

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO E HOSPITALIDADE**  
**NÍVEL MESTRADO**

**GABRIELA TIEPPO FRANCO**

**MÉTODOS DE DESIGN NO PROCESSO CRIATIVO GASTRONÔMICO:**  
**Uma análise da disciplina “Design e Alimentação” no curso de Graduação em**  
**Gastronomia**

**CAXIAS DO SUL**

**2025**

**GABRIELA TIEPPO FRANCIO**

**MÉTODOS DE DESIGN NO PROCESSO CRIATIVO GASTRONÔMICO:**

**Uma análise da disciplina “Design e Alimentação” no curso de Graduação em  
Gastronomia**

Dissertação de Mestrado apresentada à banca de defesa, como parte integrante para obtenção do título de Mestre em Turismo e Hospitalidade no Programa de Pós-graduação em Turismo e Hospitalidade, da Universidade de Caxias do Sul - RS.

Orientação: Prof. Dra. Aline Passuelo de Oliveira

**CAXIAS DO SUL**

**2025**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Universidade de Caxias do Sul  
Sistema de Bibliotecas UCS - Processamento Técnico

F817m Francio, Gabriela Tieppo

Métodos de design no processo criativo gastronômico [recurso eletrônico] : uma análise da disciplina "Design e alimentação" no curso de graduação em Gastronomia / Gabriela Tieppo Francio. – 2025.

Dados eletrônicos.

Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Turismo e Hospitalidade, 2025.

Orientação: Aline Passuelo de Oliveira.

Modo de acesso: World Wide Web

Disponível em: <https://repositorio.ucs.br>

1. Gastronomia - Ensino superior. 2. Gastronomia - Estudo e ensino. 3. Design. 4. Criatividade. 5. Turismo. I. Oliveira, Aline Passuelo de, orient. II. Título.

CDU 2. ed.: 641:378.4

Catalogação na fonte elaborada pela(o) bibliotecária(o)  
Carolina Machado Quadros - CRB 10/2236

**GABRIELA TIEPPO FRANCIO**

**MÉTODOS DO DESIGN NO PROCESSO CRIATIVO GASTRONÔMICO:**

**Uma análise da disciplina “Design e Alimentação” no curso de Graduação em  
Gastronomia**

Dissertação de Mestrado submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Turismo e Hospitalidade, da Universidade de Caxias do Sul, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Turismo e Hospitalidade.

Professora orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Aline Passuelo de Oliveira

**Aprovado (a) em: 04/11/2025.**

**Banca Examinadora:**

---

Orientadora Prof.<sup>a</sup> Dra. Aline Passuelo de Oliveira  
Universidade de Caxias do Sul

---

Prof. Dr. Filipe Campelo Xavier da Costa  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Marcia Speguen de  
Quadros Piccoli  
Universidade de Caxias do Sul

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Tainá Bacellar Zaneti  
Universidade de Brasília

*À Bará, que abriu meus caminhos. À minha mãe Oxum, que me carregou no colo em cada etapa do processo. Ao meu pai Oxóssi, que sussurrou as respostas no meu ouvido. À todos que vieram antes de mim, e especialmente, aos que caminham comigo.*

## **AGRADECIMENTOS**

Concluir esta dissertação representa, para mim, muito mais do que o encerramento de uma etapa acadêmica, é a materialização de uma travessia profundamente desafiadora. Os anos do mestrado foram intensos e exigentes, especialmente no que se refere à saúde mental. Nesse período, diversos ciclos chegaram ao fim, e me vi diante de múltiplos lutos que precisei viver ao mesmo tempo em que construía este trabalho. Por isso, cada linha aqui escrita carrega não apenas estudo e dedicação, mas também muita superação. Agradeço, com todo meu coração, aos meus pais e ao meu irmão, que sempre foram porto seguro, apoio silencioso e presença constante. Estendo minha gratidão a toda a minha família, em especial às mulheres - primas, tias e avó - que são referências fundamentais de amor incondicional, força e acolhimento na minha vida. Aos meus alunos e alunas, que mesmo sem saber, tornaram meus dias mais leves e cheios de sentido: vocês me desafiam e me ensinam continuamente! Aos amigos que compreenderam minhas ausências e variações de humor, obrigada por respeitarem este processo, mas acima de tudo, obrigada por terem me mantido de pé, quando a minha vontade era de não levantar. À professora Aline Passuelo de Oliveira, minha orientadora, que assumiu esse projeto no meio do caminho e, com imensa generosidade, acolheu cada etapa com paciência, doçura e muito respeito ao que eu queria fazer. Ao professor Israel Bertamoni, por sua disponibilidade, sua atenção e sua contribuição generosa ao longo de toda minha jornada acadêmica: seu incentivo sempre me manteve instigada à ir mais longe. Estendo meu muito obrigada aos alunos da disciplina Design e Alimentação, que me permitiram mergulhar em seus lindos processos criativos, provando mais uma vez que criatividade não é um dom, mas sim, uma habilidade que pode ser desenvolvida. Por fim, e da forma mais genuína possível, minha gratidão à espiritualidade que me sustenta, me guia e me acolhe. Mesmo nas noites mais difíceis e nos momentos de desespero, vocês me mostraram que eu nunca estive sozinha. Esta dissertação é fruto de muitas mãos, muitas vozes e muitas presenças. Ainda que assinada por mim, ela é, na verdade, uma construção coletiva. Então, à todas e todos que estiveram comigo, direta ou indiretamente, meu sincero e emocionado muito obrigada. Eu não teria conseguido sem vocês.

## RESUMO

Esta dissertação investiga a aplicação de ferramentas e métodos do design no processo criativo gastronômico, a partir da análise da disciplina Design e Alimentação, ofertada no curso de Gastronomia de uma universidade particular do Rio Grande do Sul. A disciplina propõe a criação de pratos autorais, entendendo que este processo vai além do conhecimento de técnicas culinárias, mas também envolve também dimensões simbólicas e funcionais, que podem ser organizadas metodologicamente pelo design. O estudo busca compreender como os estudantes, ao vivenciarem etapas do pensamento projetual e ferramentas de design - como moodboard, pesquisa, desenho e prototipagem - desenvolvem propostas inovadoras com mais facilidade. Para tanto, foi realizado um estudo de caso com coleta de dados através de análise documental, observação de aulas e entrevistas. Os resultados apontam que a incorporação de métodos do design amplia a formação do gastrônomo, deslocando seu papel para além da execução técnica e estimulando competências de autoria, valorizando não apenas o produto final, mas também o percurso criativo, promovendo a autonomia dos alunos.

Palavras-chave: gastronomia; criatividade; design; processo criativo.

## ABSTRACT

This study investigates the application of design tools and methods in the gastronomic creative process, based on the analysis of the course *Design and Food*, offered in the Gastronomy program of a private university in Rio Grande do Sul, Brazil. The course proposes the creation of authorial dishes, understanding that this process goes beyond culinary techniques and also involves symbolic and functional dimensions that can be methodologically structured through design. The study seeks to understand how students, when engaging with stages of design thinking and specific tools—such as moodboards, research, sketching, and prototyping—develop innovative proposals with greater ease. To this end, a case study was conducted, with data collected through document analysis, classroom observation, and interviews. The results indicate that the incorporation of design methods enhances gastronomy education by shifting the student's role beyond technical execution and fostering authorship skills. It values not only the final product but also the creative process itself, promoting students' autonomy and reinforcing the relevance of design as a pedagogical approach within gastronomic training.

Keywords: gastronomy; creativity; design; creative process.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diferenciação de termos .....	26
Figura 2 – Exemplo de <i>moodboard</i> .....	31
Figura 3 – Exemplo de mapa mental.....	32
Figura 4 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno AP .....	53
Figura 5 – Croqui 1 aluno AP .....	54
Figura 6 – Croqui 2 aluno AP .....	54
Figura 7 – Teste 1 aluno AP.....	55
Figura 8 – Teste 2 aluno AP .....	56
Figura 9 – Prato final aluno AP.....	57
Figura 10 – Pesquisa e <i>moodboards</i> do aluno F .....	58
Figura 11 – Croqui 1 aluno F.....	59
Figura 12 – Teste 1 aluno F .....	59
Figura 13 – Prato final aluno F .....	60
Figura 14 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno G .....	61
Figura 15 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno G .....	62
Figura 16 – Croqui 1 aluno G .....	62
Figura 17 – Teste 1 aluno G.....	63
Figura 18 – Croqui 2 aluno G .....	63
Figura 19 – Teste 2 aluno G.....	64
Figura 20 – Prato final aluno G.....	65
Figura 21 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno JI .....	66
Figura 22 – Croqui aluno JI .....	67
Figura 23 – Teste 1 aluno JI.....	67
Figura 24 – Teste 2 aluno JI.....	68
Figura 25 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno J .....	69
Figura 26 – Teste 1 aluno J.....	70
Figura 27 – Teste 2 aluno J.....	71
Figura 28 – Prato final aluno J.....	72
Figura 29 – Pesquisa aluno LV .....	73
Figura 30 – Teste 1 aluno LV .....	74
Figura 31 – Teste 2 aluno LV .....	74
Figura 32 – Prato final aluno LV .....	75

Figura 33 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno M .....	76
Figura 34 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno M .....	77
Figura 35 – Teste 1 aluno M.....	78
Figura 36 – Croqui aluno M .....	78
Figura 37 – Teste 2 aluno M.....	79
Figura 38 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno MI .....	80
Figura 39 – Croqui aluno MI .....	81
Figura 40 – Teste 1 aluno MI.....	81
Figura 41 – Croqui 2 aluno MI .....	82
Figura 42 – Teste 2 aluno M.....	82
Figura 43 – Prato final aluno MI .....	83
Figura 44 – Pesquisa e <i>moodboards</i> aluno V.....	84
Figura 45 – Croqui aluno V.....	84
Figura 46 – Teste 1 aluno V .....	85
Figura 47 – Teste 2 aluno V .....	85
Figura 48 – Prato final aluno V .....	86

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Materiais da pesquisa bibliográfica relacionados a temática da pesquisa .....	16
Quadro 2 – Materiais da pesquisa bibliográfica relacionados a metodologia .....	19
Quadro 3 – Análise de planos pedagógicos dos cursos de gastronomia .....	38
Quadro 4 – Protocolo de Estudo de Caso .....	40
Quadro 5 – Síntese do percurso da dissertação .....	44
Quadro 6 – Plano de ensino da disciplina Design e Alimentação .....	48

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Gastronomia no turismo e na hospitalidade.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 Processos criativos na gastronomia .....</b>	<b>22</b>
<b>2.3 O design e seus métodos de projeto.....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Briefing .....	28
2.3.2 Análise sincrônica ou paramétrica.....	29
2.3.3 Pesquisa das necessidades do consumidor.....	29
2.3.4 <i>Brainstorming</i> .....	30
2.3.5 Análise estrutural.....	30
2.3.6 <i>Moodboard</i> .....	31
2.3.7 Mapa mental.....	31
2.3.8 Desenho .....	32
2.3.9 Prototipagem .....	33
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 A análise dos planos pedagógicos.....</b>	<b>36</b>
<b>3.2 Construção do estudo de caso: Disciplina “Design e Alimentação” .....</b>	<b>39</b>
3.2.1 Coleta de dados .....	41
3.2.2 Análise dos dados .....	43
<b>4 A PESQUISA .....</b>	<b>47</b>
<b>4.1 A disciplina “Design e Alimentação” .....</b>	<b>47</b>
<b>4.2 O processo criativo dos alunos .....</b>	<b>51</b>
4.2.1 Aluno AP .....	52
4.2.2 Aluno F .....	57
4.2.3 Aluno G .....	60
4.2.4 Aluno JI .....	65
4.2.5 Aluno J .....	68
4.2.6 Aluno LV.....	72
4.2.7 Aluno M .....	75
4.2.8 Aluno MI .....	79
4.2.9 Aluno V.....	83

<b>5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>88</b>
<b>6 CONCLUSÕES .....</b>	<b>93</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>95</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A inspiração e o desejo para o estudo intitulado Métodos de Design no Processo Criativo Gastronômico: Uma Análise da Disciplina “Design e Alimentação” no curso de graduação em Gastronomia, surge a partir da minha experiência como aluna e funcionária do curso superior de gastronomia na Universidade do Vale do Rio dos Sinos, em Porto Alegre. No decorrer da minha formação - e acompanhando a formação de outros alunos, como laboratorista de apoio ao ensino - era perceptível a quantidade exagerada de reprodução de fichas técnicas<sup>1</sup> de pratos e receitas de todas as origens e complexidades. Reprodução, reprodução e reprodução, focada em aprendizagem de técnica. Porém, esse excesso esconde uma falta: que espaço sobra para a criação?

Nos momentos em que os alunos eram desafiados a desenvolverem um prato autoral, o desespero reinava na sala de aula e nos corredores da minha cozinha: "Não sei o que fazer na prova", "A professora reclamou que foi muito comum", "Só consigo pensar em reproduzir o que vimos em aula", eram relatos normais que eu ouvia quase que diariamente. A lacuna na abordagem de assuntos relacionados à criatividade nos currículos dos cursos superiores em gastronomia no Rio Grande do Sul<sup>2</sup> forma gastrônomos com conhecimento em técnica, porém sem identidade e autonomia criativa. Entretanto, na minha trajetória acadêmica, eu não me sentia assim.

Acredito que a minha facilidade com a criação seja devido ao meu background como designer. Na minha primeira formação acadêmica, em Design de Moda na Universidade de Caxias do Sul, estudei o processo de criação e seus inúmeros métodos, repetindo incansavelmente cada um deles pelos 8 semestres de curso. Era óbvio que para mim as ideias fluíam naturalmente pela minha mente. Uma lista de ingredientes me trazia mil e uma possibilidades, e não um bloqueio, como para os outros acontecia. Foi então que percebi que o meu processo criativo na gastronomia era idêntico ao que eu realizava lá no curso de Moda: briefing, pesquisa, brainstorm, análise de mercado, prototipagem.... ferramentas tão tradicionais e clássicas

---

<sup>1</sup> Fichas técnicas são documentos de apoio operacional, pelo qual se faz o levantamento dos custos, ingredientes e modo de preparo de determinada receita, permitindo a reprodução da mesma por diferentes pessoas (Milagres; Costa; Gomes, 2015).

<sup>2</sup> A análise dos planos pedagógicos e currículos dos cursos superiores em gastronomia pode ser encontrada no item 3.1 deste estudo.

utilizadas em projetos de design, de publicidade, de arquitetura... por que não usá-las também na gastronomia?

Esses questionamentos despertaram em mim uma inquietação e o anseio de realizar um estudo sobre processos criativos na gastronomia, especificamente relacionados ao design. Como designer e gastróloga, vejo a conexão que ambas áreas possuem e de que forma podem se ajudar, ao serem olhadas mutuamente. Crença que Kreusch e Oliveira (2017) defendem ao propor que de forma semelhante ao design, a gastronomia possui também, por um lado, caráter artístico e, por outro, caráter científico. Ainda, segundo as autoras, a noção de projeto em design assumiria um papel de explicitar e facilitar o alcance do objetivo de um trabalho na área da gastronomia, dada a sua similaridade com o que se objetiva no design: “satisfazer alguma necessidade ou desejo, sintetizando demandas provenientes dos níveis pessoal, empresarial, e do público-alvo” (Kreusch e Oliveira, 2017, p. 344).

Ferro (2021) defende que a Gastronomia e, por consequência, o gastrólogo, podem e devem se munir de estratégias teórico-práticas empoderadas de criatividade para desenhar produtos - sejam eles objeto, artefatos, serviço ou experiência. Apoiando esse intuito, Kreusch e Oliveira (2017) sugerem estimular o pensamento interdisciplinar a partir do campo do design: olhar para a gastronomia para além das suas práticas culinárias, mostra que um projeto gastronômico é como qualquer outro projeto, que pode ser executado de forma mais organizada e sistematizada, utilizando métodos já existentes, comumente relacionados a outras áreas de atuação.

Ostrower (2014) afirma que a criatividade é um potencial inerente ao homem, e a realização desse potencial uma de suas necessidades. E ainda destaca que criar é, basicamente formar, e o ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender, de relacionar, ordenar, configurar e significar. Apesar do conceito de criatividade tem sido cada vez mais enfatizado em estudos de educação, gestão, psicologia e arte, as pesquisas sobre criatividade no campo da hospitalidade, e mais especificamente no domínio da gastronomia, até o momento têm sido insuficientes. Segundo Horng e Hu (2008), dado que a comida é necessária para a sobrevivência, é argumentável que a gastronomia seja uma das formas de expressão cultural mais vitais de todas - e logo, o modo como ela é criada, também.

Para comprovar a aplicabilidade do uso de métodos e ferramentas do design no processo criativo gastronômico, a presente pesquisa propõe uma análise aprofundada da disciplina "Design e Alimentação", ofertada no curso de graduação

em Gastronomia na Universidade do Vale do Rio dos Sinos. A disciplina tem como objetivo a elaboração de pratos autorais, partindo da premissa de que a criação gastronômica não se limita à técnica culinária, mas envolve também processos de concepção estética, simbólica e funcional que podem ser organizados metodologicamente por meio do design. Assim, esse estudo busca identificar como os alunos, ao serem expostos a etapas de ideação, prototipagem e experimentação — características do pensamento projetual (Horng; Hu, 2008) — desenvolvem propostas culinárias inovadoras, refletindo criticamente sobre ingredientes, narrativas e experiências sensoriais.

Esse estudo revela-se pertinente para a formação do profissional gastrônomo, pois amplia sua capacidade de atuação além da execução técnica, estimulando competências de autoria, reflexão e comunicação. Ao integrar os princípios do design aos processos formativos da gastronomia, a disciplina contribui para o desenvolvimento de um olhar crítico e criativo sobre os alimentos e suas múltiplas possibilidades de expressão. Tal abordagem valoriza não apenas o produto final, mas também o percurso criativo que o originou, promovendo a autonomia intelectual e sensível dos estudantes. Dessa forma, agregar métodos de design ao processo criativo gastronômico - como feito na disciplina de "Design e Alimentação" - emerge como um componente curricular inovador, alinhado às demandas contemporâneas da gastronomia enquanto campo interdisciplinar, cultural e projetual.

Diante do exposto, o problema de pesquisa que conduzirá esse estudo é:  
**Como os métodos e ferramentas do design contribuem para o desenvolvimento do processo criativo na elaboração de pratos autorais de estudantes de gastronomia?**

Adota-se, portanto, como objetivo geral da pesquisa analisar como os métodos e ferramentas do design auxiliam no desenvolvimento do processo criativo de estudantes de gastronomia na criação de pratos autorais, no contexto da disciplina "Design e Alimentação". Como objetivos específicos adere-se:

- a) apresentar conceitos teóricos relacionados à hospitalidade e turismo na gastronomia e processos criativos na gastronomia, bem como a metodologias de design;
- b) analisar os planos pedagógicos e currículos dos cursos superiores em Gastronomia no Rio Grande do Sul sob a perspectiva da abordagem de assuntos relacionados a criatividade e design;

- c) compreender de que forma ferramentas projetuais do design influenciam na tomada de decisão durante a criação de pratos.

