das relações entre cultura e a vida social, a transmissão dos conhecimentos e regras de conduta, a relação do indivíduo com a sociedade e também as articulações e relações entre cultura e poder (Costa e Rocha, 2010).

Tal qual a Geografia Cultural e Humanista, o território é espaço das relações sociais, de suas simbologias, imaginações, redes e dinâmicas de poder (De Mello e Froehlich, 2021). Intrínseco aos territórios encontram-se conjuntos complexos de recursos conhecidos como capital territorial, que abrange ativos naturais, humanos, artificiais, organizacionais, relacionais e cognitivos (Bański, 2023). O capital territorial pode ser dividido em quatro variáveis: capital humano, capital social, capital natural e capital cultural. O capital cultural está alinhado ao conceito de desenvolvimento culturalmente sustentável, que engloba um conjunto de atitudes e práticas que podem desempenhar um papel no apoio, limitação e/ou contribuição, para o desenvolvimento econômico e social dos territórios em um sentido amplo (Parameswara *et al*., 2021).

Sob esse aspecto, a cultura pode ser compreendida como um sistema mediador das relações estabelecidas entre os seres humanos e o meio natural, constituído por um conjunto de instrumentos, técnicas, conhecimentos e saberes que orientam a interação com o ambiente. Nesse sentido, ela opera como uma interface simbólica e prática que organiza a experiência humana no mundo. Adicionalmente, a cultura configura-se como um patrimônio intergeracional, cuja continuidade se dá por meio da transmissão de saberes ao longo do tempo. Esse processo ocorre por diferentes formas de comunicação, incluindo manifestações orais, gestuais, escritas e simbólicas. Dessa forma, na medida em que saberes, crenças e tradições são socialmente compartilhados, observa-se a ressignificação do espaço, que passa a ser apropriado simbolicamente, configurando-se como território (Claval, 2014).

Não obstante, a cultura pode ser classificada como material e imaterial. A cultura material se refere aos elementos físicos e palpáveis de determinado povo ou tradição, entre os quais podem ser destacados os objetos e artefatos usados pelas pessoas no cotidiano (tipos de habitação, utensílios, ferramentas, entre outros). A cultura atribui a esses objetos determinados componentes imateriais, que seriam seus significados (Sarde Neto e

Malanski, 2023; Bortolozzo, 2021). Sob esse aspecto, Bortolozzo (2021) afirma que, atualmente, não apenas a Antropologia, mas outras Ciências Sociais, como a Geografia, a História, as Linguagens e as Artes, se preocupam com a investigação das formas, das identidades, das relações sociais e dos discursos oferecidos pelos objetos. Para a autora, os significados socioculturais dos objetos estão presentes em grupos sociais e coletivos contemporâneos, e fazem parte do entendimento das relações desses grupos com o mundo.

A cultura imaterial, por sua vez, considera toda a variedade de saberes e fazeres moldados no campo do simbólico, do abstrato e do não palpável. Dentro dessa categoria, incluem-se as maneiras de agir dos grupos humanos como alimentação, costumes, tradições, religião e mitos, além de outras manifestações do intelecto humano (Bortolozzo, 2021).

Para Cosgrove (2007, p. 103) "toda atividade humana é, ao mesmo tempo, material e simbólica, produção e comunicação. Essa apropriação simbólica do mundo produz estilos de vida (*genres de vie*) distintos e paisagens distintas, que são histórica e geograficamente específicos" (Bortolozzo, 2021).

Neste sentido, as características culturais de um território podem ser empregadas em produtos e serviços, beneficiando não apenas o crescimento econômico, mas também promovendo a singularidade da cultura local (Zhang e Wen, 2020). Corroborando com esse argumento, Parameswara *et al*. (2021) asseveram que a autenticidade refletida na identidade do lugar tem um efeito significativo para a atividade econômica-cultural-criativa, ao mesmo tempo em que pode fornecer bem-estar e desenvolvimento às comunidades locais. Não obstante, o desenvolvimento econômico baseado na identidade do lugar surge como alternativa para alavancar as potencialidades e diminuir as restrições existentes em um lugar específico, como é o caso de Matola, em Moçambique.

Inicialmente nomeada como Vila Salazar, com a independência do país em 1975 passou a se chamar Matola, termo originário da etnia Matsolo, que povoou essa região, vindo da Zululândia no processo de expansão Zulo. Matola é localizada mais ao sul de Moçambique, em torno de 17 km de distância da cidade do Maputo, capital do país. O território é limitado a

noroeste e a norte pelo distrito de Moamba; a oeste e sudoeste, pelo distrito de Boane; e a sul faz fronteira com a cidade de Maputo, por meio do posto administrativo da Catembe, separado da Baia de Maputo (Miquidade, 2018). Além disso, também faz fronteira com o distrito de Marracuene (Miquidade, 2018).

Conforme o autor, esta cidade apresenta um relevo plano, atravessado por um rio que irriga as plantações que abastecem os mercados da cidade de Maputo e Matola. A proximidade com a cidade do Maputo, onde existem portos, linhas férreas, a baia do Maputo, e o corredor de ligação à República da África do Sul propiciou a implantação de indústrias e o fomento e a fixação da população oriunda de todas as regiões do país, com especial destaque para os subúrbios da cidade de Maputo (Miquidade, 2018).

O Instituto Nacional de Estatística de Moçambique apresenta a cidade da Matola como a mais povoada, segundo dados do senso de 2017 (INEM, 2025). A cidade ocupa uma área de 373 km² e, além de ser a cidade mais populosa, é também a mais industrial, onde se concentram as refinarias de petróleo, as indústrias metalmecânicas, as indústrias alimentares e a indústria de montagem de automóveis (Miquidade, 2018).

