



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – CAMPUS DE QUIXADÁ

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – PIBIC

SELEÇÃO DE BOLSISTAS PARA O PROJETO “INVESTIGAÇÃO SOBRE EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO E INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR EM PRODUÇÕES ARTÍSTICAS INTERATIVAS”

EDITAL

01. Apresentação

A coordenação do projeto de pesquisa “Investigação sobre experiência de usuário e interação humano-computador em produções artísticas interativas” torna público que estão abertas as inscrições para a seleção de bolsistas remunerados(as) do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC, discriminados conforme tabela abaixo.

Tipos de Vaga	Número de vagas	Valor da bolsa
UFC-Remunerada	02	R\$ 400,00

Os(as) interessados(as) deverão enviar um e-mail para ingrid@ufc.br, entre os dias **26 de julho e 03 de agosto de 2021**, com a documentação descrita no item 6 abaixo.

02. Sobre o programa

O Programa de Bolsas de Iniciação Científica é voltado para o estudante de graduação e tem como objetivos:

- i. despertar a vocação científica e incentivar novos talentos potenciais entre estudantes de graduação;
- ii. fomentar, institucionalmente, a iniciação à pesquisa para alunos de graduação;
- iii. estimular maior articulação entre a graduação e a pós-graduação;
- iv. contribuir para a formação de recursos humanos em pesquisa;
- v. contribuir, decisivamente, para otimizar o tempo de permanência dos estudantes nos cursos de graduação e de pós-graduação;
- vi. estimular pesquisadores envolvidos com a pesquisa e pós-graduação a incentivar a participação de estudantes de graduação em atividades científicas;
- vii. proporcionar ao bolsista, orientado por pesquisador qualificado, a aprendizagem de técnicas e métodos de pesquisa, bem como estimular o pensamento científico criativo pelo confronto direto com problemas de pesquisa.

03. Sobre o projeto de pesquisa

O projeto de pesquisa “Investigação sobre experiência de usuário e interação humano-computador em produções artísticas interativas” está detalhado no ANEXO A.

04. Sobre as atribuições dos(as) bolsistas selecionados(as)

- i. participar dos Encontros Universitários da UFC de 2021, em que deverão apresentar os resultados obtidos na execução do projeto;
- ii. apresentar os resultados da pesquisa realizada em relatório anual obrigatório, o qual deverá ser encaminhado, eletronicamente, via Plataforma Ícaro Moreira;
- iii. executar o plano de trabalho individual definido pela orientadora;
- iv. assinar o termo de compromisso de não acúmulo de bolsa com outro programa de bolsa, seja da UFC ou de quaisquer outras agências externas;

- v. assinar o termo de boas práticas em pesquisa, emitido pela Coordenação de Pesquisa da PRPPG.

05. Requisitos para a participação do processo seletivo

- i. Estar regularmente matriculado **no curso de Design Digital** do Campus da UFC em Quixadá;
- ii. Ter concluído as disciplinas **“História da Arte”** e **“Interação Humano-Computador”**.
- iii. Possuir currículo atualizado na Plataforma Lattes do CNPq;
- iv. Ter, no máximo, 3 (três) reprovações registradas no histórico escolar;
- v. Apresentar Índice de Rendimento Acadêmico (IRA) maior ou igual a 7,0 (sete);
- vi. Ter disponibilidade de tempo e dedicação de, no mínimo, 16 (dezesseis) horas semanais para as atividades de pesquisa;
- vii. Não possuir, no período de vigência da bolsa, qualquer vínculo empregatício, nem aderir a qualquer outra modalidade de bolsa, inclusive na de caráter voluntário;

06. Documentação exigida no ato da inscrição

- i. Histórico Escolar atualizado emitido pelo SIGAA;
- ii. Link para o currículo atualizado na Plataforma Lattes do CNPq (informar no corpo do email);
- iii. Documento em PDF, entre 1000 e 2000 palavras, respondendo às seguintes perguntas:
 - a. Após a leitura da descrição do projeto (ANEXO A), o que mais chamou sua atenção e despertou seu interesse?
 - b. Como você descreveria seu interesse em pesquisa acadêmica/científica? Você tem alguma experiência neste aspecto? Comente.
 - c. Como você descreveria seu interesse na área de Arte? Você tem alguma experiência neste aspecto? Comente.
 - d. Como você descreveria seu interesse na área de IHC? Você tem alguma experiência neste aspecto? Comente.
 - e. Por quê você deveria ser escolhido como bolsista deste projeto?