O processo de construção dessa dissertação iniciou com uma pesquisa exploratória bibliográfica, exposta no capítulo 2, com o objetivo de buscar a compreensão de conceitos relacionados a turismo e hospitalidade na gastronomia, processo criativo na gastronomia e métodos de design. Em seguida, no capítulo 3 - focado em descrever os processos metodológicos deste estudo - apresento uma análise dos planos pedagógicos de cursos superiores presenciais em gastronomia do estado do Rio Grande do Sul: com o intuito de comprovar a lacuna na formação de gastrônomos no quesito criatividade, busquei compreender de que forma os conceitos chaves do problema de pesquisa (processo criativo, design e criatividade) eram abordados no decorrer dos cursos.

De modo prático, e com a intenção de evidenciar a potencialidade do uso de ferramentas projetuais do design na gastronomia, foi realizado um estudo de caso com a disciplina “Design e Alimentação”, onde acompanhou-se o processo criativo dos alunos no decorrer da criação de pratos autorais, processo que é descrito no capítulo 4. Por fim, foi realizada a análise dos dados obtidos através da triangulação, conectando referenciais teóricos e interpretações próprias baseadas na minha vivência e saberes como designer, gastróloga e professora - cargo que passei a ocupar, em uma escola técnica de gastronomia durante a elaboração desta dissertação.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, desenvolvo o referencial teórico que sustenta a pesquisa, articulando diferentes perspectivas que contribuem para compreender a relação entre design e o processo criativo gastronômico. Inicialmente, apresento breves conexões entre gastronomia, turismo e hospitalidade, a fim de contextualizar a pertinência desta dissertação em um Programa de Pós-Graduação em Turismo e Hospitalidade. Essa aproximação busca evidenciar como a gastronomia se configura não apenas como prática culinária, mas também como elemento central da formação do ser humano, integrando dimensões culturais, sociais e econômicas.

Na sequência, exploro conceitos e pesquisas já desenvolvidas acerca dos processos criativos na gastronomia, destacando contribuições teóricas que buscam compreender como se dá a criação de pratos autorais e experiências inovadoras na área. Por fim, abordo noções fundamentais de design, com ênfase em algumas de suas ferramentas que podem ser mobilizadas para estruturar um processo criativo mais funcional no campo gastronômico.

O processo de investigação científica iniciou através de uma revisão de literatura no sentido de identificar como os conceitos-chaves desta dissertação vêm sendo abordados em diferentes canais de pesquisa. Segundo Motta-Roth e Hendges (2010), a revisão literária deve apresentar uma síntese dos textos lidos para formular e contextualizar o problema, definindo conceitos centrais. Por meio disso é possível reportar e avaliar o conhecimento produzido em pesquisas prévias, destacando procedimentos, resultados, discussões e conclusões relevantes para o trabalho. Tais estudos servem como ponto de partida para a pesquisa, que afunila do decorrer da revisão de literatura e se encaminha para a discussão central sugerida.

A busca do material foi realizada através das plataformas Google Acadêmico e Sucupira, baseada nas palavras “gastronomia”, “processo criativo”, “design”, e a combinação das mesmas em expressões, como “processo criativo na gastronomia” e “gastronomia e design”. Artigos, livros, trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses relacionados a temática da pesquisa foram pré-selecionados (Quadro 1) através da leitura dos seus resumos.

Quadro 1 – Materiais da pesquisa bibliográfica relacionados a temática da pesquisa<sup>1</sup>

(continua)

TÍTULO	AUTOR	ANO	CLASSIFICAÇÃO
"The art of thought"	Graham Wallas	1926	Livro
"A coragem de criar"	Rollo May	1982	Livro
"Comida como obra de arte: da revolução futurista à nouvelle cuisine"	Fabiano Dalla Bona	2007	Artigo
"The mystery in the kitchen: culinary creativity" <sup>2</sup>	Jeou-Shyan Horng, Meng-Lei Monica Hu	2008	Artigo
"Criatividade e gastronomia: um estudo exploratório"	Ana Catarina Ferreira	2012	Dissertação
"Hospitalidade e interação no mundo globalizado"	Ada de Freitas Maneti Dencker	2013	Artigo
"Comida como cultura"	Massimo Montanari	2013	Livro
"Rede de interações: processos criativos na gastronomia"	Tatiana Lunardelli	2014	Artigo
"Criatividade e processos de criação"	Fayga Ostrower	2014	Livro
"Design-en-place: processo de design e processo criativo na alta cozinha"	Suzana Isabel Malveiro Parreira	2014	Tese
"Do gênese ao clímax: um levantamento bibliográfico (não) definitivo sobre o processo criativo"	Maurício Barth, Cristiano Max Pereira Pinheiro, André Conti Silva	2015	Artigo
"Sapiens, una metodología para comprender la gastronomía" <sup>3</sup>	Ferran Adrià i Acosta, Josep Maria Pinto	2015	Artigo
"Design encanta, inovação surpreende: as lições sobre design e inovação que são assim... uma Brastemp"	Mario Fioretti	2015	Livro
"Planejamento Operacional da Gastronomia como Fator de Valorização da Identidade Regional no Brasil"	Vanessa Rios Milagres, Rejane da Silva Oliveira Costa, Sérgio Barbosa Gomes	2015	Artigo
"Como se cria: 40 métodos para design de produtos"	Ana Veronica Pazmino	2015	Livro
"Hospitalidade como desconstrução pela parusia segundo Jacques Derrida"	Ramiro Délio Borges de Meneses	2016	Artigo
"A criatividade dos chefes de cozinha e o consumo moderno da gastronomia"	Rita de Cássia Ribeiro, Rita de Cássia Marques, Edgar Gastón Jacobs Flores Filho	2016	Artigo
"A hospitalidade como diferencial na gestão de restaurantes"	Geruza Aline Erig, Maria Elenita Menezes Nascimento	2017	Artigo

<sup>1</sup> Em ordem cronológica de publicação.

<sup>2</sup> "O mistério na cozinha: criatividade culinária" (tradução própria).

<sup>3</sup> Sapiens, uma metodologia para compreender a gastronomia" (tradução própria).

(continuação)

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>ANO</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>
“Dimensões conceituais da gastronomia”	Rafael Cunha Ferro	2017	Artigo
“Interseções da gastronomia no campo do design: aspectos de interdisciplinaridade no ensino superior”	Andrie Kristine Possebon Kreuzsch, Caroline Cavalcanti de Oliveira	2017	Artigo
“Métodos, técnicas e ferramentas para a inovação: o uso do brainstorming no processo de design contribuindo para a inovação.”	Gustavo Tomaz Buchele, Pierry Teza, João Artur de Souza e Gertrudes Aparecida Dandolini	2017	Artigo
“A trajetória da artificialidade aplicada ao Food Design: um estudo sobre os episódios da série Chef’s Table”	Bruna Giardia, Filipe Campelo Xavier da Costa	2018	Artigo
“Food design: os doces como registro na memória afetiva dos gaúchos”	Mariana Soares da Costa	2018	Trabalho de Conclusão de Curso
“Indústrias criativas: um estudo no setor da gastronomia”	Marusa Hitaly da Silva Cunha	2019	Dissertação
“Protótipos: seu uso como elemento formador do processo criativo em gastronomia”	Ana Cássia Langsh Miguel	2020	Dissertação
“Processos projetuais no design e na arquitetura: estudo em Campina Grande - PB”	Andrea Carolino do Monte, Heitor de Andrade Silva, Wellington Gomes de Medeiros	2020	Artigo
“Arte entre estilistas e chefs: os repertórios da arte e a delimitação das fronteiras na gastronomia e na moda”	Bárbara Venturini Ábile, Juliana C. Miraldi, Michel Nicolau Netto, Talitha A. Ferreira	2020	Artigo
“As interações entre design e gastronomia contextualizadas através do movimento Slow Food: uma abordagem inicial”	Édipo Junior Bertuol, Luiz Armando Capra Filho	2020	Artigo
“Um ensaio sobre a etologia do Food Design”	Felipe Campelo Xavier da Costa, Ricardo Yudi Akiyoshi	2020	Artigo
“Criatividade e competitividade: uma análise do processo criativo de chefs brasileiros contemporâneos”	Mariana da Silva Lopes, Maria Henriqueta S. Garcia Gimenes-Minasse	2021	Artigo
“Pensando e pesquisando gastronomia: trajetórias acadêmicas em um campo científico em construção”	Rafael Cunha Ferro	2021	Livro

(conclusão)

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>ANO</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>
“Food design e comunicação: um estudo sobre estratégias criativas na comunicação e experiências e consumo de produtos alimentícios”	Deise Dutra	2021	Livro
“O gosto pelo regional: contribuições da gastronomia para os estudos sobre cozinha regional”	Túlio Martins Oliveira, Gabriela Brito de Lima Silva	2021	Artigo
“Um pé na cozinha: um olhar sócio-histórico para o trabalho de cozinheiras negras no Brasil”	Tais de Sant’Anna Machado	2022	Livro
“Processos criativos na gastronomia: um método para aprimorar a criatividade para a geração de negócios e produtos gastronômicos inovadores”	Rodrigo Libbos Gomes do Amaral	2022	Dissertação
“Design e gastronomia: análise do processo criativo de empratamento”	Katarzyna Bortnowska, Patrícia de Sá Freire	2023	Artigo
“O ato criativo: uma forma de ser”	Rick Rubin	2023	Livro
“Hospitalidade irracional: o extraordinário poder de dar às pessoas mais do que elas esperam	Will Guidara	2024	Livro

Fonte: Elaborado pela autora.

De forma semelhante, com a busca de materiais através das plataformas Google Acadêmico e Sucupira, baseada em expressões como “revisão de literatura”, “metodologia” e “processos metodológicos”, e com a indicação de materiais efetuada por professores e colegas, foram selecionados artigos e livros relacionados a metodologias de pesquisa (Quadro 2) através da leitura dos seus resumos.

Quadro 2 – Materiais da pesquisa bibliográfica relacionados a metodologia<sup>4</sup>

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>ANO</b>	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>
“Estudo de caso na pesquisa e na avaliação educacional”	Marli Eliza Dalmazo Afonso de André	1995	Livro
“Como elaborar projetos de pesquisa”	Antônio Carlos Gil	2002	Livro
“Revisão de literatura e desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção”	Walter Moreira	2004	Artigo
“Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica”	Telma Cristiane Sasso de Lima, Regina Célia Tamaso Mioto	2007	Artigo
“Introdução a pesquisa qualitativa”	Uwe Flick	2009	Livro
“Qualitative Research: a guide to design and implementation” <sup>5</sup>	Sharan B. Merriam	2009	Livro
“Estudo de caso: planejamento e métodos”	Robert K. Yin	2015	Livro
“A devolutiva como exercício ético-político do pesquisar”	Ueberson Ribeiro Almeida, Janaína Mariano César, Luzimar dos Santos Luciano, Pedro Henrique Carvalho	2018	Artigo

Fonte: Elaborado pela autora.

Após, realizou-se uma leitura na íntegra do material, com objetivo de compreender a correlação entre o objeto de pesquisa e os conceitos-chaves do estudo. Tais contribuições, que serão discutidas nos próximos tópicos, atuam como suporte para a análise dos dados e posterior conclusão.

## 2.1 Gastronomia no turismo e na hospitalidade

O Programa de Pós-Graduação em Turismo e Hospitalidade da Universidade de Caxias do Sul propõe uma leitura abrangente do processo de mundialização da cultura, das identidades e dos imaginários por meio do turismo. Entre suas duas linhas de pesquisa, destaca-se a Linha 2 – Turismo, Hospitalidade, Cultura e Educação, que abrange temas como gestão cultural, memória e patrimônio, economia criativa, gastronomia e eventos, entre outros.

Nessa linha, a gastronomia é compreendida como um fenômeno intrinsecamente ligado à hospitalidade humana, além de constituir-se como um produto do turismo cultural (Erig; Nascimento, 2016). Isso se justifica, afinal, pela compreensão de que “a cozinha é o símbolo da civilização e da cultura” (Montanari,

<sup>4</sup> Em ordem cronológica de publicação.

<sup>5</sup> “Pesquisa Qualitativa: um guia de metodologia e implementação” (tradução própria)

2013, p. 71). Para Montanari (2013), a comida ultrapassa sua função biológica e se revela como um sistema simbólico e cultural que comunica, representa e constrói identidades.

Tal como a linguagem falada, o sistema alimentar funciona como um código de comunicação, expressando valores, crenças e pertencimentos sociais. As formas de preparo, serviço e consumo dos alimentos revelam aspectos históricos, culturais e sociais de indivíduos ou grupos. Cada prato carrega marcas de trocas culturais, sendo que, mesmo que alimentos se repitam em diferentes regiões, jamais são idênticos, pois estão moldados por contextos históricos, simbólicos e sociais distintos. Assim, o gosto é mais do que sensorial: é uma construção coletiva, resultado de experiências culturais compartilhadas e sedimentadas ao longo do tempo (Montanari, 2013).

Cozinhar, segundo Montanari (2013), é um gesto profundamente humano que representa a transformação da natureza por meio da técnica, da tradição e da criatividade. O ato de cozinhar simboliza a interseção entre herança e inovação cultural, na medida em que os saberes transmitidos entre gerações são constantemente reinterpretados, gerando novas formas de expressão alimentar. Dessa forma, a alimentação configura-se como um espaço privilegiado para a manifestação cultural, expressando desde elementos simbólicos e religiosos até relações de poder, gênero e classe social. Ao transformar ingredientes brutos em refeições complexas, a cozinha torna-se um palco histórico em que cada sabor, textura ou forma revela escolhas conscientes, que afastam o ser humano da natureza e o aproximam da cultura.

A relevância da gastronomia como campo de estudo é evidenciada por Ferro (2021), ao analisar dissertações e teses defendidas no Brasil entre 1999 e 2016. O autor identificou uma ampla diversidade de saberes sendo produzidos em 27 áreas do conhecimento da Capes, e reforça a importância do Turismo e da Hospitalidade no panorama acadêmico. Para Ferro (2021, p. 14), “gastronomia, como um campo de conhecimento, envolve muito mais do que discussões utilitárias e unidisciplinares sobre o comer, o cozinhar, a comensalidade, os alimentos e as bebidas”.

A conexão entre gastronomia e hospitalidade é profunda e multifacetada, refletindo-se tanto na prática profissional quanto na formação acadêmica. A gastronomia, enquanto arte e ciência do preparo de alimentos, vai além da técnica culinária, incorporando aspectos culturais, sensoriais e simbólicos. A hospitalidade, por sua vez, está centrada no acolhimento e na criação de experiências agradáveis,

essenciais para o bem-estar e a satisfação dos comensais. Essa integração é vital para a oferta de serviços gastronômicos de qualidade, nos quais o alimento é oferecido não apenas como sustento, mas como uma experiência completa de acolhimento e prazer (Camargo, 2004).

A formação de profissionais na área também tem sido impactada por essa articulação. Para Prieto, Acosta e Rejowski (2011), é fundamental que a hospitalidade esteja inserida nos currículos dos cursos de gastronomia, a fim de formar tecnólogos capazes de aplicar práticas que valorizem o atendimento humanizado e a experiência do cliente. Nesse sentido, a convergência entre gastronomia e hospitalidade não apenas qualifica a experiência do consumidor, mas também contribui para a construção de uma identidade profissional mais sensível e abrangente.

Além de alimentar o corpo, a comida nutre a vida social, criando vínculos com indivíduos e com lugares. Como destacam Oliveira e Silva (2021), a alimentação estabelece conexões afetivas e identitárias. Montanari (2013, p. 7) reforça que a alimentação tem papel crucial no desenvolvimento dos diferentes grupos humanos, sendo, de fato, responsável pela fundação da cultura. O autor também afirma que o gosto não é uma realidade puramente subjetiva, mas sim uma construção coletiva e comunicável: “É uma experiência de cultura que nos é transmitida desde o nascimento” (Montanari, 2013, p. 96).

No mesmo sentido, a série documental *Omnívoros*, da Apple TV, traz a perspectiva do chef René Redzepi:

Comida nunca é só comida. É um recurso comum e fundamental que nos define, nos conecta e molda o nosso mundo. Cozinhar é o que nos torna humanos. Por trás de cada mordida, há sempre algo maior em jogo. [...] Comida nunca é só comida. É quem nós somos (Omnívoros, 2024).

Sulis (2021) também aponta que a gastronomia está constantemente atravessada por relações de hospitalidade, presentes em atos como servir, acolher, alimentar e entreter: “Não existe gastronomia sem hospitalidade, a relação, mesmo que momentânea, entre quem serve/prepara para com quem consome/desfruta, vai existir” (Sulis, 2021, p. 125). Montanari (2013, p. 79) complementa ao afirmar que “os comportamentos alimentares resultam não apenas de valores econômicos, nutricionais ou racionais, mas também de escolhas (ou coerções) que envolvem o imaginário e os símbolos culturais dos quais somos tanto portadores quanto prisioneiros”.

Por fim, Montanari (2013) afirma que a comida é cultura quando consumida, pois, mesmo podendo comer de tudo, o ser humano faz escolhas baseadas em critérios que vão da economia e da nutrição até os valores simbólicos. Sob essa ótica, “a comida se apresenta como elemento decisivo da identidade humana e como um dos mais eficazes instrumentos para comunicá-la” (Montanari, 2013, p. 16).

## 2.2 Processos criativos na gastronomia

Em seu estudo exploratório sobre criatividade e gastronomia, Ferreira (2012) define criatividade como a capacidade de produção de um sujeito, sendo este um artista, um produtor e um inventor pautando-se pela sua originalidade. É proposto também que todos temos potencial criativo, e que este potencial será influenciado por vários fatores, entre eles: o motivo ou desejo de ser criativo, os meios necessários para exprimir a criatividade e a oportunidade de gerir as pressões contra a criatividade.

Segundo Ferreira (2012), para um criativo aquilo que aparentemente poderá ser uma limitação, pode representar o ponto de partida para novas ideias, para soluções criativas face à adversidade. Assim, a capacidade para inovar inclui-se, então, na capacidade criativa para se arriscar, para se aventurar pelo desconhecido. Além disso, Amaral (2022) conclui que a criatividade é um processo mental de um campo de estudos abrangente e transversal a muitas áreas do conhecimento, ao contrário do senso comum, que caracteriza como sendo um dom artístico que possua uma forma de materialização espontânea: “A criatividade não se ensina; o que se aprende é a maneira de pensar, que faz surgir o potencial criativo existente em todas as pessoas” (Parnes, 1962 *apud* Duailibi; Simonsen, 2000, p. 84).