Administrativamente, a cidade da Matola tem 42 bairros, agrupados em 3 postos administrativos. Matola Sede contempla 13 bairros, todos com caraterísticas urbanas e sendo o núcleo do surgimento da cidade, onde estão instalados os serviços públicos (Miquidade, 2018). Já o posto de Machava contempla 14 bairros, sendo os 4 primeiros com características urbanas e o restante com características urbanas, periurbanas e a presença do parque industrial. Por fim, o posto de Infulene possui 15 bairros, todos com uma mistura de características urbanas, periurbanas e rurais (Miquidade, 2018).

No que tange aos aspectos culturais, Ribas, Neto e Novelli (2025) apontam, segundo o Plano Estratégico da Cultura de Moçambique, dois insumos presentes na realidade da economia criativa moçambicana, o artesanato e a moda. Como artesanato, compreende-se toda atividade produtiva de objetos e artefatos realizados manualmente, ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, apuro técnico, engenho e arte (Nóbrega e Oliveira, 2015). O artesanato é geralmente um trabalho

individual, embora possa ser confeccionado com o auxílio de várias pessoas (Nóbrega e Oliveira, 2015). O resultado deve ser algum objeto novo, fruto da transformação de matérias-primas e produzido em pequena escala (Nóbrega e Oliveira, 2015). Suas finalidades podem ser utilitárias, conceituais, decorativas, litúrgicas e lúdicas (Barroso, 2001).

O termo moda pode conter inúmeras interpretações, dependendo do contexto pesquisado (Ribas *et al.*, 2025). Nesta pesquisa utiliza-se o conceito segundo Sanches (2017, p. 25), em que o termo moda é entendido como:

Um mecanismo multidimensional que influencia e reflete as variações de comportamentos de grupos sociais que partilham um determinado tempo e espaço, originando modos de expressão e representação coletivas que se imbricam com as identidades dos indivíduos ali vinculados.

Ribas, Neto e Novelli (2025) destacam que dentro da economia criativa, existe uma diversidade de produtos de moda, tangíveis e intangíveis. Como exemplos de produtos intangíveis pode-se citar a pesquisa de tendências e a consultoria de imagem, e como produtos físicos podem ser citadas peças de vestuário e acessórios (Ribas *et al.*, 2025). Sob esse aspecto, diversas técnicas oriundas do campo do artesanato, tais como a customização, bordados e aplicações, podem integrar produtos de moda tangíveis, sendo que, para viabilizar a produção desses artefatos, a costura é um processo relevante (Ribas *et al.*, 2025).

Ao longo dos anos, a execução da costura evoluiu, ela pode ser executada de forma manual, somente com o uso da agulha de metal e o fio, ou com o auxílio da máquina de costura (Ribas *et al.*, 2025). De acordo com Abreu e Menezes (2021), a costura é uma etapa operacional que objetiva a união de moldes têxteis bidimensionais e sua transformação em objetos tridimensionais, por meio da introdução da agulha com linha em um material têxtil, formando pontos fixos. Em muitas culturas ao redor do mundo, a costura é associada a atividades essencialmente femininas, passadas de mães para filhas (Ribas *et al.*, 2025). Atualmente, a técnica é ensinada presencialmente, em universidades, escolas, ONGs e até mesmo virtualmente, por meio do ciberespaço (Ribas *et al.*, 2025).

2.1 O ensino no contexto da Cibercultura

O ciberespaço é um espaço de comunicação interativo e comunitário, que surge da interconexão mundial das possibilidades oferecidas pela internet (Ribas *et al*., 2025). A cibercultura é um processo de mutação de formas de trabalhar, de se relacionar e de se sociabilizar, que se desenvolvem no ciberespaço a partir do uso das tecnologias digitais e da comunicação virtual (Lévy, 2010). Trata-se de uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (Lévy, 2010).

Segundo Lemos (2006), o princípio que rege a cibercultura é a remixagem, conjunto de práticas sociais e comunicacionais, colagens de informação a partir das tecnologias digitais. Esse processo de remixagem contemporâneo é regido pelas leis da cibercultura, que se dividem em três pilares: 1) emissão, 2) conexão e 3) reconfiguração Lemos (2006).

Na emissão, as diversas manifestações socioculturais contemporâneas mostram que o que está em jogo com o excesso e a circulação viral de informação é a emergência de vozes e discursos, anteriormente reprimidos pela edição da informação pelos meios de comunicação de massa. Na lei da conexão, a máxima é "a rede está em todos os lugares" (Lemos, 2006, p. 54). Essa representação começa com a transformação do PC (computador pessoal) em CC (computador coletivo) e, atualmente, é o CC móvel (computador coletivo móvel, os celulares e das redes Wi-Fi). Tudo comunica e tudo está em rede, pessoas, máquinas, objetos, cidades. Por fim, na lei da reconfiguração, a máxima é "tudo muda, mas nem tanto" (Lemos, 2006, p. 55). Trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes.

Essas três leis estão na base da remixagem da cibercultura. A liberação da emissão, o princípio em rede e a reconfiguração são consequências do potencial das tecnologias digitais para recombinar. A novidade não é a recombinação em si, mas o seu alcance. A recombinação e a remixagem têm dominado a cultura ocidental desde a segunda metade do século XX, mas adquirem aspectos planetários no começo de século XXI (Lemos, 2006).