07. Do processo seletivo

O processo seletivo seguirá as seguintes etapas:

- i. Envio, por email, da documentação exigida entre os dias **26 e 30 de julho de 2021**;
- ii. Avaliação das propostas recebidas pela coordenação do projeto;
- iii. A nota final geral será calculada da seguinte forma: $IRA * 0,3 + DP * 0,3 + IHC * 0,2 + HDA * 0,2$.
(IRA - Índice de Rendimento Acadêmico, DP – Nota do Documento com Perguntas; IHC – Nota na disciplina de IHC, HDA – Nota na disciplina de História da Arte);
- v. Em caso de empate, seguem, na ordem, os critérios de desempate: (1) DP, (2) IRA, (3) IHC, (4) Candidato com maior idade.

08. Do Resultado da Seleção

O resultado da seleção será tornado público em **04 de agosto de 2021**. O cadastro eletrônico dos bolsistas selecionados acontecerá até **05 de agosto de 2021**.

Quixadá, 26 de julho de 2021



Prof^ª. Dr^ª. Ingrid Teixeira Monteiro

Coordenadora do Projeto de Pesquisa
Professora Assistente – SIAPE 2142386

ANEXO A

Projeto PIBIC UFC 2021

Investigação sobre experiência de usuário e interação humano-computador em produções artísticas interativas

Resumo

Na arte digital interativa, o artista se preocupa com o comportamento da obra, como o público interage com ela e, em última instância, nas experiências dos participantes e seu grau de engajamento (EDMONDS, 2018). Interação, experiência e engajamento são termos típicos das áreas de *User Experience* (UX) e Interação Humano-Computador. Assim, vê-se uma oportunidade de unir as duas áreas (IHC e arte digital). Artistas podem se beneficiar dos conhecimentos em IHC para projetar obras centradas no usuário. E praticantes de IHC podem se beneficiar da arte ao compreender que a obra artística tem finalidades bem diferentes dos sistemas computacionais tradicionais, em que se foca nas tarefas apoiadas e funcionalidades disponibilizadas pelo sistema.

Este projeto tem o objetivo de realizar uma incursão no mundo das obras de arte digital interativas, focando especificamente em conceitos, técnicas e métodos da IHC, em geral, e da Engenharia Semiótica, em particular. Esta última é uma teoria semiótica da IHC, que reconhece o processo comunicacional entre designer e usuário mediado pelas interfaces computacionais. O objetivo principal do projeto de pesquisa é investigar como conceitos, métodos e técnicas das áreas de Experiência de usuário (UX) e Interação Humano-Computador (IHC) vem sendo aplicados em produções artísticas digitais interativas. Para isso serão realizados uma revisão sistemática de literatura de pesquisas envolvendo IHC e arte digital interativa e um levantamento de obras deste tipo em catálogos disponíveis na internet.

Introdução

Os sistemas computacionais interativos há muito tempo vêm se inserindo em virtualmente todos os aspectos da sociedade, seja na vida pessoal ou profissional. Setores como indústria, comunicação, educação, entretenimento tiveram que se reinventar a partir da necessidade de Transformação Digital obrigatória especialmente em tempos de isolamento social devido à pandemia de Covid-19. A arte, como uma área genuína da expressão do conhecimento e das práticas humanas, também se apropriou das tecnologias de comunicação e informação como ferramenta, matéria-prima e forma de expressão artística.

A arte digital já passou por vários formatos, como por exemplo, os gráficos por computador, com as impressoras plotter, as animações e 3D, a Net Art, a Software Art, o Hacktivismo e os objetos interativos em espaços públicos (LIESER; BAUMGÄRTEL, 2009). No início, a arte produzida em computadores era um campo a parte, composta

por um pequeno grupo de entusiastas. Com os avanços da tecnologia e a facilidade no acesso, artistas dos mais diferentes meios começaram a experimentar o potencial das novas tecnologias (JANA; TRIBE, 2009).