O processo criativo configura a prática da criatividade, e independentemente da área disciplinar em questão, desenrola-se de forma muito semelhante em todos os campos. Ele é fruto da visão integrada da criatividade aplicada num contexto formal e da avaliação do seu resultado, ou seja, é a criatividade operacionalizada (Parreira, 2014).

Dentre os modelos de processo criativo existentes, o de Wallas (1926 *apud* Horng; Hu, 2008) é considerado o arcabouço básico para analisar a criatividade na psicologia cognitiva e organizacional. Ele propôs que o processo criativo teria quatro fases: a fase de preparação, a fase de incubação, a fase de inspiração e a fase de avaliação. Horng e Hu (2008) em “*The Mystery in the Kitchen: Culinary Creativity*”,

fazem um paralelo entre o processo criativo na gastronomia baseado no modelo de criação de Wallas (1926 *apud* Horng; Hu, 2008), demonstrando as conexões através de entrevistas com chefs de cozinha. Este modelo é o mais indicado para ser usado como guia para a criação na cozinha (Horng; Hu, 2008).

A primeira fase do modelo Wallas de criação é a preparação de novas ideias. Nas entrevistas realizadas por Horng e Hu (2008), muitos participantes relataram ter começado suas carreiras imitando outros — ou seja, antes de desenvolverem sua própria criatividade. As autoras Horng e Hu (2008) exemplificam como uma criança pequena que aprende a andar imitando os adultos, - no entanto, assim como as crianças, os artistas logo aprenderão a criar variações criativas nos estilos que aprenderam a imitar. É através da imitação de mestres ou por outros meios, que os artistas criativos coletaram e acumularam conhecimento, informações e habilidades para resolver problemas, como um grande banco de dados mental. E é durante o processo criativo que eles precisavam selecionar e organizar o que é significativo, para então desenvolver seu potencial criativo.

Esta é a fase de acumular conscientemente conhecimento, é o momento de pesquisar, ler, se envolver com o setor, aprender e explorar. Aqui o objetivo não é encontrar uma ideia clara que vá guiar o criador durante o desenvolvimento criativo, mas sim buscar por ideias potenciais, que no futuro possam guiar o criador. É o momento de formação de um grande “banco de dados.”

Partindo para a fase dois - incubação de ideias -, os entrevistados de Horng e Hu (2008) relataram que, uma vez que eles tinham várias ideias para trabalhar (ou explorar), eles começavam com um conceito vago e avançavam em direção à clareza através da incubação da ideia. Aqui, desenvolve-se e organizam-se as ideias para que se tornem mais claras., através de uma grande dinâmica mental, recorrendo a processos de associação, de memória, de decisão e de síntese. Amaral (2022) afirma que esse é o estágio da organização mental, onde a mente passa por um período de processamento de informações já exploradas.

É explicado que ao construir um prato, os cozinheiros tendem a observar a combinação de ingredientes e a disposição visual do preparo. Nesta etapa, acontece a combinação mental dos ingredientes e técnicas, que muitas vezes pode surgir através da recordação de um prato ou sabor específico, reinterpretado.

Na fase 3 - a iluminação -, acontece o desenvolvimento das ideias, num processo complexo de estruturação, ampliação e reestruturação, trazendo uma ampla

gama de subcomponentes para participar. Aqui acontece uma exploração de atributos, interpretação conceitual, inferência funcional, mudança contextual, discussão e compromisso, esclarecimento e busca por limitações. É comum que emoções, sensações e imagens venham à mente do criador, e de maneira involuntária se transformem em inspirações para a solução do “problema” incubado.

Comprovando isso, as entrevistas realizadas por Horg e Hu (2008) sugeriram que a maioria das ideias inovadoras surgiram considerando maneiras de como os designs existentes poderiam ser aprimorados. Isso é parte do processo de refinamento criativo, no qual se começa com um design comum, mentalmente se anexa ou mescla a ele uma nova forma ou parte e, em seguida, explora as implicações funcionais da forma resultante. Por isso, nessa fase o trabalho em equipe entra com uma importância significativa, que após discussões e colaborações pode gerar um esclarecimento ou iluminação, processo pelo qual, após a preparação e incubação da ideia, a discussão e resolução de vários problemas, chega o momento de insight. Aqui, o criativo torna real as suas ideias e passa para o plano material, criando uma dinâmica de desenvolvimento.

Na quarta e última fase, conclui-se a construção do prato, através de uma avaliação. Aqui, Horg e Hu (2008) dizem que um prato concluído é, naturalmente, a sua combinação harmoniosa de design(s) visual(is), sabores, gostos e texturas, além da inventividade do seu design conceitual. Busca-se o melhor uso possível dos ingredientes com os quais o cozinheiro começou e a melhor combinação possível de valores estéticos (gustativos, táteis e visuais). Afinal, segundo as autoras, os produtos culinários mais criativos tendem a ser os mais complexos e multifacetados.

### **2.3 O design e seus métodos de projeto**

Kreusch e Oliveira (2017) afirmam que o sentido da palavra design na língua inglesa expressa “projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional”. Ainda, segundo Fioretti (2015), design é a capacidade de entender um problema ou oportunidade, buscar alternativas inovadoras e coerentes, testar o conceito escolhido e aplicá-lo na prática.

Segundo Amaral (2022), a área do design se apropriou dos conceitos originais sobre criatividade e processo criativo, mas com foco na resolução de problemas em produtos industriais. Dessa forma, o autor defende que a gastronomia pode se utilizar

da mesma lógica sistêmica da criatividade e design para o desenvolvimento de negócios, menus e produtos.

Ao relacionar design e gastronomia, surge o conceito de Food Design. A teoria de Food Design foi criada pela italiana Francesca Zampollo em 2009, onde os mesmos processos criativos são aplicados no âmbito alimentício. Lembrando que, quando falamos em design, nos referimos a tudo que é desenvolvido e pensado em resolução de problemas para atender as reais necessidades - e o Food Design é uma vertente da área, porém direcionada a tudo que diz respeito a alimentação e sua cadeia produtiva (Dutra, 2021).

Ademais, de acordo com Akiyoshi (2021), Food Design é a transformação do alimento e da alimentação pelo design, que nada mais é do que o conjunto de processos que compreende a criação de alguma coisa. Apesar das primeiras definições da expressão girarem em torno da estética de um produto ou de um prato (Guenther, 1976 *apud* Akiyoshi, 2021), food design “(...) seria, portanto, o desenho de um alimento, ou melhor, o projeto de um alimento ou para a alimentação” (Akiyoshi, 2021, p. 57).

A gastronomia somada ao design pode ser o palco de ideias inovadoras em momentos anteriores ao ato de degustar, a partir de uma intenção projetual. De acordo com Kreuzsch e Oliveira (2017), o que se conhece como projeto em design, poderia facilitar o alcance do objetivo de um trabalho na área da Gastronomia - ou seja, o processo criativo do cozinheiro -, dada a sua similaridade com o que se objetiva no design: a satisfação de determinada necessidade ou desejo.

Akiyoshi (2021) defende que onde quer que exista uma intenção, um objetivo final a ser alcançado, existirá um conjunto de processos que pode ser empregado para alcançarmos nosso objetivo. Dessa forma, a gastronomia pode se inspirar no design para obter uma estrutura, uma metodologia criativa, e dar andamento ao seu projeto. Assim, o design apresenta-se como orientador do modo criativo e projetual desta necessidade de desenvolvimento das ideias. E também destaca pensar sobre quais métodos são necessários para desenvolver criativamente as visões e transformá-las em um produto, objeto ou experiência.

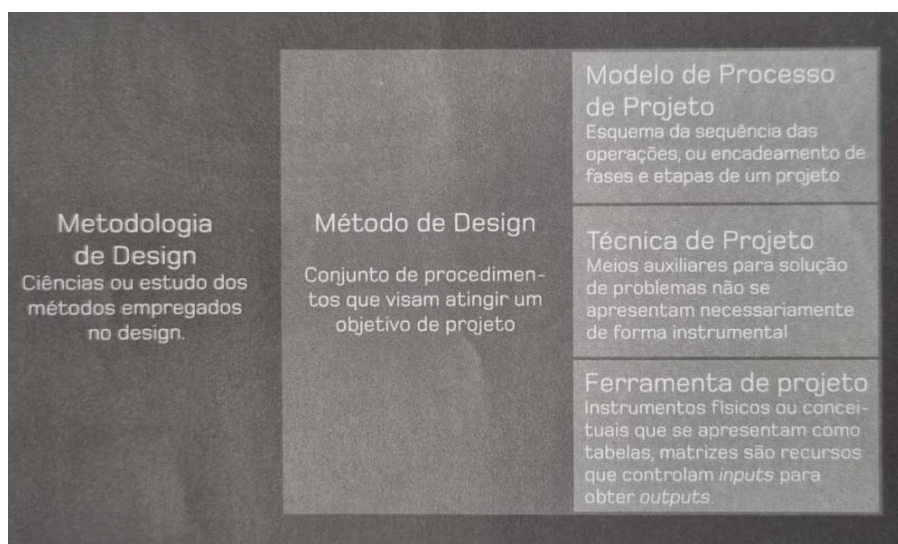
Ao buscar a resposta para esse questionamento, é possível entender esses métodos como uma sequência de passos que partem de uma necessidade ou um problema, até a solução ou o produto (Pazmino, 2015). Os métodos de design são procedimentos que podem ser ensinados e aprendidos, e conseqüentemente, repetidos; e têm como objetivo formalizar alguns procedimentos para minimização de

erros e aumento da busca de soluções adequadas, já que estimula o pensamento para além da “primeira coisa que vem à cabeça”.

De acordo com Pazmino (2015), outra vantagem do uso de métodos é a exteriorização do pensamento para esquemas, o que auxilia não só no liberar a mente para se dedicar ao pensamento intuitivo, como também no trabalho em equipe - já que todos participantes podem visualizar o andamento do projeto e contribuir no processo.

Em seu livro “Como se cria: 40 métodos para design de produto”, Pazmino (2015) destaca que teóricos usam diferentes termos para significar meios para alcançar objetivos diversos: métodos, técnicas e ferramentas - conforme observado na Figura 1. Neste estudo serão utilizados os termos métodos, técnicas e ferramentas sem fazer distinção entre eles, e considerando que podem ser um meio utilizado pela organização para alcançar ou clarificar um objetivo.

Figura 1 – Diferenciação de termos



Fonte: Pazmino (2015)

Segundo Jones (1978 *apud* Pazmino, 2015), os métodos podem ser classificados em dois grandes grupos, os métodos criativos e os métodos racionais. Sob o ponto de vista da criatividade, o método black box considera que todas as etapas do processo são passíveis de transformações e adaptações até que haja um resultado satisfatório. Este modelo parte do princípio que a atividade projetual é um processo que tem fases “obscuras”, ou seja, que as atividades desenvolvidas entre o recebimento de uma tarefa e a execução final são realizadas sem que se possa descrever o passo a passo.

Já sob o ponto de vista racional, Jones (1978 *apud* Pazmino, 2015) afirma que o designer é uma caixa transparente em que o processo de design é totalmente explicável. O método glass box busca representar a atividade projetual como uma sucessão de tarefas por meio das quais se pretende racionalizar todas as operações necessárias para a obtenção do resultado final. A principal vantagem deste método é a aplicação e adaptação a qualquer tipo de projeto, o que o torna apto a ser inserido na criação gastronômica.

Cipiniuk e Portinari (2006 *apud* Pazmino, 2015) mencionam que as duas classes de métodos não são excludentes, já que eles se alternam ao longo de um projeto: há etapas que podem ser plenamente explicitadas e justificadas, enquanto outras permanecem ainda obscuras, sujeitas aos processos considerados intuitivos. Dessa forma, qualquer processo de design precisa utilizar métodos diversos que combine razão e intuição.

Pelo processo de projeto ser complexo, dinâmico e multidisciplinar, teóricos e praticantes do design têm sugerido métodos para auxiliar o criador no percurso, tornando-o mais simples e operacional:

A essência projetual do Design influencia o processo criativo, pois pressupõe um conjunto de regras e etapas que são orientados para a criação, o desenvolvimento, execução e voltados para a busca de um resultado. Por esta razão acredita-se ser possível aplicar o processo projetual do Design a qualquer processo criativo nas mais diversas disciplinas que tenham na sua natureza a criatividade (Miguel, 2020, f. 15)

Segundo Salles (2017 *apud* Lunardelli 2017) a palavra projeto pode adquirir uma grande diversidade de adjetivos, sem afetar seu conceito e sua função lógica no âmbito da criação como rede. Portanto, pode-se falar de projeto artístico, projeto cinematográfico, projeto arquitetônico. Em vista disso, abordamos aqui a construção do termo “projeto gastronômico”, destacado por Lunardelli (2017), que surge para se ajustar a um projeto específico, ou seja, as particularidades do fazer gastronômico.

O processo de projeto mantém uma sequência básica, de acordo com Pazmino (2015): planejamento, análise, síntese e criatividade. Na primeira delas, é onde se realiza o estabelecimento de um conjunto coordenado de ações visando o desenvolvimento do produto. Envolve identificar e ordenar ações, a partir de uma visão ampla de um problema ou necessidade, organizando as informações já existentes. Na segunda fase, a análise, ocorre a investigação e reflexão das informações envolvidas,

buscando auxiliar na estruturação do problema ou na definição das necessidades. Essa fase também aparece na geração de alternativas.

A fase de síntese é complementar a fase de análise, pois aqui busca-se reunir os elementos objetivos do projeto para interpretar e tomar decisões. É um processo de dedução, e assim como na síntese, pode ocorrer ao longo do processo projetual. De cada informação analisada é realizado o seu agrupamento e interpretação, auxiliando na estruturação do problema e nas decisões prioritárias.

Por fim, a fase de criatividade é considerada como a fase central do processo de projeto, onde todas as tarefas de pesquisa, análise e síntese devem mostrar sua aplicação. Envolve a capacidade de formar mentalmente imagens, sistemas, estruturas de algo conhecido ou dar existência a algo novo, único e original. Nesta fase devem ser geradas alternativas para a solução do problema de projeto, e para isso deve-se usar a criatividade, ou, segundo Pazmino (2015), métodos e procedimentos que permitam, de uma forma rápida, obter um conjunto de soluções melhores ou inovadoras.

Visto que os métodos de design são meios que permitem o trânsito e a interação entre áreas de diversos conhecimentos, e que são facilitadores para a solução de um problema, é possível realizar o seu uso para a construção de um projeto gastronômico, a fim de torná-lo mais sistemático e fluído. Nos próximos itens serão abordados métodos com potencial para fazerem parte de um processo criativo na gastronomia. O critério para a seleção dos métodos descritos foi baseado na minha experiência como designer e gastróloga, a partir do uso deles no seu processo criativo.

### 2.3.1 Briefing

O processo de design tem como início um problema ou uma necessidade que deve ser descrita no briefing, um documento completo das necessidades e restrições do projeto, com informações sobre o produto, mercado, público-alvo, entre outros. De acordo com Pazmino (2015), o briefing deve ser elaborado como uma atividade prévia ao projeto, na fase de planejamento, e seus elementos vão variar de acordo com a complexidade do que se está projetando. Ele direciona o processo de design e os métodos que podem ser utilizados, permitindo também estabelecer um cronograma e a equipe necessária para a realização do projeto.

O briefing é, resumidamente, um documento com a descrição do projeto, com suas necessidades, exigências e limitações. “O que?”, “por quê?”, “quais?” e “para quem?” são perguntas que devem ser respondidas com a utilização desta ferramenta.

### 2.3.2 Análise sincrônica ou paramétrica

A Análise Paramétrica serve para comparar os produtos em desenvolvimento com os produtos existentes ou concorrentes<sup>6</sup>, baseando-se principalmente em variáveis mensuráveis (que podem ser medidas), porém, também existem aspectos qualitativos. Pazmino (2015) afirma que os produtos que já estão colocados no mercado podem auxiliar na tomada de decisões e permitem identificar quais as melhores características a serem exploradas. De modo geral, essa ferramenta serve para reconhecer o universo do produto a ser desenvolvido, evitar reinvenções, permitir ao criador reconhecer pontos fortes e fracos do produto, e agir para melhorá-lo, mudá-lo, ou conservá-lo.

De modo prático, esta técnica deve ser aplicada na fase de análise, que corresponde a fase informacional, quando são realizadas as coletas de dados para o projeto. Após o primeiro contato visual, é necessário que os produtos concorrentes sejam analisados detalhadamente para identificar inovações.

### 2.3.3 Pesquisa das necessidades do consumidor

Entender as necessidades do consumidor é entender a brecha do mercado e se o produto criado tem ou não espaço de consumo. A Pesquisa do Consumidor é um método que busca entender as necessidades e desejos do mesmo, podendo ocorrer de diferentes formas, como entrevistas, questionários, observação ou até grupos focais (Pazmino, 2015). Aplica-se na fase de projeto informacional (de análise), observando cuidadosamente o comportamento humano em busca de perceber como os usuários reagem de maneira física e emocional com um ambiente, produto ou serviço.

---

<sup>6</sup> Concorrente é todo produto ou serviço que busca o mesmo mercado e satisfazer as mesmas necessidades do consumidor. Similar é todo produto ou serviço que atende às mesmas funções e pode satisfazer as mesmas necessidades do consumidor, mas não é um concorrente direto (Pazmino, 2015).

### 2.3.4 *Brainstorming*

O *Brainstorming*, em tradução livre “tempestade de ideias”, surge para propor soluções para o problema identificado. Tendo em vista que a geração de ideias é uma parte crítica do processo de inovação, considera-se o *brainstorming* como uma ferramenta particularmente eficaz para a geração de um grande número de ideias criativas. Nesse sentido, este método serve de estímulo à criatividade, ou seja, possibilita o compartilhamento verbal de ideias sem que haja críticas ao longo do processo. Na prática, após a delimitação de um tema ou problema, o indivíduo - ou a equipe - deve falar todas as ideias que vem a sua mente, sem filtros. Aqui a produtividade é o principal objetivo, e não a qualidade.

Segundo Buchele *et al.* (2017), as regras do *Brainstorming* são: ninguém deve criticar ninguém, julgamentos devem ser retidos, deve-se expressar todas as ideias que vêm à mente; quanto mais criativa a ideia melhor, não se deve ter medo de dizer o que vem à mente, isto irá estimular mais e melhores ideias; quanto maior for o número de ideias, maior será a probabilidade de ideias vencedoras; deve-se tentar sugerir como as ideias de outras pessoas podem ser unidas com outras ou como podem ser melhoradas, não deve haver medo deste realizar esta etapa.