Atualmente, observa-se que a cibercultura assume especificidades em diferentes atividades da sociedade (Ribas *et al*., 2025). É notável também

que uma das atividades mais recombinadas pela cibercultura é o ensino e a aprendizagem (Ribas *et al*., 2025). Hoje em dia, coexistem a educação presencial, a semipresencial e a educação a distância (Ribas *et al*., 2025). A presencial é a modalidade de ensino tradicional, em que professores e alunos se encontram sempre num local físico (Moran, 2013). A semipresencial acontece parte na sala de aula e parte a distância, mediante tecnologias (Moran, 2013). E a EaD pode ter ou não momentos presenciais, mas acontece fundamentalmente com professores e alunos separados fisicamente no espaço e/ou no tempo, mas com a possibilidade de estarem juntos por meio das tecnologias (Moran, 2013).

A EaD, que antes era minoria, hoje, tem números expressivos no Brasil e no mundo, e Ribas, Neto e Novelli (2025) apontam que um acelerador desse crescimento foi a Covid-19. Contudo, para os autores, o uso da tecnologia, no contexto do ensino, excedeu a necessidade emergencial durante a pandemia. Com o aumento da inclusão do uso das tecnologias no ensino, muitas instituições optaram por incluir ou expandir as opções de cursos na modalidade EaD, em que as aulas estão no ciberespaço e podem ser acessadas virtualmente de diversas localidades (Mancio e Silva, 2023).

3 Metodologia

Esta pesquisa surgiu a partir da observação da realidade da Cooperativa Khanimambo e identificação da necessidade de aprimoramento na área da costura, para, assim, gerar renda a partir da venda de produtos artesanais como alternativa para enfrentar os problemas sociais. A cooperativa, formada por um grupo de cinco mulheres, apresentou essa necessidade após o desligamento de uma das cooperadas, a qual possuía noções aprofundadas de costura e instruía as demais. Como alternativa para sanar essa necessidade, as cooperadas optaram por buscar formação na área da costura por meio de cursos no formato EaD. Existe uma vasta oferta de cursos de costura na modalidade EaD, entretanto, não há oferta de cursos que abordem especificamente a confecção de peças com capulana, tecido característico de Moçambique. Conforme apontam Ribas, Walter e Novelli (2025), há uma abundância de cursos de costura com tecidos voltados à técnica de patchwork, que, por ser um material que se aproxima da

estrutura da capulana, muitas vezes é utilizado em sua substituição. Tendo em vista esse cenário, os dirigentes da cooperativa manifestaram a necessidade de estruturação de um curso de capacitação em costura que abordasse a matéria-prima capulana. Diante disso, uma das pesquisadoras deste estudo, tendo realizado trabalho voluntário em Matola no ano 2022, demonstrou interesse em auxiliar nesta demanda e contactou alguns docentes da área de Design de Moda a fim de verificar a possibilidade de atender à solicitação.

Para atender à demanda especificada, este estudo foi desenvolvido com base na Design Science Research (DSR), cuja característica central é projetar soluções para o mundo real, configurando-se como uma estratégia para reduzir a distância entre a produção teórica e a realidade prática (Dresch, Lacerda e Antunes Junior, 2015). Essa abordagem aproxima o meio acadêmico das organizações, ao gerar conhecimentos voltados ao desenvolvimento de artefatos capazes de responder a problemas identificados em contextos específicos, tais como o da Cooperativa Khanimambo.

3.1 Protocolo de coleta de dados

Para alcançar os objetivos delimitados, foi utilizado o processo de pesquisa fundamentado na Design Science Research delineado por Dresch, Lacerda e Antunes Junior (2015), que compreende cinco etapas: conscientização, sugestão, desenvolvimento, avaliação e conclusão.

3.1.1 Conscientização

Na etapa de conscientização, busca-se compreender o problema em estudo. Para isso, o pesquisador deve reunir informações a respeito do tema de estudo, suas dimensões, causas e contexto (Dresch, Lacerda e Antunes Junior, 2015). Nesse sentido, o primeiro passo foi a delimitação do problema de pesquisa, formulado da seguinte maneira: como delinear um workshop a ser ministrado no formato EaD, para o ensino do desenvolvimento de um produto artesanal sob a perspectiva da cultura regional moçambicana? Após a definição do problema, torna-se essencial compreendê-lo, o que pode ser realizado por meio de revisões de literatura e consultas a bases de conhecimento, viabilizando o acesso e análise de dados científicos relacionados ao problema. Com esse propósito, esta

pesquisa realizou um mapeamento de literatura concentrado em temas como: design para territórios, geografia, cultura e artesanato. Ainda nessa fase, foi incluída a identificação e seleção de ferramentas voltadas ao desenvolvimento de produtos com identidade local, que pudessem ser inseridas no workshop a ser estruturado. O conhecimento a respeito dos temas citados, bem como das ferramentas existentes, possibilitou a evidência de características que poderiam auxiliar no delineamento do workshop a ser elaborado.