Diferentes termos, como New Media Art, Arte Digital, Arte Interativa, Media Arts, Arte Virtual, Arte Eletrônica, Poéticas Tecnológicas, entre outros, designam, na generalidade, experiências artísticas que utilizam recursos tecnológicos, especialmente dos campos da eletrônica, informática e engenharia, englobando as mais distintas manifestações e experiências.

Quando optamos por utilizar o termo “Arte Digital Interativa”, circunscrevemos a discussão em torno de um grupo de trabalhos com duas características importantes, a componente digital na sua produção e a relação existencial com o público.

Nesse sentido, interessam-nos, por um lado, aqueles trabalhos produzidos em um ambiente computacional e experienciados no ciberespaço, com resultados que dificilmente seriam possíveis por outros meios. Isso não quer necessariamente dizer que tudo o que é produzido por computador possa ser entendido como Arte Digital. Como clarifica Rodrigues (2012) a partir da reflexão de Wolf, devem ser inseridos nesse grupo trabalhos que apresentam uma linguagem visual específica e, ao mesmo tempo, exploram características específicas do próprio meio digital.

Por outro lado, a relação existencial entre obra e público, aquilo que torna o trabalho “interativo”, faz parte de um histórico iniciado na crise no conceito de obra de arte, sinal do desenvolvimento do campo artístico no século XX, como escreve Grau (2007). Segundo o autor, a ideia de obra começou a ser desconstruída com as vanguardas artísticas europeias e a rejeição de noções caras à arte como originalidade, identidade e autoridade. A partir desse momento, especialmente em expressões como as performances e os happenings, passaram a exigir do público um papel ativo diante da obra, de tal modo importante que sem essa relação não existe obra. É desse período a reflexão de Eco sobre a “Obra aberta” (ECO, 2016), termo que caracteriza um grupo de obras realizadas a partir do século XX que deixa na mão do intérprete a sua realização plena, não se entregando, de cara, materialmente acabada. Nesse grupo, estão obras de arte digital, mas não somente. Eco destaca especialmente produções musicais contemporâneas, que dão ao intérprete autonomia na execução da partitura.

Como lembra Machado (2007), “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo.” Nesse sentido, é natural que os artistas utilizem vídeo, computador, edição de imagens digitais, modelagem tridimensional, gadgets, mouse, teclado, projeções... em um momento que tudo isso está cada vez mais acessível. E que espaço, hoje, é mais capaz de reunir e sobrepor tudo isso, aproximando ao público, que a internet?

Desde sua criação, a internet foi utilizada por artistas que a exploraram como espaço de apresentação de seus trabalhos e, especialmente, como lugar de experimentação. A partir de 1995, o termo “Net art” começou a ser utilizado para designar as práticas artísticas baseadas em internet (HÖÖK; SENGERS; ANDERSSON, 2003).

O interesse por trabalhos artísticos pela área de IHC pode ser percebido, por exemplo, nas chamadas de conferências da área como o Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (<http://ihc.sbc.org.br>), que lista *Interaction between areas: Digital Arts and HCI* como um dos tópicos de interesse na trilha de pesquisa. A ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (<https://chi2021.acm.org/>) também traz o tópico “*digital and interactive art*” como de interesse na trilha *Interactivity*.

A pesquisa em volta da articulação entre arte e IHC vem sendo explorada à medida em que novos artistas se voltam para os recursos tecnológicos enquanto materiais estéticos e os pesquisadores e praticantes de IHC voltam o olhar para os sistemas construídos com fins artísticos. Um dos autores que representa essa ligação entre as duas áreas é Ernest Edmonds. Em um de seus livros mais recentes, Edmonds (2018) discute como a área de IHC pode se beneficiar com a aproximação com as artes. O autor apresenta-se como um pesquisador de IHC que também é artista, portanto, conhecedor dos dois campos.