### 2.3.5 Análise estrutural

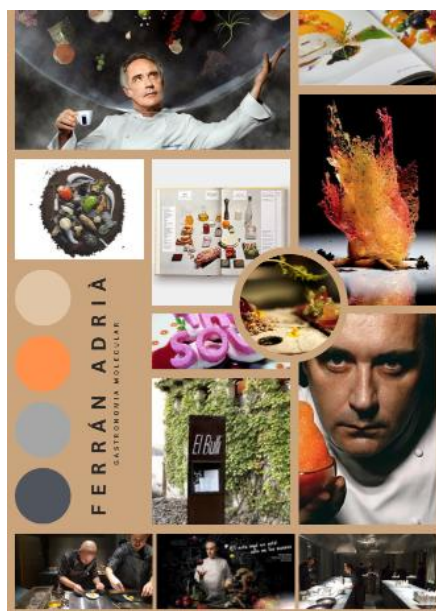
Para Bonsiede (1984 *apud* Pazmino, 2015), a Análise Estrutural serve para reconhecer e compreender os componentes de um produto. A partir dessa análise é possível reduzir, substituir ou inovar com novos elementos na composição. Aqui é necessário entender o que é e qual a necessidade de cada componente, e então definir quais têm função constitutiva ou secundária.

Pazmino (2015) exemplifica a Análise Estrutural através de uma receita de cookie, onde açúcar, leite, trigo e ovos são os ingredientes principais - elementos constitutivos - e formam a base da receita. Já as gotas de chocolate, mel, nozes e raspas de laranja são ingredientes adicionais, com uma função secundária de agregar sabor e textura à preparação. A Análise Estrutural pode ser aplicada na fase de análise de um projeto, ou, se o objetivo for inovação, na fase criativa.

### 2.3.6 Moodboard

O *moodboard*, ou painel visual do produto, tem o intuito de traduzir por meio de imagens, ideias e visualizações, um determinado projeto. É um painel com imagens que representam inspirações para o produto, como frases, cores, materiais e formas que transmitem uma intenção, ou um estado de espírito (Figura 2).

Figura 2 – Exemplo de *moodboard*



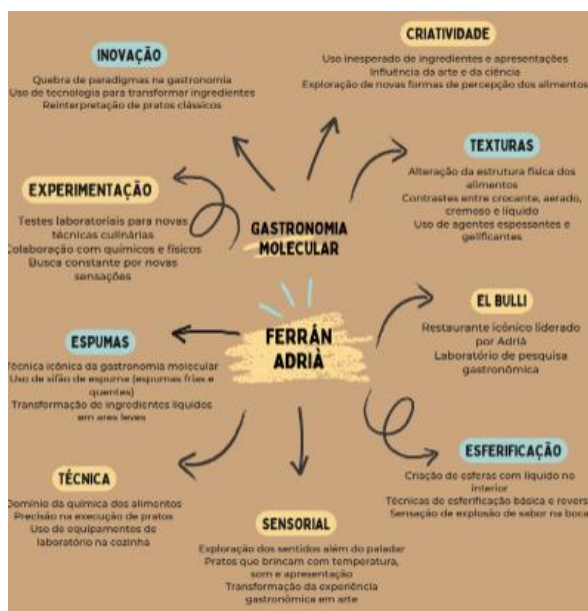
Fonte: Elaborada pela autora.

Serve para auxiliar o criador na geração de alternativas a partir do levantamento de elementos estéticos, para que, durante o desenvolvimento do mesmo, seja possível reproduzir tais características (Pazmino, 2015).

### 2.3.7 Mapa mental

O Mapa Mental foi desenvolvido pelo psicólogo Tony Buzan no final da década de 1970, e trata-se basicamente de uma estratégia na organização de novas ideias por meio de palavras-chave, cores, imagens e símbolos (Figura 3), em uma estrutura que se irradia a partir de uma ideia ou conceito central (Pazmino, 2015). A partir deste método é possível perceber os vários elementos que compõem o todo, com seus desdobramentos e suas relações, tirando proveito do fato de que a mente humana lida de forma muito eficiente com imagens (Brasil, 2004 *apud* Pazmino, 2015).

Figura 3 – Exemplo de mapa mental



Fonte: Elaborada pela autora.

O Mapa Mental faz uso das funções do lado direito do cérebro (que é mais intuitivo e criativo), pois propõe que sejam usadas diferentes cores e uma estrutura natural que parte do centro, utilizando linhas curvas, símbolos, palavras e imagens - ao contrário das tradicionais anotações, normalmente feitas em modo linear, organizada e em uma só cor. Buzam (2005 *apud* Pazmino, 2015) recomenda que, para a montagem de um Mapa Mental, deve-se começar no centro de uma folha em formato paisagem e grande, e depois utilizar imagens e figuras, além de palavras-chaves, traços curvos e orgânicos. A partir das ideias principais, devem-se desdobrar novas ideias.

### 2.3.8 Desenho

Conforme Parreira (2016), o desenho pode ser um excelente meio para desenvolver o pensamento criativo. Ele é um indicativo de um entendimento da criatividade como fluxo, formalizada como um exercício alargado e em constante mutação.

A palavra “desenho” possui um amplo campo semântico, que pode ser dividido em duas áreas principais: o desenho como intenção e projeto, e como registro - neste último, destaca-se que “em algumas linguagens o registro não é escrito e muitas vezes não é manual” (Pfützenreuter, 2001). Por isso, para ultrapassar o modelo da palavra

escrita, propõe-se o uso do desenho como um “documento de processo”, que é suficientemente amplo para permitir a referência a objetos diferentes, desde que estes registrem o processo criativo, desempenhando papéis de armazenamento e experimentação.

O desenho como documento de processo envolve, direta ou indiretamente, a intenção do artista, e através desse ato de registrar também acontece uma forma de pensamento visual, que pode apontar um caminho para o artista: “é armazenamento, mas também experimentação” (Pfützenreuter, 2001, p. 193).

### 2.3.9 Prototipagem

De acordo com Lim *et al.* (2008 *apud* Miguel, 2020), protótipos são manifestações físicas de ideias ou conceitos, ou representações de um design feito antes de existir os artefatos finais. Miguel (2020) defende que o papel de um protótipo vai além de ser somente um teste para um projeto, considera-se também, uma ferramenta com o objetivo de gerar discussões. Segundo a autora, a prototipagem estimula reflexões e auxilia na busca de novos caminhos, gerando insights de momentos criativos. Se torna parte integrante de um processo projetual que visa a diminuição de incertezas, que pode levar à concepção de novas ideias ou novos caminhos, “não é um fim e sim um meio” (Miguel, 2020, f. 9).

O protótipo permite que o criador o toque e manuseie, proporcionando novas percepções sobre o produto e permitindo que opiniões sobre suas características físicas e seu significado. Dessa forma, o protótipo materializa a ideia, sem ainda ser o produto final, permitindo ajustes e aperfeiçoamentos antes de se transformar no artefato definitivo.

Encerrando este referencial teórico, observa-se que a articulação entre gastronomia, turismo e hospitalidade, somada à revisão de estudos sobre processos criativos e ao aporte conceitual do design, fornece uma base sólida para a pesquisa. Esses elementos se complementam e se fortalecem mutuamente, permitindo compreender a gastronomia como prática cultural e campo de inovação, ao mesmo tempo em que apontam para o potencial do design em estruturar caminhos mais organizados e eficazes no processo criativo gastronômico. Assim, este capítulo cumpre a função de sustentar teoricamente a análise que será realizada nos capítulos seguintes, reafirmando a relevância da interdisciplinaridade como eixo central desta investigação.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo dedica-se à apresentação da metodologia que orienta a pesquisa, detalhando tanto o percurso adotado quanto as estratégias de análise empregadas. Inicialmente, realizo uma análise dos planos pedagógicos dos cursos superiores presenciais de Gastronomia no estado do Rio Grande do Sul, com o objetivo de identificar possíveis lacunas relacionadas à criatividade e à cozinha autoral no âmbito da formação acadêmica. Em seguida, descrevo a trajetória metodológica da dissertação, explicitando as etapas que estruturam o desenvolvimento do estudo, bem como os procedimentos de coleta e análise dos dados. Dessa forma, o capítulo evidencia de que modo a investigação foi conduzida e assegura a transparência e a consistência necessárias ao rigor científico do trabalho.

Conforme exemplificado pela Prof. Dra. Susana de Araújo Gastal, em uma das nossas aulas da disciplina de Epistemologia do PPGTURH no primeiro semestre de 2024, a metodologia é o “contrato de aluguel” que assinamos com a nossa dissertação e com nós mesmos antes de iniciarmos a pesquisa. É o momento de definição das regras a serem seguidas nos próximos anos, do que é permitido ou não no percurso acadêmico.

Segundo Lima e Miotto (2007) nos trabalhos de caráter exploratório-descritivo, afirma-se a importância de definir e de expor com clareza o método e os procedimentos metodológicos que envolveram a sua execução, detalhando as fontes, de modo a apresentar as lentes que guiaram todo o processo de investigação e de análise da proposta. É a metodologia que explicita as opções teóricas fundamentais, expõe as implicações do caminho escolhido para compreender determinada realidade e o homem em relação com ela (Minayo, 1994 *apud* Lima; Miotto, 2007).

Conforme já descrito no item 2, esta dissertação foi iniciada através de uma pesquisa exploratória bibliográfica, que, por meio da coleta e análise de materiais teóricos, buscou identificar e consolidar conceitos centrais capazes de fornecer suporte ao desenvolvimento da investigação e à fundamentação da análise de dados e das conclusões. Paralelamente, realizou-se a coleta e o exame detalhado das grades curriculares dos cursos superiores presenciais de Gastronomia no estado do Rio Grande do Sul, com o objetivo de compreender como os conteúdos são estruturados e quais competências são enfatizadas na formação dos discentes. Foi a partir dessa análise, que evidenciou-se uma lacuna significativa: a escassez ou

ausência de disciplinas voltadas especificamente à criatividade e à elaboração de pratos autorais, aspecto que revela uma oportunidade de aprofundamento acadêmico e justificativa para a realização desta dissertação. Dessa forma, a combinação da revisão bibliográfica com a investigação das estruturas curriculares permitiu não apenas sustentar teoricamente o estudo, mas também situá-lo em um contexto prático, demonstrando a relevância de investigar métodos de design aplicados ao processo criativo gastronômico

Para além do referencial teórico, optou-se por utilizar a abordagem qualitativa com ênfase no estudo de caso, por se tratar de uma investigação aprofundada de um fenômeno específico — a disciplina “Design e Alimentação” no curso de graduação em Gastronomia. A escolha se justifica pela necessidade de compreender, em profundidade, como os métodos e ferramentas do design são aplicados no processo de criação de pratos autorais pelos estudantes.

Segundo Yin (2015), o estudo de caso é apropriado quando se deseja investigar um fenômeno contemporâneo em seu contexto real, especialmente quando as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidas. Nesse sentido, a disciplina analisada representa um caso único, pois articula práticas de design dentro de um ambiente educacional voltado à gastronomia, o que exige uma análise contextualizada e interpretativa.

Conforme Flick (2009), o objetivo dos estudos de caso é a descrição exata ou a reconstrução de um caso, e ainda, conforme Gil (2002, p. 55)

[...] os propósitos não são os de proporcionar o conhecimento preciso das características de uma população, mas sim o de proporcionar uma visão global do problema ou de identificar possíveis fatores que o influenciam ou são por ele influenciados.

O estudo de caso apresenta como vantagem a flexibilidade, o tempo de imersão de baixa duração, e o fato de ser apropriado para contextos educacionais complexos e interdisciplinares, além de proporcionar o entendimento de "como" determinada situação acontece. Ainda, a investigação qualitativa de um caso permite captar múltiplas perspectivas — dos professores, dos estudantes e dos materiais produzidos —, além de considerar as dimensões subjetivas, criativas e processuais envolvidas no desenvolvimento dos projetos autorais.

### 3.1 A análise dos planos pedagógicos

Com o objetivo de especular a lacuna na formação de gastrônomos no quesito criatividade, foram analisados os planos pedagógicos de cursos superiores presenciais em gastronomia do estado do Rio Grande do Sul<sup>1</sup>, onde buscou-se compreender de que forma os conceitos-chaves do problema de pesquisa - processo criativo, design e criatividade - eram abordados no decorrer dos cursos.

Segundo Brandão (2021), o projeto pedagógico é um dos documentos capazes de apontar distintas versões acerca da gastronomia no Brasil, através da concepção de objetivos, áreas de atuação e do perfil do egresso. A análise de tais documentos tem como objetivo observar se o ensino de métodos de design estão incorporados no curso, a fim de estimular a criatividade dos estudantes. Tal lacuna no ensino superior gera a hipótese de uma formação focada em reprodução de técnica, sem espaço para o desenvolvimento de uma cozinha autoral. Sob essa lente, Ferro (2021) também defende que muitas das problematizações que se refletem na Gastronomia parte da própria construção do gastrólogo na graduação.

Em sua dissertação de mestrado, Amaral (2022) argumenta que existe uma grande dificuldade de profissionais do setor da gastronomia, na questão de iniciar um projeto, encontrar sua tematização, posicioná-lo de forma mercadológica, criar, desenvolver e executar produtos. Tal obstáculo pode ser associado à falta de incentivo à criatividade e ao desenvolvimento de uma cozinha autoral no decorrer dos cursos de gastronomia.

Em uma consulta realizada em dezembro de 2023 no site do Ministério da Educação (MEC), constatou-se a existência de 15 cursos presenciais de nível superior (graduação) em Gastronomia registrados no estado do Rio Grande do Sul. Nos sites das quinze instituições de ensino, foi efetuada uma pesquisa em busca dos planos pedagógicos dos cursos, porém apenas uma delas disponibiliza o mesmo para consulta. Outras doze, fornecem a grade curricular e sua carga horária, e por fim, duas instituições não apresentam informações sobre os cursos.

---

<sup>1</sup> A escolha de analisar os cursos apenas do estado do Rio Grande do Sul, deve-se ao fato de que tanto a pesquisa, quanto às minhas formações em Gastronomia e em Design de Moda foram realizadas no estado. Além disso, a amostragem de 15 instituições de ensino foi considerada suficiente para a análise desejada.

A partir das instituições que fornecem o conteúdo abordado nas graduações - seja através de grade curricular ou de plano pedagógico - analisou-se o material disponível em busca a compreender de que forma os assuntos criatividade e design eram abordados nas disciplinas oferecidas, seja de forma explícita ou através de sua ementa.

Na instituição de ensino de número 1 (IE1) a palavra criatividade é citada apenas em uma disciplina - "Planejamento, criatividade e empreendedorismo" -, enquanto o design não é apresentado. Porém, com conteúdo que se assemelham as palavras destacadas, encontramos as disciplinas de "Gestão de Custos e Planejamento de Cardápios", "Ciência e Inovação dos Alimentos" e "Projeto Temático II: Tendências e Inovação em A&B<sup>2</sup>".

Já a IE<sup>3</sup>2 aborda em sua grade curricular mais disciplinas com foco em criatividade: "Criativa TEC Experience 1", "Design e Alimentação", "Criativa Tec Experience 2", "Laboratório de Design de Eventos" e "Criativa Tec Experience 3". Enquanto, de modo indireto, as palavras-chave podem ser observadas nas disciplinas de "Lab Tools Gastronomia - Planejamento Estratégico de Cardápios", "Tecnologia e Desenvolvimento de Novos Produtos" e "Pensamento Projetual".

A IE3 apresenta apenas uma disciplina com o nome relacionada a criatividade, "Cozinha Criativa", enquanto com conteúdo semelhante, observa-se a presença da disciplina de "Desenvolvimento de Produtos e Análise Sensorial". Na IE4 não foram encontradas disciplinas na grade curricular com as palavras criatividade ou design e com conteúdo semelhante apenas uma: "Desafio de Inovação". Na IE5 nenhuma disciplina apresenta as palavras-chave em sua grade curricular, tanto no nome quanto na ementa. A IE6 indica a existência de uma disciplina de cunho criativo: "Garde manger e cozinha criativa".

A IE7 também aponta em seu site apenas uma disciplina relacionada diretamente com criatividade: "Cozinha de Criação". Na IE8 foram encontradas as disciplinas com os nomes de "Planejamento de Cardápio", onde a palavra "criatividade" aparece na ementa e "Desenvolvimento de produto e food design".

A IE9 destaca em seu plano pedagógico disponível para consulta que busca desenvolver a iniciativa, o espírito crítico, a criatividade, o conhecimento da realidade

---

<sup>2</sup> Alimentos & Bebidas.

<sup>3</sup> A partir desse momento as instituições de ensino serão abreviadas para IE.

e o compromisso social do estudante. Porém, nenhuma disciplina apresenta as palavras-chave no nome, apenas através de conteúdos semelhantes como em “Planejamento e Projetos em Gastronomia”.

Na grade curricular disponibilizada pela IE10, duas disciplinas destacam as palavras-chave em seus nomes: “Food design” - a qual a ementa diz ser focada em fotografia - e “Leitura e escrita de textos acadêmicos: produção criativa”, claramente sem cunho vinculado à gastronomia.

A IE12 oferece a disciplina de “Criação e desenvolvimento de novos negócios”, enquanto na IE13 não foram encontradas menções às palavras-chave - ou semelhantes - na grade curricular e nas ementas disponibilizadas. Por fim, a IE15 disponibiliza a disciplina “Gastronomia contemporânea e criativa” e com conteúdo semelhante às palavras-chave encontra-se “Estrutura de restaurante e planejamento de cardápio”, “Desenvolvimento de produtos e análise sensorial” e “Trabalho de conclusão de curso II” que apresenta o termo “criatividade no mundo da cozinha” no programa pedagógico.

O resumo da análise dos planos pedagógicos e grades curriculares é ilustrado no Quadro 3 abaixo.

Quadro 3 – Análise de planos pedagógicos dos cursos de gastronomia

(continua)

<b>Instituição de Ensino</b>	<b>Disponibiliza plano pedagógico no site?</b>	<b>Disponibiliza grade curricular no site?</b>	<b>A palavra criatividade está presente no título de quantas disciplinas?</b>	<b>A palavra design está presente no título de quantas disciplinas?</b>	<b>Existem conteúdos semelhantes a design e criatividade no título ou ementa de quantas disciplinas?</b>
IE1	Não	Sim	1	0	3
IE2	Não	Sim	3	2	3
IE3	Não	Sim	1	0	1
IE4	Não	Sim	0	0	1
IE5	Não	Sim	0	0	0
IE6	Não	Sim	1	0	0
IE7	Não	Sim	1	0	0
IE8	Não	Sim	0	1	1

(conclusão)

Instituição de Ensino	Disponibiliza plano pedagógico no site?	Disponibiliza grade curricular no site?	A palavra criatividade está presente no título de quantas disciplinas?	A palavra design está presente no título de quantas disciplinas?	Existem conteúdos semelhantes a design e criatividade no título ou ementa de quantas disciplinas?
IE9	Sim	Sim	0	0	1
IE10	Não	Sim	1	1	0
IE11	Sem informações sobre o curso no site				
IE12	Não	Sim	1	0	0
IE13	Não	Sim	0	0	0
IE14	Sem informações sobre o curso no site				
IE15	Não	Sim	1	0	3

Fonte: Elaborado pela autora.