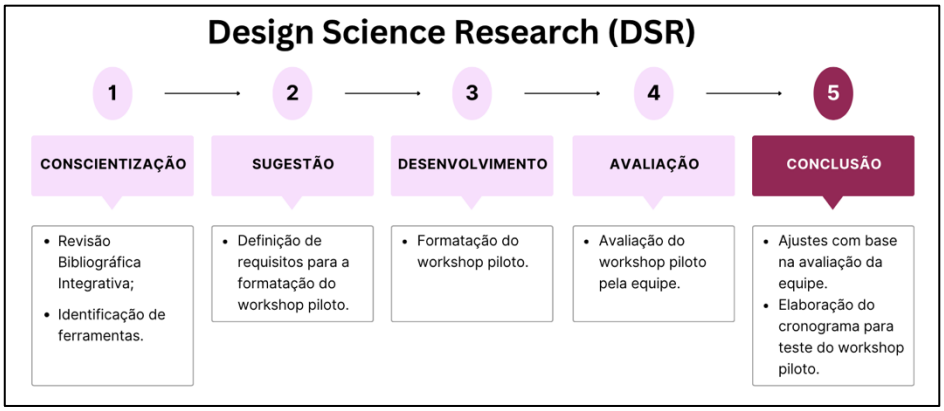
3.1.2 Sugestão

A etapa de sugestão está relacionada à definição dos requisitos que irão estruturar o workshop a ser desenvolvido, bem como à elaboração de alternativas para solucionar o problema identificado. Na etapa anterior, conscientização, o mapeamento da literatura e a identificação de artefatos existentes possibilitaram a junção de contribuições relevantes para a construção da proposta. Após análise, essas contribuições foram transformadas em requisitos a serem incorporados ao novo artefato. Segundo Dresch, Lacerda e Antunes Junior (2015), nesta fase os conhecimentos prévios adquiridos anteriormente são fundamentais para a proposição de soluções para a situação-problema.

3.1.3 Desenvolvimento

Após a etapa de sugestão, em que foram definidos os requisitos essenciais para a construção do workshop, inicia-se a fase de Desenvolvimento. Neste momento, o pesquisador estrutura o ambiente interno do artefato, podendo utilizar métodos e suportes, como algoritmos computacionais, representações gráficas, protótipos ou maquetes (Dresch, Lacerda e Antunes Junior, 2015). Para concretizar o desenvolvimento proposto, foi elaborado um infográfico (Figura 01) contendo as etapas fundamentais para o desenvolvimento do workshop. Concluída a elaboração do workshop, torna-se necessária a sua avaliação, etapa fundamental para viabilizar a aplicação em contextos reais, neste caso, no ambiente educacional *online*.

Figura 01: RGS do processo fundamentado na DSR



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

3.1.4 Avaliação

A etapa de avaliação tem como objetivo verificar o desempenho do artefato no ambiente para o qual foi concebido (Dresch, Lacerda e Antunes Junior, 2015). Como resultado, obtêm-se o artefato testado e a formalização de diretrizes que permitem a explanação de seus limites e condições de uso. No presente estudo, a avaliação foi conduzida por meio da aplicação experimental com a equipe da pesquisa, formada por docentes e estudantes da área do Design de Moda.

3.1.5 Conclusão

A etapa de conclusão corresponde à formalização geral do processo e à sua comunicação para as comunidades acadêmica e profissional. Nesse momento são apresentadas as principais reflexões e os resultados obtidos ao longo da pesquisa, bem como a configuração final do workshop com base nas evidências levantadas durante a avaliação.

4 Resultados e discussões

Esta seção descreve detalhadamente os resultados das cinco etapas presentes no protocolo de pesquisa aplicado.

4.1 Conscientização

A etapa de conscientização envolveu o mapeamento da literatura relacionada ao tema, atividade fundamental para identificar os requisitos

necessários à elaboração do workshop. A partir do mapeamento foram analisadas as obras de Krucken (2009), Parente (2016), Parente e Sedini (2017), Zhang e Wen (2020), Parameswara *et al*. (2021), Rodrigues e Neves (2023), Bański (2023), Costa e Rocha (2010), De Mello e Froehlich (2021), Claval (2014), Sarde Neto e Malanski (2023), Bortolozzo (2021), e Cosgrove (2007). Esses estudos abordam temas como design para territórios, geografia, cultura e artesanato. O mapeamento da literatura permitiu delimitar as bases conceituais que fundamentam o workshop, apresentadas na seção Fundamentação Teórica deste documento. A partir dessas bases foi possível identificar contribuições teóricas relevantes para a composição do artefato a ser desenvolvido, as quais serão aprofundadas na etapa de sugestão. Além disso, também foi incorporada ao workshop uma ferramenta voltada ao desenvolvimento de produtos com identidade territorial, fruto de uma recente pesquisa pós-doutoral de uma das autoras deste estudo. A ferramenta, chamada "Ressignificando o Território", fundamenta-se na intersecção dos campos do Design para Territórios e da Geografia Cultural e Humanista, potencializando uma prática projetual que permite o diálogo entre diferentes saberes e matrizes de racionalidade, contemplando as experiências históricas dos povos e comunidades (Mesacasa, 2025; Mesacasa e Rech, 2026).

A ferramenta é composta por 3 etapas: Inventário dos Marcadores Territoriais, Análise dos Marcadores Territoriais e Ressignificação dos Marcadores Territoriais. A etapa 1, Inventário dos Marcadores Territoriais, tem como finalidade identificar e descrever os recursos existentes em um determinado território. Essa etapa envolve duas atividades principais: Desk Research + Expertise Vernacular e Taxonomia dos Marcadores Territoriais (recursos tangíveis e intangíveis). A atividade Desk Research + Expertise Vernacular consiste em realizar um levantamento abrangente dos marcadores territoriais de um lugar, a partir de duas fontes principais:

a) Fontes primárias, como entrevistas, diários, cartas e outros registros que expressam saberes empíricos e práticas tradicionais (expertise vernacular);

b) Fontes secundárias, como artigos científicos, livros e demais materiais já publicados (desk research).

Em seguida, a atividade Taxonomia dos Marcadores Territoriais classifica os elementos levantados em duas categorias: tangíveis, que englobam recursos naturais e antropizados; e intangíveis, que reúnem recursos de natureza imaterial.