Segundo ele, a área de IHC vem mudando de foco. Antes, havia uma maior preocupação com questões de eficiência e produtividade nos sistemas, como um esforço de se justificar o investimento nas práticas de IHC. Com a popularização dos computadores, novos sistemas foram sendo criados, com foco voltado para entretenimento, criatividade, comunicação etc. Ao mesmo tempo, as práticas e pesquisas em IHC foram voltando-se também para satisfação e experiência do usuário. Uma evidência dessa mudança de foco é o teor dos trabalhos publicados na ACM CHI. Em 1981, em sua primeira edição, havia apenas um trabalho com “*creative*” e 95 com “*productive*” entre as palavras-chave, enquanto a edição de 2011 trazia 141 trabalhos com a primeira palavra e 41 com a segunda (EDMONDS, 2018).

Na arte digital interativa, o artista está preocupado com o comportamento da obra de arte (enquanto sistema), em como a audiência interage com ela e em como os participantes experimentam a obra, bem como o grau de engajamento (EDMONDS, 2018). Fica evidente aí a aproximação com a área de IHC, que trata justamente dos “fatores humanos” nos sistemas computacionais, estudando os fenômenos envolvidos neste contexto.

Coffin (2008) aponta alguns desafios no diálogo entre arte interativa e IHC, como o fato de a arte pressupor um engajamento irracional ou o fato de ela envolver incertezas e riscos. Spence et al (2013) descrevem sua própria experiência no design de um sistema digital para uma performance autobiográfica como uma forma de refletir sobre a pesquisa em IHC relacionada ao design de experiências performativas.

Artistas e pesquisadores de arte têm tirado proveito da área de IHC também quando precisam avaliar os trabalhos artísticos produzidos. Por exemplo, a obra *Influencing Machine* foi avaliada com o objetivo de informar aos artistas como o trabalho foi interpretado e como a mensagem deles foi comunicada para o público internet (HÖÖK; SENGERS; ANDERSSON, 2003). Já a instalação interativa *Play with Fire* foi avaliada em torno da questão da consciência ambiental em diferentes contextos (MENDES, 2012).

Para Edmonds, IHC é tão importante para a arte interativa quanto a mistura de cores é para a pintura [6]. Entretanto, há uma diferença: em sistemas com fins artísticos, não há tanta preocupação com análise de tarefas, prevenção de erros ou tempo de execução de uma tarefa, quanto há com prazer, diversão e engajamento prolongado (EDMONDS, 2018).

Assim, ao lançar o olhar de pesquisador ou profissional de IHC sobre obras de arte digitais interativas, deve-se ter essa diferença em mente. Por exemplo, levar o usuário ao erro pode ser justamente um objetivo específico de um dado trabalho artístico, o que parece improvável na maioria dos sistemas interativos.

As preocupações na arte interativa vão além do IHC tradicional, por isso é necessário focar em questões que são em parte novas ou emergentes na pesquisa em IHC (EDMONDS, 2018).

A esse respeito, Duarte e Baranauskas (2018) discutem sobre possibilidades de pesquisa em IHC focada em arte interativa e enumeram quatro possíveis caminhos: a) estimular a pesquisa em arte interativa, b) estudar exemplos de arte interativa, c) praticar design e avaliação em arte interativa, d) projetar arte interativa para todos.

O projeto de pesquisa aqui apresentado abarca pelo menos os dois primeiros pontos, passando também por parte do terceiro ponto (avaliação), conforme será visto adiante.

Pergunta(s) de Partida

O projeto tem como questões de pesquisa:

- Quais são os aspectos de experiência de usuário (UX) e IHC mais presentes nas pesquisas em arte digital interativa?
- Quais são os métodos e técnicas de investigação e avaliação comuns em IHC aplicados nas pesquisas em arte digital interativa?
- Em que momento do processo criativo, os usuários são levados em consideração na construção de obras de arte digital interativa?
- Em que aspectos o processo criativo das obras de arte digitais interativas se assemelha aos processos de design de IHC?
- Como a Engenharia Semiótica pode ser aplicada no design e avaliação de obras digitais interativas?

Objetivos

O objetivo geral do projeto de pesquisa é investigar como conceitos, métodos e técnicas das áreas de Experiência de usuário (UX) e Interação Humano-Computador (IHC) vem sendo aplicados em produções artísticas digitais interativas.