Com base na análise das informações disponibilizadas pelas instituições de ensino superior, é possível observar uma escassez significativa na abordagem dos temas de criatividade e design na grade curricular dos cursos de Gastronomia no estado do Rio Grande do Sul. Apesar de existirem disciplinas que abordam questões relacionadas às palavras-chave, não foram encontradas menções específicas relacionadas a processo criativo na gastronomia.

### 3.2 Construção do estudo de caso: Disciplina “Design e Alimentação”

O conceito de caso pode ser entendido como uma família ou qualquer outro grupo social, um pequeno grupo, uma organização, um conjunto de relações, uma comunidade, uma nação ou mesmo toda uma cultura (Gil, 2002, p. 138). A delimitação dos casos estudados pode ser definida por um ponto de vista espacial ou temporal - como episódios, eventos, ou ainda, um período de tempo. Não existem limites concretos nessa definição, ela é definida de acordo com sua utilidade para a pesquisa e de acordo com os propósitos da pesquisa.

Diante do exposto, o caso estudado nesta pesquisa é a disciplina “Design e Alimentação”, integrante da matriz curricular do curso de Graduação em Gastronomia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. O recorte espacial da investigação está

delimitado ao município de Porto Alegre, tendo como locus específico o campus onde as aulas foram ministradas. Os sujeitos participantes da pesquisa foram os alunos regularmente matriculados na disciplina “Design e Alimentação”, oferecida no primeiro semestre letivo de 2025.

Segundo Gil (2002, p. 140) após a definição do caso é recomendada a elaboração de um protocolo, documento que define a conduta a ser adotada para a coleta de dados. Tal etapa representa uma estratégia eficaz para aumentar a confiabilidade do estudo de caso, sendo especialmente relevante em pesquisas que envolvem múltiplos casos. Diante disso, o quadro abaixo representa o protocolo do estudo de caso desta pesquisa:

Quadro 4 – Protocolo de Estudo de Caso

<b>Protocolo de Estudo de Caso - Disciplina “Design e Alimentação”</b>	
Visão geral do projeto	Analisar como os métodos e ferramentas do design auxiliam no desenvolvimento do processo criativo de estudantes de gastronomia na criação de pratos autorais, no contexto da disciplina "Design e Alimentação".
Procedimentos de campo	<p><i>Locus:</i> UNISINOS campus de Porto Alegre</p> <p><i>Participantes:</i> alunos regularmente matriculados na disciplina “Design e Alimentação”;</p> <p><i>Recorte de tempo:</i> primeiro semestre letivo de 2025;</p> <p><i>Coleta de dados:</i> observação não participante nas aulas; entrevistas semi-estruturadas com alunos e com o professor; análise de documentos pedagógicos; análise de material elaborado pelos estudantes. Registro através de diário de campo.</p>
Definições das questões	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificação do aluno (nome e em qual semestre está);</li> <li>● Qual país foi escolhido para inspiração;</li> <li>● Qual <i>chef</i> foi escolhido para inspiração;</li> <li>● Qual será o prato executado;</li> <li>● Houveram alterações entre o teste 1 e o teste 2?</li> <li>● Solicitar o moodboard de inspiração, os croquis e pesquisas de referência realizadas pelos alunos</li> <li>● Solicitar ao professor o plano pedagógico da disciplina.</li> </ul>
Diretrizes para elaboração do relatório	<p>O relatório será a própria dissertação, estruturada com</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introdução</li> <li>● Referencial teórico</li> <li>● Percurso metodológico</li> <li>● Pesquisa</li> <li>● Conclusões</li> <li>● Referências</li> </ul>

Fonte: Elaborado pela autora

### 3.2.1 Coleta de dados

De acordo com Gil (2002), obter dados mediante procedimentos diversos é fundamental para garantir a qualidade dos resultados obtidos, por isso, no estudo de caso utiliza-se sempre mais de uma técnica para a coleta de dados. Os resultados obtidos devem ser provenientes da convergência ou da divergência das observações obtidas de diferentes procedimentos, tornando possível conferir validade ao estudo.

A coleta de dados para esta pesquisa foi conduzida no decorrer dos meses de março, abril e maio do ano de 2025, período correspondente à oferta da disciplina “Design e Alimentação”, integrante da matriz curricular do curso de Graduação em Gastronomia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. As atividades de campo foram realizadas de maneira presencial e envolveram a imersão do pesquisador no ambiente acadêmico, com visitas à universidade e acompanhamento integral das aulas da referida disciplina.

Durante essas ocasiões, foi possível realizar observações diretas dos estudantes em situação de aprendizagem, bem como estabelecer interações espontâneas por meio de conversas informais e, posteriormente, aplicar entrevistas semiestruturadas com o intuito de explorar as percepções dos discentes sobre seus próprios processos criativos no contexto da disciplina.

A principal técnica utilizada para a coleta de dados foi a observação não participante, com registros de elementos visuais e simbólicos em um diário de campo.

A observação não participante é uma técnica específica de coleta de dados dentro da pesquisa qualitativa, onde o pesquisador utiliza praticamente todos os sentidos – visão, audição, percepção, olfato -, e permite ao pesquisador descobrir como algo efetivamente funciona ou ocorre (Flick, 2009, p. 203).

Os dados obtidos para a realização desse estudo foram captados através de três principais formas: (a) a observação das aulas, de forma não participante, registrando o que acontecia em sala através de um diário de campo, (b) entrevistas semiestruturadas com o professor e com os alunos, para entender suas escolhas, inspirações e processo criativo, (c) a análise de documentos: plano de ensino da disciplina e trabalhos dos alunos (moodboards, registros visuais dos pratos, croquis, apresentações).

A opção pela observação não participante nas aulas da disciplina de Design e Alimentação justifica-se pela necessidade de compreender como os métodos de

design utilizados no processo de criativo gastronômico auxiliaram no desenvolvimento de um prato autoral, sem interferir diretamente nas práticas desenvolvidas em sala de aula. Essa técnica permite ao pesquisador assumir uma postura mais neutra, preservando a naturalidade das ações e comportamentos dos participantes, o que contribui para a coleta de dados mais autênticos e espontâneos. Flick (2009, p. 202) confirma afirmando que “algumas práticas apenas podem ser acessadas por meio da observação, uma vez que as entrevistas e as narrativas somente tornam acessíveis os relatos das práticas e não as próprias práticas”.

A utilização de entrevistas semiestruturadas com os alunos da disciplina de Design e Alimentação é justificada pela possibilidade de abordar tópicos previamente definidos, alinhados aos objetivos da pesquisa, ao mesmo tempo em que possibilita a exploração de questões emergentes durante a conversa, favorecendo a escuta das experiências, percepções e interpretações dos estudantes sobre suas experiências na disciplina. As perguntas pré-estruturadas foram:

- a) Qual o seu nome e em qual semestre do curso você está?
- b) Qual foi o país escolhido como inspiração?
- c) Qual foi o chef escolhido como referência?
- d) Qual será o prato desenvolvido?

Da mesma forma, realizou-se uma entrevista com o professor responsável pela disciplina, a fim de compreender sua trajetória profissional e acadêmica, bem como sua experiência ao longo dos anos ministrando “Design e Alimentação”. Buscou-se entender sua percepção geral, construída a partir de suas vivências como docente, sobre o papel e a relevância da disciplina de Design e Alimentação na formação dos futuros gastrônomos. Essa escuta possibilitou articular a visão do professor com as experiências relatadas pelos estudantes, enriquecendo a análise e permitindo uma compreensão mais ampla do processo formativo promovido pela disciplina.

A análise do plano pedagógico da disciplina constitui uma estratégia fundamental para compreender em profundidade quais conteúdos foram abordados durante as aulas, quais foram os objetivos pedagógicos e de que forma os métodos de design foram apresentados aos estudantes. Além disso, foram analisados os materiais produzidos pelos alunos: moodboards, croquis, fichas técnicas e anotações. Todos esses documentos representam fontes primárias de informação que possibilitam identificar as intenções do docente, as abordagens metodológicas

adotadas e as formas de expressão visual e conceitual utilizadas pelos alunos. Além disso, a análise desses materiais contribui para triangulação dos dados obtidos por meio da observação e das entrevistas, reforçando a validade da pesquisa.

### 3.2.2 Análise dos dados

A análise dos dados obtidos conecta referenciais teóricos e interpretações próprias baseadas na minha vivência e saberes como designer, gastróloga e professora. O método utilizado para a análise é a triangulação, que segundo Marcondes e Brisola (2014), conta com uma articulação entre dados empíricos e análise de conjuntura. As autoras ainda destacam que:

A opção pela Análise por Triangulação de Métodos significa adotar um comportamento reflexivo-conceitual e prático do objeto de estudo da pesquisa sob diferentes perspectivas, o que possibilita complementar, com riqueza de interpretações, a temática pesquisada, ao mesmo tempo em que possibilita que se aumente a consistência das conclusões (Marcondes; Brisola, 2014, p. 205).

Triviños (1987) afirma que a triangulação tem por objetivo básico abranger a máxima amplitude na descrição, explicação e compreensão do foco em estudo, sustentando que é impossível conceber a existência isolada de um fenômeno social, sem raízes históricas, sem significados culturais e sem vinculações estreitas e essenciais com uma macro realidade social.

A triangulação pode ser dividida em três processos interpretativos: o primeiro deles conta com as etapas de transcrição dos dados levantados, a avaliação ou pré-análise dos dados, e a elaboração de categorias de análise. O segundo processo interpretativo separa-se na leitura aprofundada do material selecionado, na investigação ancorada no diálogo com autores, e por fim, em uma macro análise. O terceiro e último processo, uma construção-síntese, faz o diálogo entre dados empíricos e uma análise de conjuntura (Marcondes; Brisola, 2014).

O percurso metodológico apresentado neste capítulo - resumido no Quadro 5 abaixo- possibilitou estruturar de maneira consistente a investigação, desde a análise inicial das grades curriculares dos cursos de Gastronomia no Rio Grande do Sul até a construção do estudo de caso sobre a disciplina “Design e Alimentação”.

Quadro 5 – Síntese do percurso da dissertação

(continuação)

Problema de pesquisa	Objetivo geral	Objetivos específicos	Conceitos chave	Técnicas de pesquisa
<p>Como os métodos e ferramentas do design contribuem para o desenvolvimento do processo criativo na elaboração de pratos autorais de estudantes de gastronomia?</p>	<p>Analisar como os métodos e ferramentas do design auxiliam no desenvolvimento do processo criativo de estudantes de gastronomia na criação de pratos autorais, no contexto da disciplina "Design e Alimentação"</p>	<p>Apresentar conceitos teóricos relacionados à hospitalidade e turismo na gastronomia e processos criativos na gastronomia, bem como a metodologias de design</p>	<p>Acosta e Rejowski (2011); Camargo (2004); Erig e Nascimento (2016); Ferro (2021); Montanari (2013); Prieto, Oliveira e Silva (2021); Sulis (2021)</p> <p>Amaral (2022); Ferreira (2012); Horng Hu (2008); Parnes (1962); Parreira (2014); Wallas (1926).</p> <p>Akiyoshi (2021); Bonsiede (1984); Brasil (2004 <i>apud</i> Pazmino, 2015); Buchele <i>et al.</i> (2017); Cipiniuk e Portinari (2006); Dutra (2021); Fioretti (2015); Jones (1978); Kreuzsch e Lunardelli (2017); Lim <i>et al.</i> (2008); Miguel (2020); Oliveira (2017); Parreira (2016); Pazmino (2015); Pfützenteuter (2001); Salles (2017).</p>	<p>Revisão de literatura através das plataformas Google Acadêmico e Sucupira, baseada nas palavras "gastronomia", "processo criativo", "design", e a combinação das mesmas.</p>

		Analisar os planos pedagógicos e currículos dos cursos superiores em Gastronomia no Rio Grande do Sul sob a perspectiva da abordagem de assuntos relacionados a criatividade e design;	Amaral (2022); Brandão (2021); Ferro (2021); e-MEC (2023).	Consulta realizada no site do Ministério da Educação (e-MEC) para identificar os cursos superiores em gastronomia no RS, e análise dos seus planos pedagógicos e currículos.
		Compreender de que forma ferramentas projetuais do design influenciam na tomada de decisão dos alunos durante a criação de pratos;	Amaral (2022); Ferreira (2012); Horng Hu (2008); Parnes (1962); Parreira (2014); Wallas (1926).	Observação das aulas de forma não participante; entrevistas semiestruturadas com os alunos e com o professor; análise de documentos (plano de ensino da disciplina e trabalhos dos alunos).

Fonte: Elaborado pela autora.

Essa trajetória evidenciou a escassez de disciplinas que abordem de forma explícita a criatividade e o processo criativo na formação em Gastronomia, lacuna que justifica e fortalece a pertinência do estudo. A delimitação do caso, bem como a elaboração do protocolo, garantiu clareza nos objetivos e organização nas etapas da pesquisa, oferecendo um caminho sólido para compreender a relação entre métodos de design e o desenvolvimento criativo dos estudantes

Além disso, a adoção de diferentes técnicas de coleta de dados — observação não participante, entrevistas semiestruturadas e análise documental —, aliada ao método de análise pela triangulação, assegurou a profundidade e a validade necessárias à investigação qualitativa. Ao reunir perspectivas diversas e articular dados empíricos com aportes teóricos, o capítulo demonstrou como a pesquisa foi

conduzida de forma rigorosa e sistemática. Desse modo, cria-se uma base confiável para a apresentação e discussão dos resultados, que constituem o próximo passo deste trabalho.

## **4 A PESQUISA**

Neste capítulo, apresento de forma aprofundada a disciplina “Design e Alimentação”, integrando sua contextualização, objetivos pedagógicos e práticas desenvolvidas em sala de aula. Inicialmente, será descrito o contexto em que a disciplina é ofertada, a fim de situar o leitor sobre o ambiente e as condições em que ocorre a aprendizagem. Em seguida, será apresentado o plano pedagógico da disciplina, detalhando os conteúdos, objetivos, estratégias de ensino e instrumentos utilizados para conduzir os estudantes ao desenvolvimento de pratos autorais, permitindo compreender a lógica e a intencionalidade do percurso pedagógico proposto pelo docente.

Posteriormente, o capítulo dedica-se a descrever o processo criativo de cada aluno matriculado, acompanhando o percurso individual durante as aulas e evidenciando como as escolhas de inspiração influenciam a construção final dos pratos. Serão apresentados os registros visuais e conceituais produzidos pelos estudantes, como moodboards, croquis e anotações, bem como as reflexões sobre suas decisões criativas. Essa abordagem possibilita uma compreensão detalhada de como os métodos e ferramentas de design são mobilizados na prática, articulando teoria, experimentação e experiência sensorial, e demonstrando de que forma a disciplina contribui para o desenvolvimento de competências criativas no contexto do curso de Gastronomia.

### **4.1 A disciplina “Design e Alimentação”**

A disciplina Design e Alimentação, integrante da matriz curricular do curso de Graduação em Gastronomia de uma universidade privada localizada no estado do Rio Grande do Sul, é ofertada no terceiro semestre do curso e se insere no eixo formativo que articula práticas culinárias e fundamentos conceituais oriundos de outras áreas do conhecimento, em especial o campo do design. A edição da disciplina analisada nesta pesquisa foi realizada no primeiro semestre letivo de 2025, no campus Porto Alegre, e contou com um total de dez encontros presenciais, realizados semanalmente nas manhãs de terça-feira.

O principal objetivo da disciplina consiste em possibilitar ao estudante o desenvolvimento de um prato autoral por meio da aplicação de ferramentas projetuais

do design, tais como a construção de repertórios visuais, elaboração de moodboards, análise de referências e experimentação estética e técnica. Para tanto, a disciplina exige que o discente articule três eixos referenciais fundamentais: (1) a obra e o processo criativo de um chef de cozinha contemporâneo escolhido como fonte de inspiração; (2) elementos culturais, técnicos e estéticos oriundos de um país do continente asiático, em consonância com o enfoque do terceiro semestre em gastronomias orientais; e (3) referências pessoais, simbólicas e afetivas que expressem aspectos da identidade individual do estudante. A integração desses três vetores referenciais visa fomentar a criação de pratos que sejam ao mesmo tempo autorais, contextualizados e conceitualmente fundamentados.

O plano de ensino disponibilizado pelo docente responsável contempla uma sequência de atividades que orientam o estudante na construção progressiva do projeto culinário, conforme descrito no Quadro 6 a seguir.

Quadro 6 – Plano de ensino da disciplina Design e Alimentação

(continuação)

PLANO DE ENSINO					
SEMANA	DATA	TURNO	LOCAL	TEMA DA AULA	ATIVIDADES
01	25/02/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	Criatividade: principais conceitos, introdução e aplicação	Discussão sobre o método de trabalho e o sistema de avaliação da disciplina  Passar a Atividade 1: Repertório
02	04/03/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	FERIADO	
03	11/03/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	Criatividade: ampliação de repertório, pesquisa e insight a partir da pesquisa	Professor convidado: aula expositiva e dialogada  Passar a atividade 2: Inspiração, Chef e ideia inicial
04	18/03/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	Criatividade: ideação e prototipação	
05	25/03/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	Avaliação 01: Seminário de apresentação - Processo Criativo Chef's Table	Atividade avaliativa: apresentação de trabalhos em duplas

(conclusão)

SEMANA	DATA	TURNO	LOCAL	TEMA DA AULA	ATIVIDADES
06	01/04/2025	Terça - Manhã	Sala de aula	História estética + Comida x Arte	
07	08/04/2025	Terça - Manhã	Cozinha pedagógica	Teste 1: Ideação	Atividade avaliativa
08	15/04/2025	Terça - Manhã	Cozinha pedagógica	Teste 2: Prototipagem	Atividade avaliativa
09	22/04/2025	Terça - Manhã	Cozinha pedagógica	Avaliação 2: Apresentação final do prato	
10	29/04/2025	Terça - Manhã	Cozinha pedagógica	Avaliação 3: Novas tecnologias	Atividade avaliativa com uso de inteligência artificial

Fonte: Elaborado pela autora.

Conforme descrito no plano pedagógico acima, a disciplina "Design e Alimentação" propõe uma abordagem interdisciplinar que estimula o estudante de Gastronomia a explorar processos criativos a partir de repertórios visuais, referenciais culturais, experiências pessoais e o uso de novas tecnologias. No decorrer do semestre, diversas atividades avaliativas foram propostas com o intuito de fomentar o desenvolvimento estético, conceitual e técnico dos discentes na elaboração de pratos autorais.

Denominada "Repertório", a primeira atividade teve como finalidade promover o mapeamento estético individual dos estudantes, por meio da curadoria de imagens inspiradoras de pratos gastronômicos. Os discentes foram orientados a compilar, em uma pasta do Instagram vinculada ao perfil pessoal de cada um, no mínimo 30 imagens de pratos que lhes despertassem interesse visual ou conceitual. A entrega consistiu na apresentação de uma captura de tela (print screen) da referida pasta, servindo como base para a compreensão e reflexão sobre os estilos de empratamento que mais os atraem, incentivando, assim, o início de uma pesquisa estética autoral.