A etapa 2, Análise dos Marcadores Territoriais, tem como propósito examinar e categorizar os recursos identificados anteriormente. Essa etapa utiliza a Matriz de Análise dos Marcadores Territoriais, a qual organiza os elementos com base em três dimensões: abrangência (local, regional ou nacional), potencialidade (baixa, média ou alta) e significado (cognitivo, comportamental ou afetivo). Para cada dimensão são atribuídos valores conforme a lógica da ferramenta: recursos com maior abrangência, alto potencial de transformação em produtos e forte significado afetivo recebem valorações mais elevadas.

A etapa 3, Ressignificação dos Marcadores Territoriais, tem como objetivo atribuir novos sentidos e/ou funções aos recursos do território. Ela é composta por quatro atividades: inspiração, tradução, implementação e avaliação. Na atividade inspiração são selecionados os marcadores territoriais que obtiveram maior pontuação na etapa de análise (etapa anterior). Na atividade tradução são propostas novas interpretações ou funções para os marcadores escolhidos, extraindo elementos que possam ser aplicados em produtos de moda. Na atividade implementação são desenvolvidos os protótipos dos produtos idealizados, e na avaliação os protótipos são analisados com base em critérios previamente definidos, (Mesacasa, 2025; Mesacasa e Rech, 2026).

Com base no mapeamento realizado e na ferramenta selecionada, a seguir serão destacados os aspectos que se alinham à proposta do workshop em elaboração.

4.2 Sugestão

Após a etapa de conscientização, iniciou-se a reflexão a respeito dos requisitos que iriam compor o artefato a ser desenvolvido. Nesse contexto, com base no mapeamento da literatura e na análise da ferramenta Ressignificando o Território, foram listadas e examinadas as contribuições destes para a construção do workshop proposto.

4.2.1 Contribuições teóricas oriundas do mapeamento da literatura

a) Natureza multidisciplinar do design para os territórios; b) Intersecção do Design com a Geografia Cultural e Humanista; c) Recursos como capital territorial; d) Ênfase na cultura regional; e) Contexto da cibercultura alinhado ao cenário Pós Covid-19; e f) Demanda por cursos de rápida duração e fácil entendimento.

4.2.2 Contribuições teóricas oriundas da ferramenta Ressignificando o Território

a) Pesquisa e descrição dos recursos do território; b) Classificação dos marcadores territoriais (tangível, intangível); c) Análise e categorização dos recursos presentes no território (abrangência, potencialidade e significado); d) Ressignificação e/ou refuncionalização do(s) marcador(es) territorial(is) selecionado(s); e) Construção dos protótipos; e f) Avaliação dos protótipos de acordo com os critérios: reconhecimento dos marcadores territoriais, significado, estética, vestibilidade, praticidade, viabilidade de produção e custo. Assentada nesses dados, foi então construída a etapa de desenvolvimento do artefato.

4.3 Desenvolvimento

Nesta etapa o workshop foi formatado, assim foram definidos recursos metodológicos e tecnológicos, conteúdos, atividades e cronograma. Dado o exposto, procedeu-se à elaboração do artefato.

4.3.1 O workshop "Capulana, Design, Território e Cultura"

Primeiramente, foram criadas as diretrizes básicas do workshop, tais como nomenclatura, carga horária, modalidade, conteúdos, objetivos, público-alvo, metodologia, recursos materiais e avaliação (Figura 02).

Em seguida, tendo como base os dados elencados anteriormente e os requisitos mapeados na fase de sugestão, foi delimitada a estrutura de funcionamento do workshop. Esta foi composta por 3 fases: 1) Conhecer, reconhecer e criar; 2) Experimentar e materializar; 3) Precificar e divulgar. A fase 1 objetiva o conhecimento e o reconhecimento a respeito da cultura moçambicana, enfatizando a matéria-prima capulana, bem como a

capacitação a respeito da ferramenta "Ressignificando o território", voltada ao desenvolvimento de produtos com identidade territorial. A fase 2 visa o aprimoramento em técnicas de costura e modelagem a serem desenvolvidas com base na capulana. A fase 3 busca conhecer e estudar estratégias de precificação, divulgação e comercialização de produtos regionais, incentivando a geração de renda na comunidade. A representação gráfica do workshop pode ser visualizada na Figura 03. Já o cronograma de aulas, elaborado a partir da definição da estrutura do workshop, está representado na Tabela 01.

Figura 02: Diretrizes do workshop

Nomenclatura:	Carga horária:	Modalidade:
Capulana, Design, Território e Cultura	**20 horas (cinco encontros de 4 h)**	**EaD**

Conteúdos: Cultura moçambicana. A capulana no contexto da cultura moçambicana. A ferramenta de design territorial: Ressignificando o Território. Técnicas de costura. Precificação de produtos. Estratégias de divulgação e comercialização de produtos de moda regionais.

Objetivos: Aprimorar técnicas de costura tendo como base a capulana; Capacitar o público-alvo no desenvolvimento de produtos com a capulana; Promover o conhecimento a respeito de ferramentas de design voltadas ao desenvolvimento de produtos com identidade territorial; Conhecer estratégias de precificação, divulgação e comercialização regionais.

Público-alvo: Colaboradores da Cooperativa Khanimambo. Em sua maioria, mulheres que residem no bairro de Machava, uma região imersa em um contexto de vulnerabilidade social, onde há escassez de recursos ou falta deles, como por exemplo, água encanada, alimentação regular, ensino escolar básico, acesso domiciliar à internet, dentre outros.