Os objetivos específicos são:

- Conhecer os artigos científicos dos últimos 10 anos que envolvem as áreas de IHC e arte digital interativa
- Conhecer produções artísticas digitais interativas que envolvem as áreas de IHC e arte digital interativa
- Levantar conceitos, métodos e técnicas de UX e IHC mais aplicados nas obras de arte digital interativas
- Investigar o potencial de aplicação de conceitos e métodos da Engenharia Semiótica em obras de arte digitais interativas

Metodologia

Este projeto de pesquisa é parte das atividades do grupo de pesquisa SEDA – *Semiotic Engineering and Digital Arts* (<https://seda.quixada.ufc.br/>), vinculado aos seguintes grupos institucionais: laboratórios Ideias (Investigações sobre o Design de Interação e Avaliação de Sistemas) e SERG (Semiotic Engineering Research Group), da PUC-Rio, SEMIC (Grupo de Pesquisa Semióticas Contemporâneas), da UFMT, PCOMP (Programa de Pós-Graduação em Computação), da UFC-Quixadá, e o PPGArtes (Programa de Pós-Graduação em Artes) da UFC, oficialmente criado em 2021.

Inicialmente, os coordenadores do grupo pretendem desenvolver pesquisas em áreas específicas, a saber: arte digital interativa e IHC; arte digital interativa e software livre; literatura digital, mas todas relacionadas ao interesse comum em arte digital interativa e computação do grupo. O direcionamento para Engenharia Semiótica é um segundo passo, alinhado à visão de Marino (2020), que reconhece o poder expressivo dos códigos e algoritmos para além do que eles resultam na interface. A Engenharia Semiótica apresenta a IHC como uma atividade comunicacional entre usuários e designers intermediada pela interface (DE SOUSA, 2005). Para esta teoria, o designer de qualquer sistema computacional interativo apresenta uma metamensagem ao usuário, entre outras coisas, sobre o que é o sistema em questão, para quem ele foi construído e como ele deve ser usado. Com os *Critical Code Studies* propostos por Marino, a investigação da metacomunicação vai além da interface e mergulha nos códigos. Como o código-fonte, o algoritmo por trás da tela expressa essas e outras mensagens do designer.

A ligação deste aspecto com a proposta deste projeto em investigar obras de arte digital interativa está no que Oakim (2018) descreve como “artistas-programadores”, ou seja, os artistas precisaram, desde muito cedo, se apropriar das habilidades de programação para criar suas obras de arte computacional. Assim, arte interativa, código e engenharia semiótica estão todos ligados.

Portanto, é importante que neste momento inicial do grupo SEDA, se realizem estudos de levantamento de estado da arte, tais como o proposto neste projeto.

Especificamente em relação à metodologia, para o primeiro objetivo específico “conhecer os artigos científicos dos últimos 10 anos que envolvem as áreas de IHC e arte digital interativa”, pretende-se realizar uma revisão sistemática de literatura em bases científicas das áreas de artes e IHC, ou outras que se descubra no processo. Serão usadas na *string* de busca termos relacionados às duas áreas.

Em relação ao segundo objetivo específico “conhecer produções artísticas digitais interativas que envolvem as áreas de IHC e arte digital interativa”, adicionalmente à RSL, pretende-se fazer uma busca em catálogos de arte digital disponíveis na web, em busca de obras de arte interativas.

Ao final dos dois levantamentos, de artigos científicos com a RSL e das obras artísticas nos catálogos, será possível atingir o objetivo específico “levantar conceitos, métodos e técnicas de UX e IHC mais aplicados nas obras de arte digital interativas”, através de uma análise detalhada dos trabalhos selecionados.

Por fim, será realizado um estudo de algumas obras específicas com o objetivo de “investigar o potencial de aplicação de conceitos e métodos da Engenharia Semiótica em obras de arte digitais interativas”. A princípio, planeja-se realizar algumas avaliações de obras digitais utilizando os métodos da Engenharia Semiótica: Método de Inspeção Semiótica (MIS) e Método de Avaliação de Comunicabilidade (MAC) (DE SOUSA; LEITÃO, 2009)

Dados preliminares

Alguns estudos já foram realizados pelo proponente do projeto na linha do que está proposto aqui. O primeiro o trabalho intitulado “Engenharia semiótica e arte digital interativa: um estudo da autoexpressão do artista-designer”, apresentado como um poster no IHC’2019 (MONTEIRO et al, 2019).