A segunda atividade, intitulada "Inspiração", demandou a elaboração de três moodboards temáticos com o objetivo de subsidiar a criação do prato autoral de cada estudante. Cada moodboard deveria conter, no mínimo, oito imagens organizadas conforme os seguintes critérios: (a) referência cultural: imagens relacionadas ao país escolhido como fonte de inspiração gastronômica; (b) referência profissional: imagens relacionadas a um chef de cozinha cuja trajetória ou estilo influenciasse o projeto do

aluno; (c) referência pessoal: imagens que expressassem a individualidade, valores, experiências e referências pessoais do estudante, contribuindo para a construção do conceito do prato. A atividade exigiu, ainda, a elaboração de um texto dissertativo com extensão mínima de duas páginas, no qual o discente deveria justificar, de forma crítica e coerente, cada uma das escolhas imagéticas realizadas.

Na terceira atividade, os alunos foram organizados em duplas para realizar uma análise crítica do processo criativo de um chef de cozinha contemporâneo, com base em episódios selecionados da série documental *Chef's Table*. Os chefs indicados pelo docente foram: Jordi Roca, Grant Achatz, Virgilio Martínez, Dominique Crenn, Magnus Nilsson e Albert Adrià. A análise deveria abordar a lógica de raciocínio criativo do profissional escolhido, incluindo suas referências, inspirações e as aplicações práticas apresentadas nos episódios, enfatizando os aspectos conceituais e técnicos da criação culinária.

Nas datas 08 e 15 de abril aconteceram as aulas de teste, onde os alunos desenvolveram seus protótipos, realizando alterações conforme necessário, e apresentaram o material desenvolvido ao longo do percurso da disciplina. Cada estudante expôs seu processo criativo, incluindo a exibição dos moodboards, a pasta de repertório e o croqui do prato autoral proposto, juntamente com a execução do prato.

A segunda avaliação, no dia 22 de abril, correspondeu à apresentação final dos pratos para uma banca avaliadora. Aqui, os avaliadores levaram em consideração critérios como domínio técnico, apresentação do prato, controle de temperatura, organização, aproveitamento de insumos, limpeza e fidelidade conceitual em relação às referências utilizadas.

A terceira avaliação - não abordada neste trabalho - teve caráter experimental e inovador, propondo uma comparação entre processos criativos mediados por inteligência artificial e aqueles desenvolvidos exclusivamente por humanos. A turma foi dividida em dois grupos, os quais receberam o mesmo briefing para a criação de um prato autoral. Um dos grupos deveria utilizar o suporte da ferramenta ChatGPT para auxiliar na concepção do prato, enquanto o outro grupo deveria basear-se unicamente em suas experiências e repertórios pessoais. A atividade teve como propósito fomentar a reflexão crítica sobre os limites, possibilidades e singularidades da criação humana em diálogo com as tecnologias emergentes.

## 4.2 O processo criativo dos alunos

Nos itens a seguir, será apresentado o processo criativo desenvolvido pelos estudantes matriculados na disciplina Design e Alimentação durante o período correspondente à realização desta pesquisa. A descrição baseia-se na minha análise realizada a partir de uma abordagem qualitativa e interpretativa, fundamentada em diferentes fontes de informação.

A construção deste material analítico considerou, em primeiro lugar, os dados obtidos por meio de entrevistas semiestruturadas conduzidas com os discentes participantes, as quais possibilitaram a compreensão de suas motivações, escolhas estéticas e conceituais, bem como suas percepções sobre o processo de criação de um prato autoral. Além disso, foram examinados os materiais visuais produzidos no decorrer da disciplina, como moodboards, croquis, esquemas projetuais e registros imagéticos dos pratos, cuja interpretação contribuiu para identificar padrões, repertórios e estratégias projetuais adotadas pelos alunos.

Por fim, a análise foi enriquecida pelo acompanhamento sistemático das aulas presenciais, o que me permitiu observar diretamente as interações em sala de aula, as dinâmicas pedagógicas propostas pelo docente, e o modo como os estudantes responderam aos desafios criativos e práticos ao longo do semestre. Dessa forma, a descrição a seguir busca evidenciar não apenas os resultados finais obtidos, mas também os percursos criativos trilhados pelos discentes, considerando os múltiplos fatores - técnicos, estéticos, culturais e subjetivos - que compõem o processo de criação no contexto específico desta disciplina.

O processo criativo desenvolvido pelos estudantes foi estruturado a partir de etapas sugeridas pelo professor responsável. Inicialmente, os alunos realizaram uma pesquisa de referências visuais na rede social Instagram, selecionando e salvando imagens de pratos com os quais se identificavam. Em seguida, elaboraram um moodboard com imagens relacionadas ao país escolhido como fonte de inspiração gastronômica. Posteriormente, foi construído um segundo moodboard, desta vez com referências visuais do chef selecionado por cada estudante como modelo criativo. A terceira etapa consistiu na elaboração de um moodboard pessoal, reunindo elementos visuais ligados às experiências, preferências e referências individuais de cada aluno, com o intuito de subsidiar a definição de aspectos identitários do prato em desenvolvimento. Os itens descritos acima - pesquisa de referência de imagens,

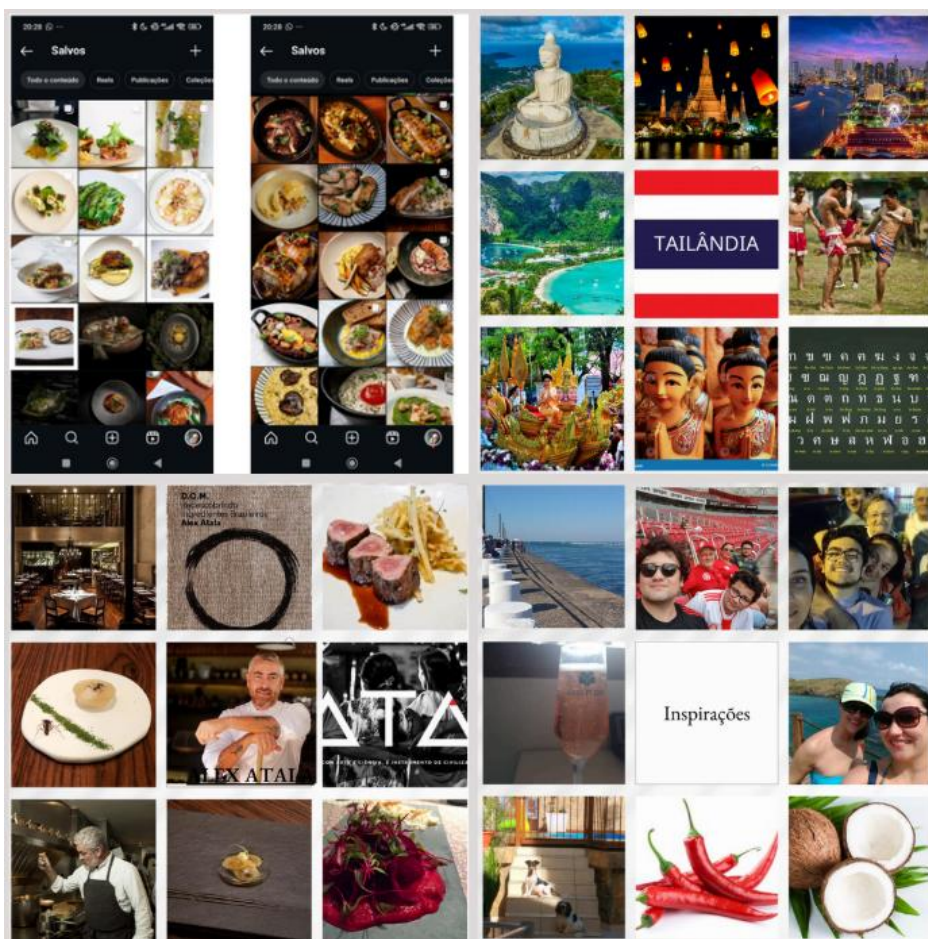
moodboards do chef, do país e de referências pessoais - serão compilados em uma montagem no início da apresentação de cada aluno.

Como etapa subsequente, os alunos elaboraram um croqui (desenho) representando a ideia inicial do prato, o qual foi posteriormente experimentado em duas aulas práticas destinadas a testes e ajustes. Por fim, realizou-se a apresentação final do prato, acompanhada da exposição oral do processo criativo perante uma banca avaliadora, permitindo articular referências externas, inspirações pessoais e escolhas projetuais em um resultado gastronômico autoral.

#### 4.2.1 Aluno AP

O estudante AP, do terceiro semestre, escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato o chef Alex Atala, reconhecido por sua abordagem que valoriza ingredientes nativos e elementos naturais em composições contemporâneas, além de sua preocupação com a fragilidade da cadeia produtiva dos alimentos. Como inspiração territorial, o aluno selecionou a Tailândia, motivado por sua conexão pessoal com a praia, a culinária e a religião daquele país. A dimensão pessoal de seu processo criativo foi marcada pela valorização dos vínculos afetivos com suas irmãs, mãe e filhos, bem como pela evocação de memórias de infância. Nesse sentido, destacou-se o uso da pimenta, ingrediente que o surpreendeu quando experimentado pela primeira vez, e do coco do butiá, que remete a lembranças da infância, funcionando como elementos simbólicos que orientaram as escolhas projetuais na construção do prato. Tais elementos ficam registrados na Figura 4.

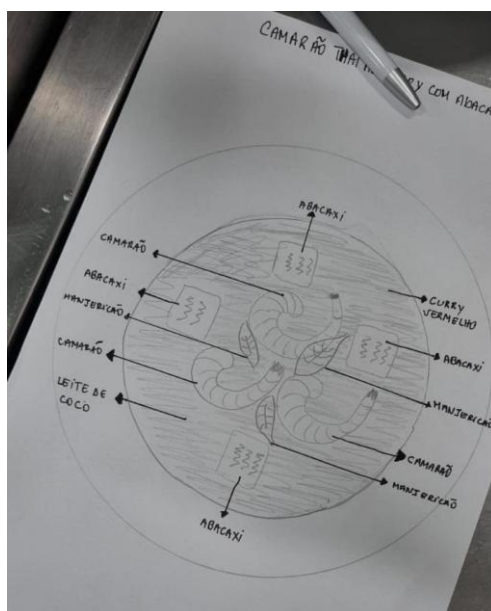
Figura 4 – Pesquisa e moodboards aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

Com inspiração na culinária tailandesa, ele optou por criar um prato tropical à base de camarão thai, curry, leite de coco e abacaxi salteado. A proposta inicial buscava equilibrar sabores marcantes e exóticos, conectando também aspectos afetivos de sua trajetória pessoal, em uma apresentação contemporânea inspirada no chef referência (Figura 5).

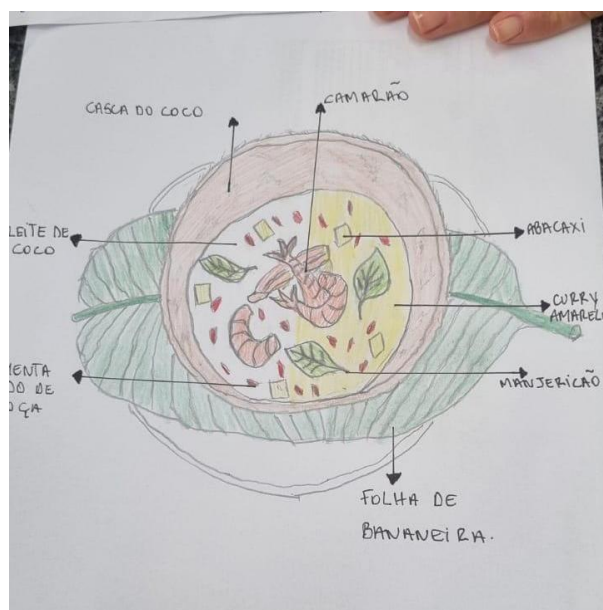
Figura 5 – Croqui 1 aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

Embora o croqui inicial apresentasse um visual interessante, durante o processo prático o aluno sentiu a necessidade de realizar mudanças na montagem, demonstrando a adaptação da ideia original. Com isso, houve a adição de um elemento de memória afetiva ao prato, passando a servi-lo dentro de uma casca do coco (Figura 6), remetendo às lembranças da infância relacionadas ao coco do Butiá.

Figura 6 – Croqui 2 aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

No primeiro teste (Figura 7), o prato foi executado conforme a proposta base, com destaque para a combinação do camarão com o molho de curry e leite de coco, além do abacaxi salteado. Nesse momento, o aluno já identificou a necessidade de trazer mais frescor à receita, sugerindo o uso de abacaxi fresco e capim-cidró para o próximo teste.

Figura 7 – Teste 1 aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste (Figura 8), diversas alterações foram feitas com o objetivo de aprimorar tanto o sabor quanto a apresentação. O abacaxi passou a ser servido fresco, acentuando o frescor desejado no prato. A apresentação foi enriquecida com a adição de uma folha de bananeira na base e a inclusão de brotos, conferindo um visual mais natural e alinhado com a estética tropical. A textura do molho foi ajustada para se tornar mais fluída, melhorando a integração com os demais elementos do prato. O molho de peixe, utilizado anteriormente, foi retirado da receita devido ao excesso de salinidade que provocava. Para agregar crocância, a aluna incluiu castanhas, e aumentou a quantidade de azeite de capim-limão, realçando os aromas herbais e trazendo mais complexidade ao prato.

Figura 8 – Teste 2 aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante a apresentação final do prato (Figura 9) aos avaliadores, o aluno argumentou brevemente sobre algumas escolhas: “O Alex Atala me chama atenção por utilizar coisas que ele tira diretamente da natureza, como folhas e peixes... também utilizei azeite de capim limão, pra lembrar a primeira vez em que ele provou formiga e disse que remetia a este sabor. Também usei coco, por uma lembrança de infância, onde colocávamos o butiá secar e depois comíamos o coquinho de dentro... e a pimenta foi por uma pessoa muito importante na minha vida, que foi ao Mercado Público comprar pimenta pra fazer conserva e foi quando eu comi pela primeira vez. Do meu primeiro croqui acabei alterando bastante o primeiro empratamento... alterei alguns ingredientes como curry e capim limão. Depois adicionei a folha para a apresentação final.”

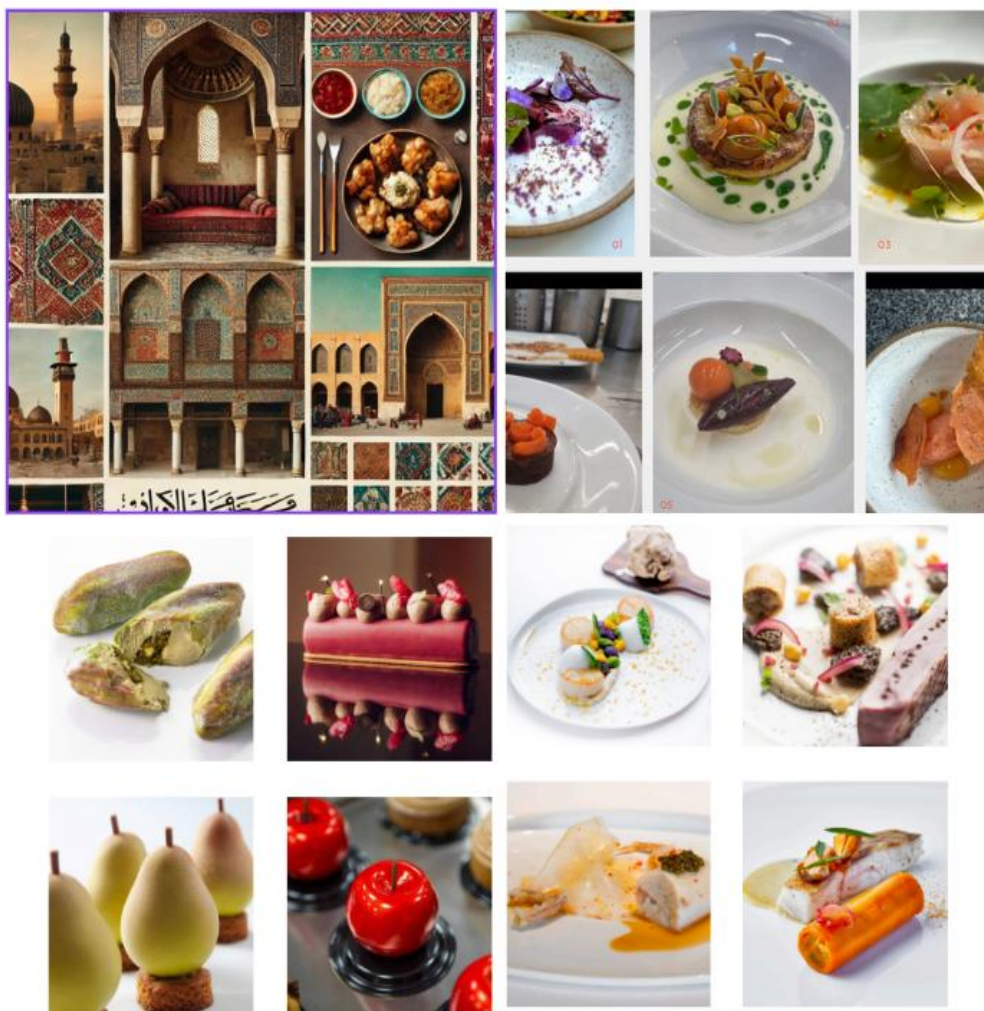
Figura 9 – Prato final aluno AP



Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.2 Aluno F

O aluno F, do quinto semestre, desenvolveu um prato inspirado na culinária síria, guiando-se pelas referências dos chefs Alain Ducasse e Cédric Grolet, escolhidos por seu estilo minimalista, técnico e focado em apresentações elegantes e precisas (Figura 10). O conceito do prato partiu da valorização de ingredientes típicos da Síria, integrando elementos tradicionais com técnicas contemporâneas.

Figura 10 – Pesquisa e *moodboards* do aluno F

Fonte: Elaborada pela autora.

A proposta foi estruturada a partir de uma base de grão de bico, acompanhada por um creme de damasco, um vinagrete de tomate e cogumelo shitake, além de pó de hortelã (Figura 11). Desde o primeiro teste, o aluno demonstrou atenção aos detalhes técnicos e visuais, refinando o corte dos tomates e cogumelos para obter maior uniformidade e precisão, e adicionou flor de sal na finalização, buscando um realce sutil dos sabores.

Figura 11 – Croqui 1 aluno F



Fonte: Elaborada pela autora.

Já no primeiro teste (Figura 12), ele identificou a necessidade de reduzir a quantidade de damasco na composição, equilibrando a doçura do prato. Um dos destaques técnicos foi a decisão de gelificar o demi-glace para servir em cubos, técnica viabilizada por meio do aumento da quantidade de agar-agar. Além disso, optou por diminuir a porção e realizar o empratamento sobre uma pedra, simbolizando o elemento da terra, e reforçando a conexão com o natural.