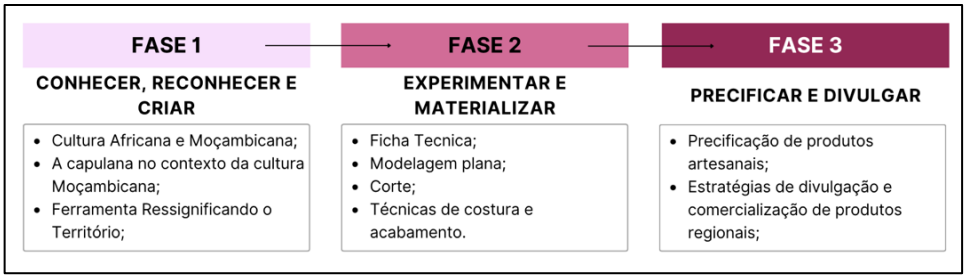
Metodologia: aulas expositivas com apoio audiovisual, ferramentas digitais (Google-meet, Google drive, plataforma story map), aprendizagem por projetos, exercícios práticos, guias e tutoriais de estudo.

Recursos materiais: 5 computadores, notebooks ou tablets com acesso à internet, 2 máquinas de costura reta, 1 máquina de costura overlock, ferro de passar, mesa para corte de tecidos, tesouras, tecidos de capulana, linhas para costura reta e overlock, papel para modelagem, réguas de modelagem (esquadro, curva francesa, curva de alfaiate), fitas métricas e alfinetes.

Instrumentos de avaliação: formulário de avaliação elaborado pelas professoras para aferir os conteúdos ministrados, a carga horária, cronograma, dinâmica das aulas e recursos metodológicos utilizados.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2026.

Figura 03: Representação gráfica do workshop



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026.

Tabela 01: Cronograma de aulas

AULA/FASE	CONTEÚDO
Aula 01 (Fase 1) **Conhecer, reconhecer e criar**	- Cultura moçambicana; - A capulana no contexto da cultura moçambicana; - Ferramenta "Ressignificando o Território"
Aula 02 (Fase 2) **Experimentar e materializar**	- Ficha técnica; - Modelagem plana;
Aula 03 (Fase 2) **Experimentar e materializar**	- Experimentação em costura utilizando a capulana; - Costura de peças piloto;
Aula 04 (Fase 2) **Experimentar e materializar**	- Técnicas de acabamento de costura;
Aula 05 (Fase 3) **Precificar e divulgar**	- Técnica de precificação de produtos artesanais; - Estratégias de divulgação de produtos regionais e sua comercialização.

Fonte: Autores, 2026.

4.4 Avaliação

Após a configuração do workshop, foi realizada a avaliação deste pela equipe do projeto. A equipe, composta por docentes, estudantes e profissionais das áreas de Moda e Design, elaborou um formulário de avaliação contendo escala hedônica de cinco pontos, para verificar a correspondência entre os requisitos (destacados durante o mapeamento da literatura e a análise da ferramenta Ressignificando o Território) e a configuração do workshop (fases, conteúdos e operacionalização). Assim, foi possível constatar que os requisitos presentes no mapeamento da literatura: natureza multidisciplinar do design para o território, intersecção do design com a geografia cultural e humanista, recursos como capital territorial e ênfase na cultura regional, estão presentes nas fases 1, 2 e 3

do workshop, com maior presença nas fases 1 e 3. De modo semelhante, os requisitos pertinentes à ferramenta Ressignificando o Território: pesquisa e descrição dos recursos do território, classificação dos marcadores territoriais, análise e categorização dos recursos do território, ressignificação e/ou refuncionalização do(s) marcador(es) territorial(is), construção e avaliação dos protótipos, estão presentes na fase 1 do workshop. Por fim, quanto aos requisitos relacionados ao contexto da cibercultura alinhado ao cenário Pós-covid-19 e à demanda por cursos de rápida duração e fácil entendimento, esses encontram-se presentes nas fases 1, 2 e 3 do workshop, ou seja, são requisitos estruturais do workshop.

Do ponto de vista do cronograma de aplicação do workshop, distribuído em uma carga horária de 20 horas dividida em cinco aulas, destaca-se que os fundamentos de design para o território e cultura regional estão presentes de forma equilibrada em todas as fases. Entretanto, o cronograma poderia ser aprimorado prevendo momentos de atividades *offline* ou disponibilizando tutoriais de estudo que possam ser acessados sem conexão via internet. Também pode ser criado um espaço para que as mulheres discutam como os saberes empíricos identificados na Aula 01 podem ser traduzidos para o marketing do produto final. Além disso, pode ser incluída uma análise de viabilidade de produção em escala artesanal, garantindo que o tempo de confecção ensinado seja compatível com um preço de venda competitivo para o público turístico.

Do ponto de vista dos recursos materiais e metodologia de ensino utilizados no escopo do workshop, destaca-se que sua eficácia depende do enfrentamento de desafios logísticos específicos do contexto de Matola. Embora os recursos previstos sejam tecnicamente adequados para o ensino de design e costura, a execução depende da infraestrutura de apoio disponível para as cooperadas.