O outro estudo foi o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) “Aplicação de processos de design de interação na criação do ADA, um website focado em emoções” também de 2019. Um dos estudos realizados neste TCC foi apresentado recentemente no Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia com o título “Estudo de observação da obra Mouchette” (MONTEIRO et al, 2021).

Os dois trabalhos envolveram dois membros do SEDA e foram executados por alunos de graduação, ilustrando o potencial de expansão como um projeto PIBIC. Ambos exploraram aspectos de IHC, em geral, e Engenharia Semiótica, em particular, no design e avaliação de obras de arte digital interativa e mostraram o potencial deste tipo de pesquisa.

Referências Bibliográficas

COFFIN, J. Interactive Art, HCI and Hermeneutic Interpretation. CHI

DE SOUZA, Clarisse Sieckenius. **The semiotic engineering of human-computer interaction**. MIT press, 2005.

DE SOUZA, Clarisse Sieckenius; LEITÃO, Carla Faria. Semiotic engineering methods for scientific research in HCI. **Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics**, v. 2, n. 1, p. 1-122, 2009.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Editora Perspectiva SA, 2016.

EDMONDS, E. The art of interaction: what HCI can learn from interactive art (JM Carroll Ed.). **Morgan and Playpool Publishers, London**, 2018.

GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão a imersão. Tradução Cristina Pescador et al. 2007.

HÖÖK, Kristina; SENGERS, Phoebe; ANDERSSON, Gerd. Sense and sensibility: evaluation and interactive art. In: **Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems**. 2003. p. 241-248.

JANA, Reena; TRIBE, Mark. **New media art**. Taschen America, LLC, 2009.

LIESER, Wolf; BAUMGÄRTEL, Tilman. **Arte digital**. Tandem Verlag, 2009.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: J. 2007.

MARINO, Mark C. **Critical code studies**. MIT Press, 2020.

MENDES, Mónica et al. Digital art, hci and environmental awareness evaluating play with fire. In: **Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design**. 2012. p. 408-417.

MONTEIRO, Ingrid et al. Engenharia semiótica e arte digital interativa: Um estudo da autoexpressão do artista-designer. In: **Anais Estendidos do XVIII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais**. SBC, 2019. p. 39-40.

MONTEIRO, I. T.; OLIVEIRA FILHO, João Vilnei de; QUEIROZ, M. J. N. Estudo de observação da obra “Mouchette” In: Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia, 2021, Belo Horizonte. Anais do Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2021.

RODRIGUES, Marcelo Andrade. **Arte digital**. 2012. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

SPENCE, Jocelyn; FROHLICH, David; ANDREWS, Stuart. Performative experience design: where autobiographical performance and human–computer interaction meet. **Digital Creativity**, v. 24, n. 2, p. 96-110, 2013.

Plano de Atividades

MÊS	BOLSISTA 1	BOLSISTA 2
MÊS 1	Estudos e leituras sobre arte digital interativa	Estudos e leituras sobre arte digital interativa
MÊS 2	RSL: Levantamento de trabalhos	CATÁLOGO: Pesquisa por catálogos de arte digital
MÊS 3	RSL: Levantamento de trabalhos	CATÁLOGO: Pesquisa por obras de arte digital interativa nos catálogos

MÊS 4	RSL: Tabulação e filtragem dos trabalhos	CATÁLOGO: Pesquisa por obras de arte digital interativa nos catálogos
MÊS 5	RSL: Leitura dos trabalhos selecionados	CATÁLOGO: Tabulação e filtragem dos trabalhos
MÊS 6	RSL: Análise dos resultados	CATÁLOGO: Análise dos resultados
MÊS 7	Seleção de obras para avaliação	Seleção de obras para avaliação
MÊS 8	Realização do MIS das obras de arte selecionadas	Realização do MAC das obras de arte selecionadas
MÊS 9	Realização do MIS das obras de arte selecionadas	Realização do MAC das obras de arte selecionadas
MÊS 10	Escrita de artigo científico	Escrita de artigo científico
MÊS 11	Preparação e apresentação no encontro de IC	Preparação e apresentação no encontro de IC
MÊS 12	Escrita e entrega do relatório	Escrita e entrega do relatório