Figura 12 – Teste 1 aluno F



Fonte: Elaborada pela autora.

Esses mesmos ajustes foram mantidos e consolidados no segundo teste, demonstrando consistência e definição clara do conceito. Na apresentação final (Figura 13), o aluno compartilhou: “Escolhi Ducasse e Cédric pelo estilo simples e minimalista. Consegui reproduzir muito bem o croqui pro prato final. É uma base de grão de bico, creme de damasco, vinagrete de tomate e shitake e pó de hortelã. Quis apresentar em uma pedra porque queria representar ‘o que vem da terra’. Achei interessante. Utilizei ingredientes típicos da Síria para montar o prato, como o grão de bico, a hortelã, o damasco...”

Figura 13 – Prato final aluno F



Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.3 Aluno G

O aluno G, do quarto semestre, desenvolveu um prato inspirado na culinária japonesa e no chef Ferran Adrià (Figura 14), conhecido por sua abordagem inovadora, uso de técnicas da gastronomia molecular e apresentações visualmente impactantes. Inspirado no chef, o aluno quis trazer diferentes texturas ao prato, com contrastes entre crocante, aerado, cremoso e líquido, para que o comensal pudesse ter uma experiência sensorial através da exploração do sentido do paladar.

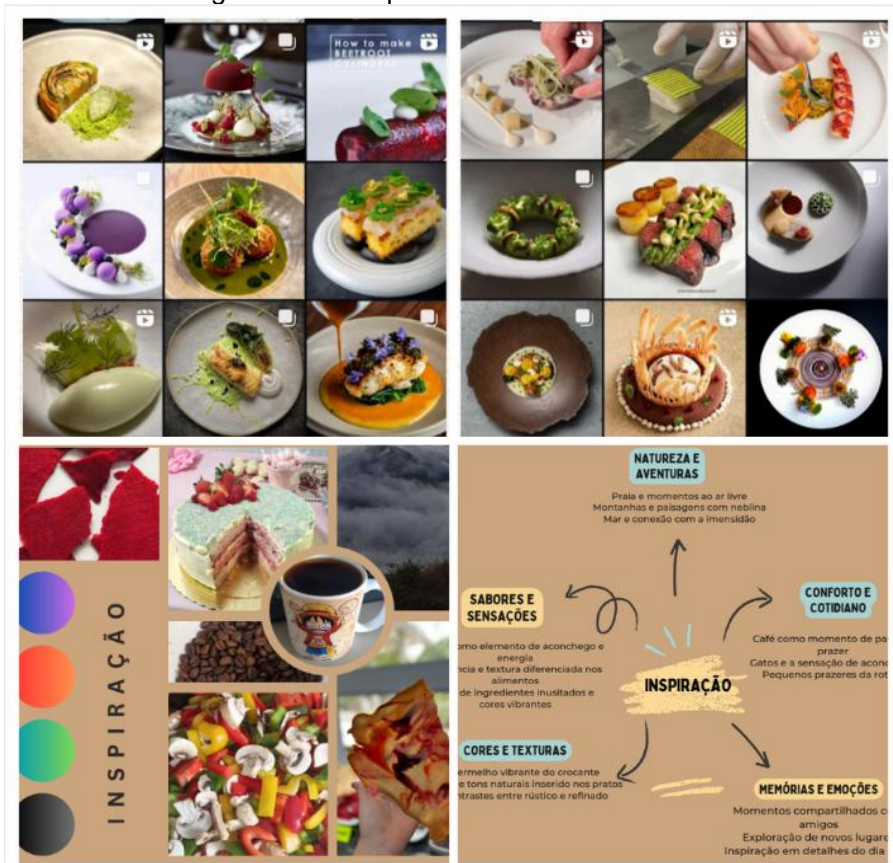
Figura 14 – Pesquisa e moodboards aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

Como referência pessoal (Figura 15), o aluno trouxe o interesse em utilizar cores vibrantes na preparação do prato, além de diferentes texturas na composição dos elementos e no contraste entre rústico e refinado.

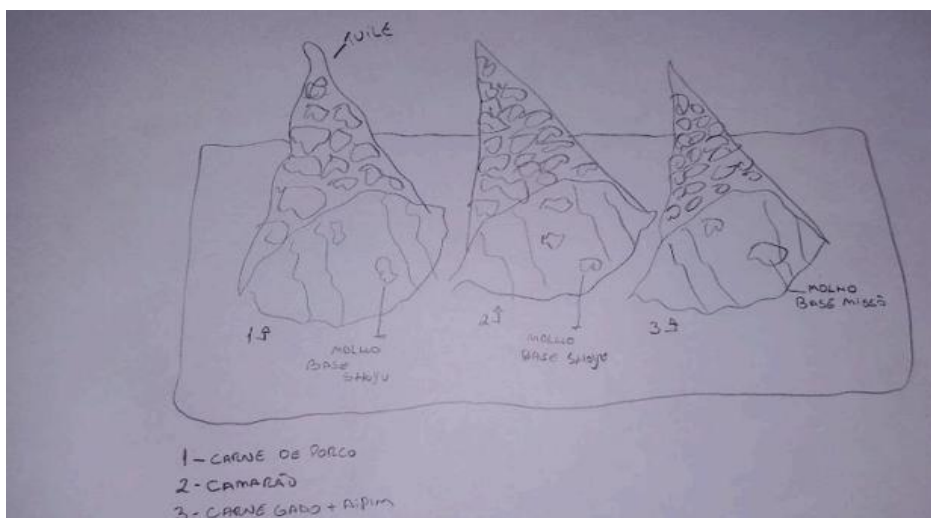
Figura 15 – Pesquisa e moodboards aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

A proposta do prato partiu da criação de um trio de guiozas com recheios distintos: carne de porco com gengibre, vaca atolada e camarão, acompanhadas por um molho à base de missô combinado com o rôti da carne e finalizadas com uma tuille colorida (Figura 16).

Figura 16 – Croqui 1 aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante o primeiro teste (Figura 17), o aluno demonstrou domínio técnico na construção dos sabores, mas identificou pontos importantes a serem ajustados. Entre eles, a necessidade de corrigir a umidade do recheio, sugerindo a adição de um vegetal como a cenoura, o ajuste na espessura da massa das guiozas, melhorias na apresentação e porção final, além da necessidade de desenvolver mais sabor para a tulle, que ainda não se destacava como elemento complementar ao prato.

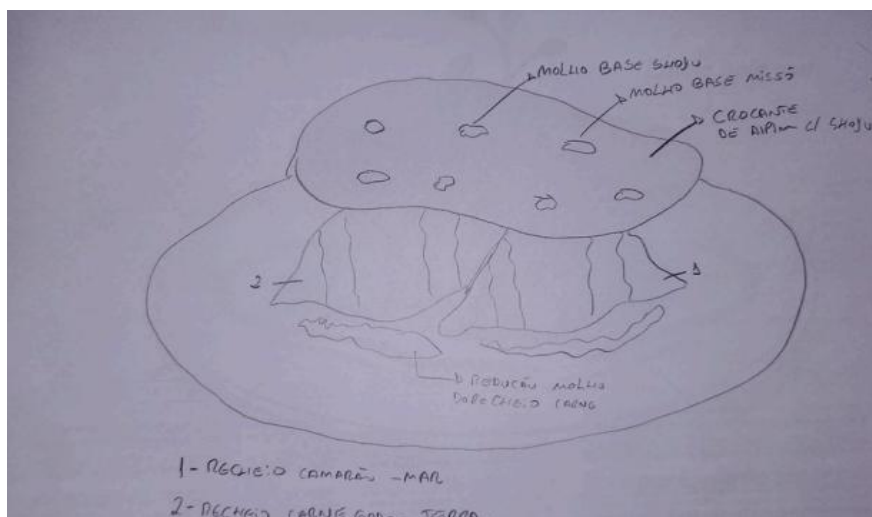
Figura 17 – Teste 1 aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste, já com um novo croqui (Figura 18), o aluno promoveu mudanças relevantes na estrutura e montagem.

Figura 18 – Croqui 2 aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

A apresentação (Figura 19) foi alterada para que a guioza ficasse na base do prato, com a tuille posicionada por cima, criando um efeito visual mais limpo e alinhado à simetria proposta. Os recheios foram reduzidos para dois sabores: camarão e vaca atolada, o que contribuiu para maior foco e coerência entre os elementos. O molho de cozimento da carne passou a ser adicionado no momento da finalização do prato, conferindo mais intensidade ao sabor no serviço. Em relação às opções de molho aplicadas à tuille, o aluno testou duas alternativas – limão com cogumelo e missô –, com a intenção de definir apenas uma versão para a final.

Figura 19 – Teste 2 aluno G



Fonte: Elaborada pela autora.

Na apresentação final (Figura 20), o aluno explicou suas decisões: “Minhas referências visuais foram em características do Adrià, como simetria e gastronomia molecular. Me inspirei na apresentação e na característica do uso de insumos que são mascarados por outros insumos. Usei o Japão como referência, trouxe ele como representação da guioza e com o crocante vermelho para simbolizar a bandeira. Utilizei como referências pessoais também a cor vermelha, que me remete a amigos e família. Fiz duas guiozas, uma de camarão e outra de carne de panela com aipim (referência da minha família para o prato tradicional vaca atolada).”

Figura 20 – Prato final aluno G



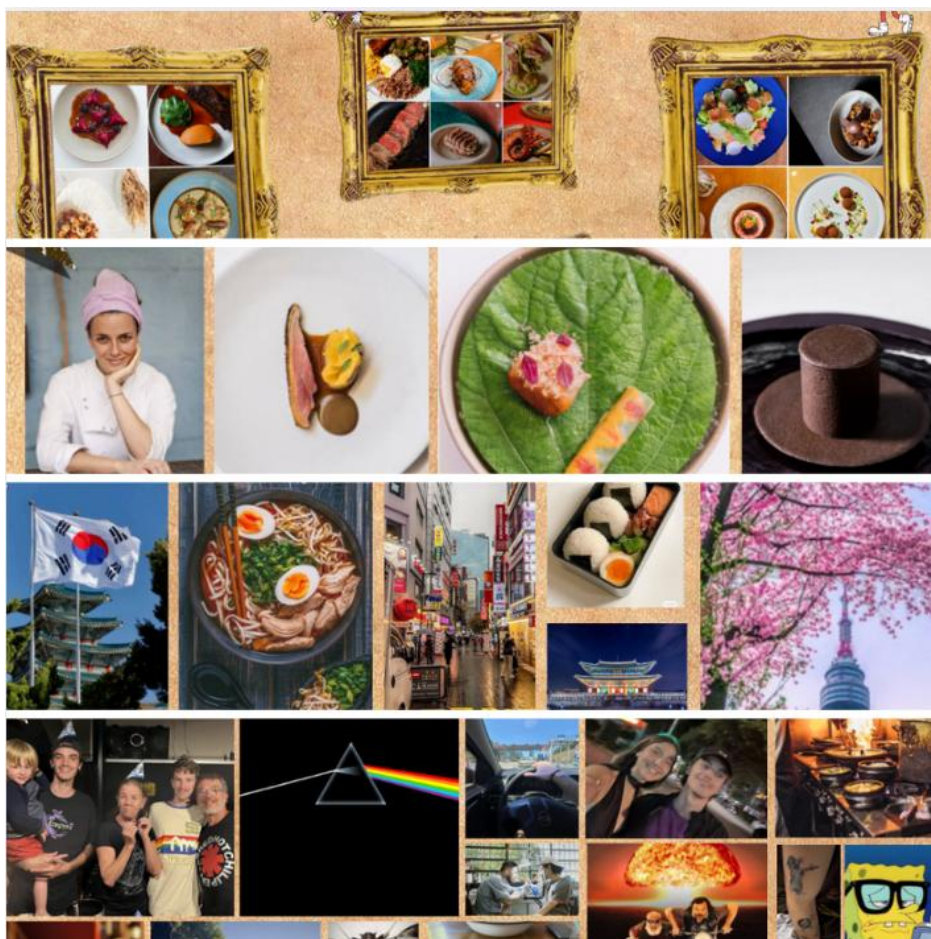
Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.4 Aluno JI

O estudante JI, do terceiro semestre, escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato a chef Helena Rizzo, gaúcha de reconhecimento internacional, única mulher brasileira a conquistar uma estrela Michelin. Sua trajetória é marcada pelo domínio da técnica contemporânea, pelo minimalismo estético e pela valorização de ingredientes brasileiros, características que orientaram o processo criativo do aluno.

Como inspiração territorial, JI voltou-se à culinária coreana, atraído pela intensidade dos sabores, pelo interesse em conhecer mais profundamente essa cultura e pelo desafio de trabalhar sua complexidade. Além disso, destacou sua admiração pelas cores vibrantes e pela fusão entre história e modernidade presentes na gastronomia coreana. Como referências pessoais, o estudante trouxe inspirações ligadas à família, aos amigos, à arte e, principalmente, à música, destacando a banda Pink Floyd como elemento simbólico de sua construção criativa (Figura 21)

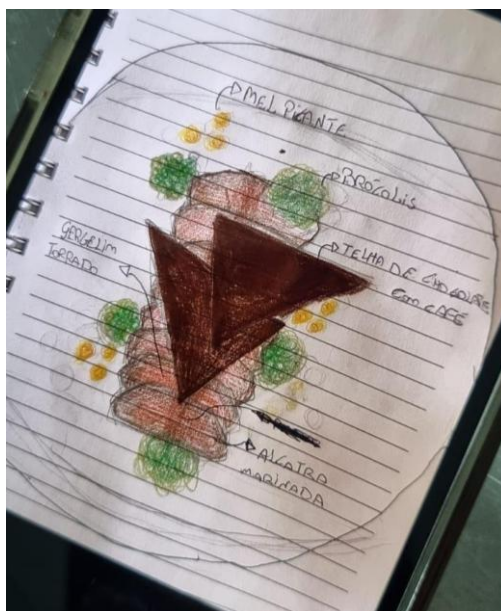
Figura 21 – Pesquisa e moodboards aluno JI



Fonte: Elaborada pela autora.

A ideia do prato foi composta por alcatra grelhada ao molho de soja, acompanhada de brócolis grelhado e uma telha de chocolate com café, pensada em formato triangular como uma alusão à banda Pink Floyd, referência pessoal do aluno (Figura 22). Um mel picante, que ele costuma preparar no trabalho, foi utilizado para acentuar a complexidade de sabores, criando um equilíbrio entre picância, amargor e dulçor.

Figura 22 – Croqui aluno JI



Fonte: Elaborada pela autora.

Ao final do primeiro teste (Figura 23) o aluno destacou o desejo de explorar uma apresentação mais minimalista, utilizando cerâmica branca, característica marcante nas composições da chef Helena Rizzo.

Figura 23 – Teste 1 aluno JI



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste (Figura 24), JI optou por servir o prato em um prato menor, buscando refinar a apresentação, mas o resultado visual não atendeu às expectativas,

levando-o a considerar o retorno à louça inicial. Durante a execução, alguns problemas técnicos foram observados: a carne passou do ponto e o brócolis necessitava de maior cocção, apontando a necessidade de ajustes no controle de tempo e temperatura para a apresentação final.

Figura 24 – Teste 2 aluno JI



Fonte: Elaborada pela autora.

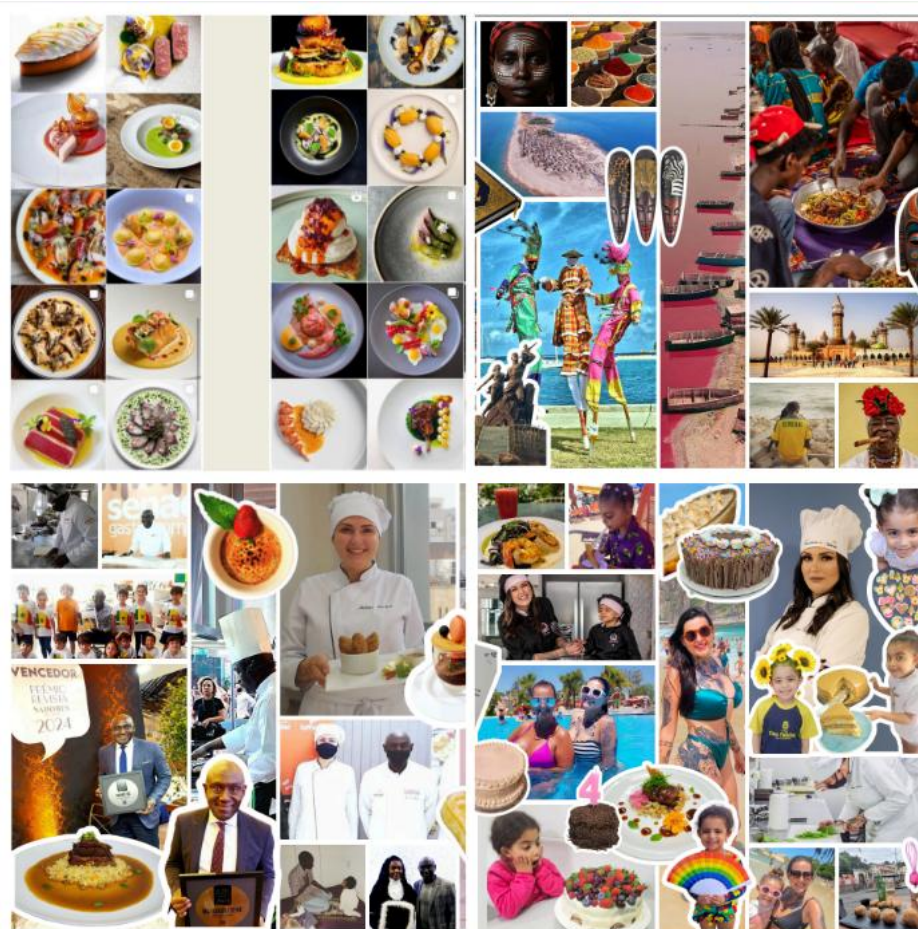
#### 4.2.5 Aluno J

O aluno J, do segundo semestre, escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato o chef Mamadou Séne, figura de destaque no cenário gastronômico do Rio Grande do Sul e também seu mentor, responsável por transmitir-lhe grande parte da base de conhecimentos culinários. A escolha se justifica não apenas pela relação pessoal estabelecida, mas também pelo reconhecimento do chef como representante de uma cozinha que valoriza as raízes africanas e as integra a sabores contemporâneos.

Como inspiração territorial, J voltou-se ao Senegal, país de origem de seu mentor, cuja culinária e cultura considerou instigantes e que lhe foram apresentadas pelo próprio chef. O país, marcado por cores vibrantes, clima quente e alegre, além das influências francesa e indígena em sua gastronomia, forneceu um repertório rico para a construção criativa. Em sua trajetória pessoal, o estudante buscou ainda narrar sua própria história de vida e de cozinha, incorporando memórias afetivas relacionadas à

mãe, à avó e à filha, bem como sua ligação afetiva com a praia, que também compôs o conjunto de referências mobilizadas na criação do prato (Figura 25).