4.5 Conclusão

Após a verificação da presença dos requisitos mapeados no ambiente interno do artefato, bem como da adequação do cronograma à carga horária, dos recursos materiais e metodologia, efetuaram-se as implicações teóricas e práticas acerca do workshop. Desse modo, destaca-se que a inclusão da ferramenta “Ressignificando o Território”, aplicada ao contexto da capulana como o eixo central da Fase 1 do workshop (Conhecer,

reconhecer e criar), auxilia no processo de conexão entre o saber tradicional moçambicano e o design contemporâneo. Nessa perspectiva, ao identificar a capulana como um marcador territorial, ela passa a ser tratada não apenas como um tecido, mas como um recurso cultural intangível e tangível do território de Matola. Embora a ferramenta fundamente a criação na Fase 1, ela guia a implementação de protótipos na Fase 2, onde as técnicas de costura e modelagem são aplicadas especificamente para trabalhar com a estrutura desse tecido. As Fases 2 e 3 do workshop são basilares para a geração de renda da Cooperativa Khanimambo, pois transformam o conhecimento cultural em produtos comercializáveis e ensinam como gerir o negócio de forma sustentável. A Fase 2, Experimentar e Materializar, refere-se ao aprimoramento técnico, centrando-se no ensino de modelagem plana, técnicas de costura e acabamentos específicos para a capulana, permitindo a confecção de peças piloto com rigor técnico. A terceira fase, Precificar e Divulgar, é voltada para a estratégia de mercado e a sustentabilidade financeira da cooperativa, ensinando a calcular o preço dos produtos artesanais e garantindo que o trabalho manual das cooperadas seja valorizado. Além disso, as participantes aprendem estratégias para promover produtos regionais, fundamentais para alcançar o público-alvo pretendido. Não obstante, ao alinhar o saber tradicional a estratégias de venda, o workshop incentiva a geração de renda como uma alternativa concreta para enfrentar a vulnerabilidade social e a escassez de recursos da comunidade.

Posteriormente à descrição das implicações teóricas e práticas acerca do workshop, este foi encaminhado para a fase de pré-teste a ser realizada com o público-alvo definido. Dessa forma, o workshop foi divulgado para o público-alvo, que, em conjunto com a associação Ministério África, providenciou os recursos materiais necessários para sua concretização. Ademais, também foi estipulado um cronograma ao longo dos meses de abril a julho de 2026 para sua realização.

5 Considerações Finais

A Economia Criativa, fundamentada em ativos intangíveis como a cultura e a criatividade, é um vetor estratégico para o desenvolvimento socioeconômico em comunidades vulneráveis, como Matola, em

Moçambique. Nesse contexto, o objetivo central deste estudo consistiu na criação de um workshop na modalidade Educação a Distância, para o ensino do desenvolvimento de um produto artesanal, voltado às integrantes da Cooperativa Khanimambo, na perspectiva da cultural regional moçambicana. Desse modo, a partir da aplicação da metodologia Design Science Research (DSR) foi possível reduzir a distância entre a teoria acadêmica e a realidade prática, permitindo o desenvolvimento de um artefato (o workshop em EaD) que responde a uma demanda real da comunidade. Além disso, a oferta do curso visou/vislumbrou a possibilidade de geração de renda por meio da valorização dos saberes artesanais e da identidade cultural, alinhando o ensino às práticas e símbolos do território. Nesse sentido, a inclusão da ferramenta "Ressignificando o Território" na estrutura do workshop proporcionou a integração entre os campos do Design para Território e da Geografia Cultural e Humana, transformando a capulana, um marcador territorial de forte valor simbólico, em um elemento de design diferenciado e com identidade local. Destaca-se ainda que, além do aprimoramento técnico em modelagem e costura, o workshop promove autonomia e emancipação econômica das cooperadas ao incluir etapas de precificação e comercialização de produtos artesanais. Para tanto, o uso da Educação a Distância (EaD) e das estratégias da cibercultura revelaram-se essenciais para superar barreiras geográficas, garantindo o acesso ao conhecimento mesmo em cenários de escassez de recursos. Em síntese, no contexto de Matola, em Moçambique, o workshop "Capulana, Design, Território e Cultura" apresenta-se como uma solução prática para a Cooperativa Khanimambo, ao enfrentar a carência técnica em costura e a pouca variação estética dos produtos artesanais que limitam sua competitividade. Ademais, infere-se que a iniciativa valoriza o saber vernacular e o capital cultural de Moçambique, transformando-os em ferramentas sustentáveis de geração de renda e bem-estar social[1].

1 Correção gramatical realizada por: Keren Thayse de Carvalho Pardini, graduada em Letras - Português e Inglês - pelo Centro Universitário Toledo (2010). kerenpardini.rev@gmail.com http://lattes.cnpq.br/4598247166827265

Agência de pesquisa financiadora da pesquisa

Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), Edital 18/2024.

Declaração de conflito de Interesses

Os autores declaram não ter conhecimento de conflitos de interesses financeiros ou relacionamentos pessoais que possam ter influenciado o trabalho relatado neste artigo.

Declaração de Contribuição dos Autores e Colaboradores (CRediT - Contributor Roles Taxonomy)

Concepção do trabalho: Quézia Elisama Ribas; Quézia teve a ideia inicial do projeto e formulou a hipótese da pesquisa. Metodologia: Andréia Mesacasa; Andréia projetou a metodologia e juntamente com Quézia realizaram os testes experimentais. Validação: Walter Dutra da Silveira Neto; Walter verificou os dados experimentais e validou os resultados.

Declaração de Uso de Inteligência Artificial

Não aplicável.

Material suplementar

Todos os dados necessários para reproduzir os resultados estão contidos no próprio artigo.

Agradecimentos

As autoras agradecem à Cooperativa Khanimambo por tornar acessível para comunidade de Matola as contribuições da academia. Bem como, à Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), e ao Programa de Pós-graduação em Design de Vestuário e Moda (PPGMODA) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

Referências

ABREU, A. C.; MENEZES, M. S. A costura industrial como recurso criativo no projeto de Design de Superfícies do vestuário. **Moda Palavra**, Florianópolis, v. 15, n. 35, p. 216-265, jan./mar. 2022.

BAŃSKI, J. The Integration of Local Resources in Search of a New Product – on the Example of the Lublin Region (Poland). **European Countryside, Sciendo**, vol. 14(4), pages 753-769, December, 2023. Disponível em: 753-769. 10.2478/euco-2022-0037. DOI: 10.2478/euco-2022-0037.

BORTOLOZZO, G. **Geografia cultural**. 1. ed. São Paulo: Contentus, 2021. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br. Acesso em: 24 out. 2024.

CLAVAL, P. **Epistemologia da Geografia**. Florianópolis: Editora UFSC, 2014.

COSGROVE , D. Mundos de significados. Geografia cultural e imaginação. *In*: **Geografia Cultural**: Um *Século* (2). CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (orgs.). Rio de Janeiro: EDUERJ, 2007.

COSTA, F. R. da; ROCHA, M. M. Geografia: conceitos e paradigmas: apontamentos preliminares. **Revista GEOMAE: geografia, meio ambiente e ensino**, v. 1, n. 2, p. 25-56, jul./dez. 2010. Disponível em: http://bds.unb.br/handle/123456789/1266. Acesso em: 10 nov. 2024.

DE MELLO, C. I.; FROEHLICH, J. M. Hibridação e tradução cultural em tempos de globalização: reflexões sobre o artesanato contemporâneo em perspectiva territorial. **Polis**, Santiago, v. 20, n. 59, p. 203-222, maio 2021. Disponível em http://dx.doi.org/10.32735/s0718-6568/2021-n59-1463. Acesso em: 30 out. 2024.

DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR., J, A, V. **Design Science Research:** método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

KRUCKEN, L. **Design e Território**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

LANÇA, M.; GARCIA, O.; ALMEIDA S.; MOREIRA S.; RODRIGUES V. **Futuros Criativos:** Economia e Criatividade em Angola, Moçambique e Timor-Leste. Timor-Leste; 2017. Disponível em: https://www.futuroscriativos.org/wp-content/uploads/2019/06/Futuros-criativos-2-vOnline-2.pdf. Acesso em: 21 abr. 2026.

LEMOS, A. Ciber-cultura-remix. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (IR) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2010.

MANCIO, G. D. C.; SILVA, P. V. Cibercultura e o ensino superior: experiências docentes como/no ensino remoto emergencial. **Revista Redoc** (Revista Docência e Cibercultura). Rio de Janeiro, v. 7, n. 4, p. 181-200, set./dez de 2023. Disponível em: https://doi.org/10.12957/redoc.2023.66884. Acesso em: 17 de jun. de 2024.

MESACASA, A. **Estudo e proposição de ferramenta criativa para inclusão de identidade territorial em processos de design de moda**. 2025. Relatório de Pós-Doutorado (Pós-Doutorado em Design de Moda e Vestuário) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2025.

MESACASA, A.; RECH, S. R. Ressignificando o território: desenvolvimento de ferramenta para a criação de produtos de moda com identidade territorial. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 81-100, março, 2026. Doi: 10.35522/eed.v34i1.2337.

MIQUIDADE, A. A. **Morfologia urbana da Matola:** tendências de crescimento da cidade. 2018. 94 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Mestrado em Riscos, Cidades e Ordenamento do Território, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Universidade do Porto, Porto, 2018. Disponível em: https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/117669. Acesso em: 24 out. 2025.

MORAN, J. M. **O que é Educação a Distância**. Universidade de São Paulo, 2013. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf. Acesso em: 2 de jul. de 2024.

NÓBREGA, L. C. O.; OLIVEIRA, A. **Costura Industrial** - Métodos e Processos de Modelagem para Produção de Vestuário. SRV Editora LTDA, 2015. Disponível em: https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536520599/. Acesso em: 21 jun. 2024.

PARAMESWARA, A. ET AL. The Role of Place Identity, Local Genius, Orange Economy and Cultural Policies for Sustainability of Intangible Cultural Heritage in Bali. **International Journal of Sustainable Development and Planning**, 16(8), 1551–1561, 2021. DOI: https://doi.org/10.18280/ijsdp.160816.

PARENTE M. Design for Territories as reflective practice, *PAD*. **Pages on Arts & Design**, n. 13, p. 10-27, 2016. Disponível em: https://re.public.polimi.it/retrieve/handle/11311/1018732/194236/Design%20for%20Territories%20as%20reflective%20practice.pdf.

PARENTE, M.; SEDINI, C. Design for territories as practice and theo-retical field of study. **The Design Journal**, 20(1), 2017. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14606925.2017.1352812. Acesso em: 1 jun. 2023.

RIBAS, Q. E.; NETO, W. D. S.; NOVELLI, D.; "Cibercultura e ensino EaD: aliados da economia criativa em Moçambique", p. 284-297. **CIMEC - 1º Congresso Internacional de Moda & Economia Criativa**. São Paulo: Blucher, 2025.

RODRIGUES, C., NEVES, J. Challenges and contributions of collaborative design methodologies in design for territories. *In*: Francisco Rebelo and Zihao Wang (eds) Ergonomics In Design. AHFE (2023) **International Conference**. *AHFE* Open Access, vol 77. AHFE International, USA. DOI: http://doi.org/10.54941/ahfe1003437.

SANCHES, M. C. F. **Moda e projeto**: estratégias metodológicas de design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SARDE NETO, E.; MALANSKI, L. M. **Território, cultura e representação**. 2. ed. Curitiba, PR: Intersaberes, 2023. E-book. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br. Acesso em: 24 out. 2024.

ZHANG, X.; WEN, K-H. A model process of integrating context of local culture for pre-development stage in the design of cultural and creative products—using Macao's historical buildings as an example. **Sustainability**. 2020; 12(15):6263. Disponível em: https://doi.org/10.3390/su12156263. Acesso em: 20 out. 2024.