Figura 25 – Pesquisa e *moodboards* aluno J



Fonte: Elaborada pela autora.

No primeiro teste (Figura 26), apresentou um ceviche de tilápia acompanhado de espuma de manga e água de coco, laranja tostada, e um molho de hortelã, coentro, leite de coco e limão, finalizado com azeite de pimenta dedo-de-moça e lascas de coco.

Figura 26 – Teste 1 aluno J



Fonte: Elaborada pela autora.

Além dos sabores tropicais e frescos, um elemento de forte valor afetivo foi a cerâmica feita e pintada por sua filha de cinco anos, utilizada para servir o prato. Durante essa primeira execução, J identificou que os molhos apresentaram texturas muito líquidas, sinalizando a necessidade de melhor estruturação e de um frescor mais equilibrado para o próximo teste.

No segundo teste (Figura 27), o aluno decidiu reformular a proposta, criando um bolinho de arroz com creme de moqueca, acompanhado de camarão e peixes selados e flambados em cachaça caipira, além de pickles de maçã verde e manga. A nova composição foi inspirada em pratos tradicionais como a moqueca e o arroz de coco, mantendo a base de referências afetivas. O elemento de memória afetiva da cerâmica pintada pela filha foi mantido, fortalecendo o conceito emocional da apresentação. Para a versão final, J apontou ajustes importantes: diminuir o tamanho da base, retirar o rabo do camarão e aperfeiçoar o ponto de cocção da proteína para garantir um resultado mais equilibrado e técnico.

Figura 27 – Teste 2 aluno J



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante a apresentação do prato final (Figura 28), o aluno compartilhou: “Me inspirei no Senegal e no chef Mamadou, que me deu aula na minha primeira formação. Muito do que eu sei hoje, aprendi com ele. Então decidi fazer um trabalho sobre minha história na cozinha. Então trouxe referências da minha mãe, da minha vó, e da minha filha. Minha filha de 5 anos fez o prato em que estou servindo, e no preparo tem muito da minha mãe da minha vó. Me inspirei na culinária indígena e africana, então decidi fazer uma releitura de moqueca: tem um molho de moqueca, tem um bolinho de arroz de coco (que representa a minha avó, mas também traz o coco do arroz de coco, acompanhamento da moqueca), tilápia e camarão, picles de maçã verde, manga fresca, pimenta dedo de moça, erva doce e coentro. A finalização é com esferas de caipirinha, em homenagem a minha mãe. Fui testando tudo em casa e o que eu gostava anotava em um caderno.”

Figura 28 – Prato final aluno J



Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.6 Aluno LV

O aluno LV, do terceiro semestre, escolheu como referência o chef Anthony Bourdain, conhecido por sua visão aberta e respeitosa em relação às culturas gastronômicas ao redor do mundo, além de sua curiosidade em explorar diferentes países e tradições culinárias. Inspirado na culinária japonesa, o aluno buscou traduzir em seu prato elementos encontrados durante sua pesquisa sobre o Japão, trazendo uma proposta que alia técnica, sabor e cuidado com a apresentação. Suas pesquisas iniciais na plataforma Instagram mostraram uma preferência por empratamentos com bastante elementos e colorações (Figura 29).



Figura 30 – Teste 1 aluno LV



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste (Figura 31), promoveu mudanças significativas na apresentação, refinando os cortes e empanando o frango na farinha panko, o que trouxe uma textura mais leve e crocante. O sabor do prato foi mantido, mas o aluno sinalizou a necessidade de intensificar o molho, cuidar da temperatura do ovo no momento do serviço, temperar melhor a carne e refinar ainda mais a apresentação.

Figura 31 – Teste 2 aluno LV



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante a entrevista na apresentação final (Figura 32), compartilhou: “Como referências pessoais, destaco minha família. O chef que me inspirou foi escolhido pela sua mente aberta, por ter visitado muitos países e experimentado diversas cozinhas, sempre tratando as outras culturas com muito respeito. Me inspirei no Japão, e trouxe alguns elementos pro prato que foram surgindo através da minha pesquisa sobre o país. O prato é um *sanzoku yaki* marinado em shoyu e gengibre, empanado e frito, acompanhado de uma conserva de cenoura com alga kombu, repolho e um ovo perfeito com molho de saquê e missô.”

Figura 32 – Prato final aluno LV



Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.7 Aluno M

O aluno M, do terceiro semestre, escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato a chef Nick Makayama, proprietária de um restaurante voltado para a expressão artística. Subestimada no início de sua carreira por sua aparência física — mulher jovem, bonita e de porte pequeno —, a chef encontrou na comida sua forma de afirmação e expressão, defendendo uma gastronomia dotada de sentimento e autenticidade. Sua prática caracteriza-se pelo uso de diferentes métodos de cocção em um mesmo prato, pela valorização dos ingredientes da estação e pelo respeito às texturas e sabores originais, preservando sua essência. Da mesma forma, o aluno destacou seu interesse por empratamentos semelhantes ao da chef, com uso

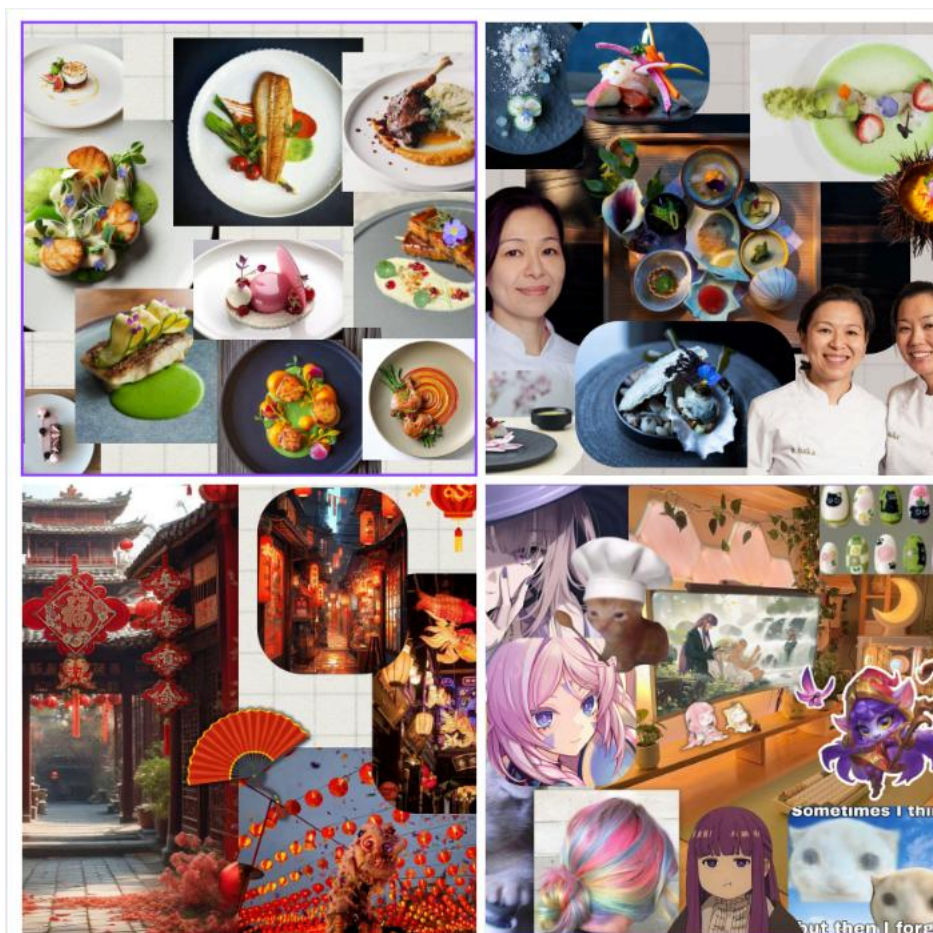
de elementos coloridos, harmonia de cores entre louça e alimento, e composições montadas no centro do prato (Figura 33).

Figura 33 – Pesquisa e moodboards aluno M



Fonte: Elaborada pela autora.

Como inspiração territorial, M voltou-se à China, atraído pela riqueza de sua tradição culinária, pela estética de seus festivais — marcados, por exemplo, pelas lanternas vermelhas — e pela imponência de suas paisagens naturais. No âmbito pessoal, trouxe como referências o apreço pela cor rosa e pelas ideias de delicadeza, alegria e fofura, elementos que também buscaram se traduzir na concepção de seu prato (Figura 34).

Figura 34 – Pesquisa e *moodboards* aluno M

Fonte: Elaborada pela autora.

No primeiro teste (Figura 35), a ideia foi traduzida em um *dumpling* que simbolizava a lanterna, com coloração obtida através do uso de beterraba, em uma tentativa de refletir a paleta do conceito visual.

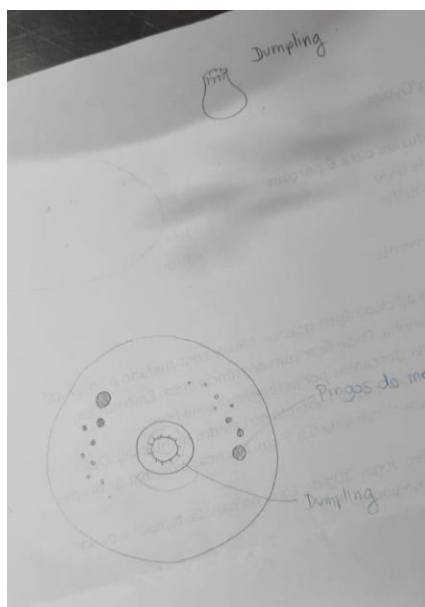
Figura 35 – Teste 1 aluno M



Fonte: Elaborada pela autora.

A apresentação, no entanto, acabou se distanciando do croqui inicial (Figura 36), o que levou o aluno a projetar ajustes para o próximo teste, como a adição de pickles de cenoura para trazer mais coloração e frescor, além da decisão de não processar o recheio para preservar melhor a estrutura dos ingredientes.

Figura 36 – Croqui aluno M



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste (Figura 37), M optou por utilizar corante para intensificar a coloração da massa e cortar os pickles de cenoura em formato de estrela, reforçando

a ideia do céu estrelado. Também trabalhou para emulsionar melhor o molho e alterou a louça utilizada, buscando refinar a apresentação e aproximá-la ainda mais do conceito visual original.

Figura 37 – Teste 2 aluno M

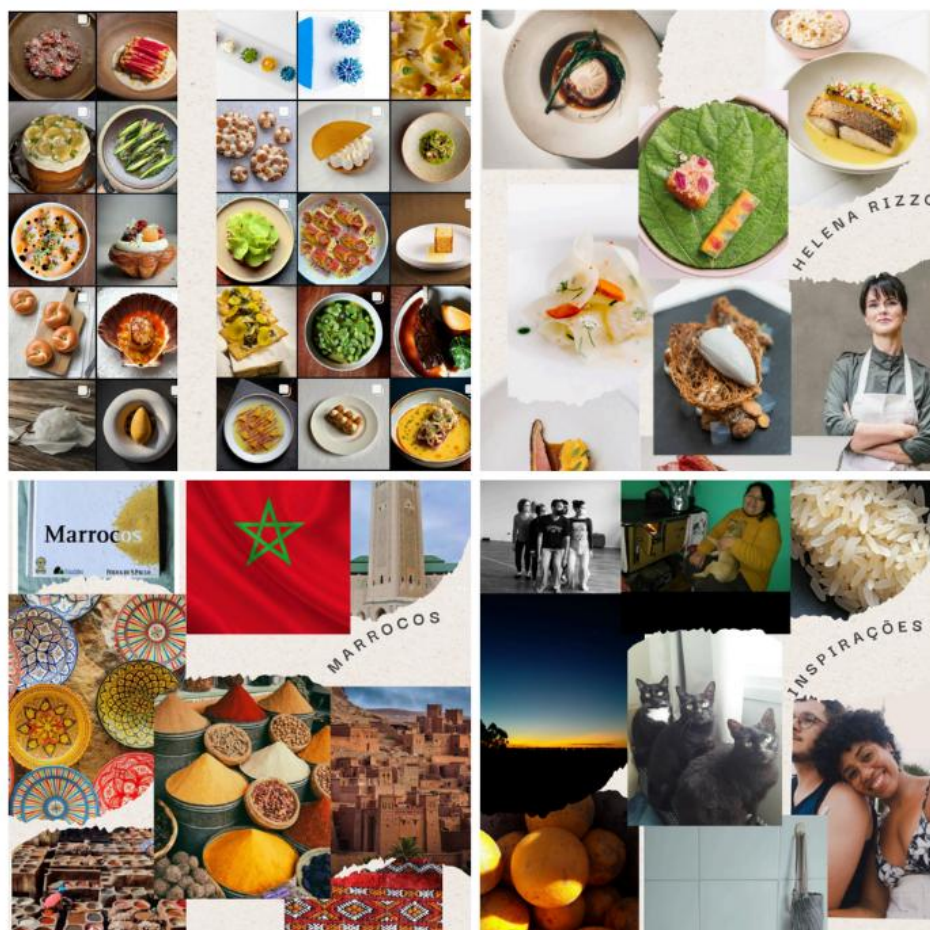


Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.8 Aluno MI

O estudante MI escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato a chef Helena Rizzo, gaúcha de reconhecimento internacional, admirada pelo respeito à sazonalidade e à origem dos produtos, pela busca da essência dos alimentos em suas criações e pelo equilíbrio entre técnica, simplicidade e traços artísticos. Como inspiração territorial, voltou-se ao Marrocos, escolha realizada de forma casual, motivada pela presença de um livro decorativo sobre o país em sua sala de estar. A partir desse contato, destacou a dicotomia presente nas edificações rústicas e modernas, bem como uma gastronomia marcada por sabores intensos, uso de especiarias e ingredientes inusitados, ressaltando, sobretudo, a coloração terrosa que caracteriza as imagens do território. No âmbito pessoal, MI trouxe como referência a figura materna, a presença de alimentos como a laranja e o arroz, além de suas próprias angústias individuais, que também serviram como elementos simbólicos na concepção do prato (Figura 38).

Figura 38 – Pesquisa e moodboards aluno MI

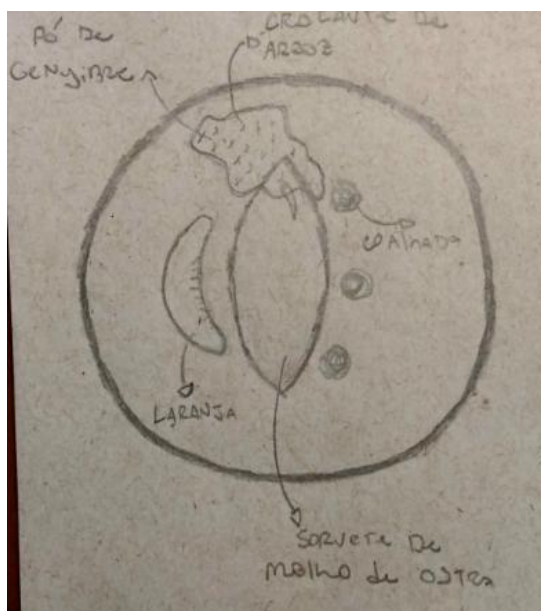


Fonte: Elaborada pela autora.

O aluno buscou desenvolver um prato que brinca com as expectativas sensoriais, utilizando a estética de sobremesa para apresentar uma entrada, elaborando um crocante de arroz com sorvete de molho de ostra, redução de shoyu, coalhada e limão (Figura 39), criando uma composição que remetia à sobremesa “Da lama ao caos”, da própria Rizzo.



Figura 41 – Croqui 2 aluno MI



Fonte: Elaborada pela autora.

Também aumentou a quantidade de laranja, mas percebeu que a diminuição da potência do molho de ostra comprometeu o equilíbrio do prato, decidindo retornar à intensidade original (Figura 42).

Figura 42 – Teste 2 aluno M



Fonte: Elaborada pela autora.

Na apresentação final (Figura 43), o aluno explicou: “A ideia é fazer uma brincadeira daquilo que parece uma sobremesa, mas na verdade é uma entrada.

Trago alguns elementos do Marrocos como a coalhada e a laranja, até com as cores. Parto da ideia de um prato de uma chef do Rio Grande do Sul, a Helena Rizzo, a sobremesa 'Da lama ao caos', e eu trago alguns traços dessa brincadeira que ela faz, com ingredientes um pouco inusitados para aquilo que a gente imagina. Espero que vocês gostem... não necessariamente gostem, mas que desperte algo em vocês.”

Figura 43 – Prato final aluno MI



Fonte: Elaborada pela autora.

#### 4.2.9 Aluno V

O estudante V, do terceiro semestre, escolheu como referência para o desenvolvimento de seu prato o chef Alex Atala, reconhecido por sua valorização de ingredientes da floresta, pelo trabalho com produtores locais e por uma abordagem inovadora na gastronomia brasileira, fortemente marcada pela relação com a natureza. Como inspiração territorial, voltou-se à Tailândia, motivado pelo interesse no turismo praiano, pelos festivais e pela riqueza cultural do país, que abrange dimensões gastronômicas, religiosas e esportivas. No campo pessoal, destacou como referências a importância da família, o apreço pela natureza e pelas viagens, além de sua conexão com o ar livre e com o elemento fogo, que também orientaram simbolicamente a concepção de seu prato (Figura 44).



Foi acompanhado de molho de curry com amendoim, leite de coco e abacaxi, com defumação a frio realizada à mesa em uma redoma de vidro (Figura 46). O aluno identificou a necessidade de adicionar frescor e coloração, sugerindo o uso de brotos de coentro para o próximo teste.

Figura 46 – Teste 1 aluno V



Fonte: Elaborada pela autora.

No segundo teste (Figura 47), V incluiu brotos ao redor do espetinho na decoração, ajustou a proporção do molho permitindo maior redução e percebeu um erro de execução no ponto do porco. Para o prato final, planejou aumentar o tamanho do corte, selar a carne sem o amendoim, passar o molho, empanar no amendoim e finalizar com coentro por baixo, refinando tanto o sabor quanto a apresentação.

Figura 47 – Teste 2 aluno V



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante a apresentação do prato final (Figura 48), compartilhou: “Escolhi a Tailândia como referência por achar sua culinária interessante. Trouxe um espetinho de porco, um prato típico deles, temperado com leite de coco, amendoim e molho de curry. Escolhi o Atala como inspiração por ele ser brasileiro e por fazer coisas que eu também acho legais, como pegar as coisas direto da fonte, usar muita coisa da floresta... ele está presente no prato principalmente na apresentação, mais minimalista e com poucos elementos, mas bem elaborados. Como referência pessoal vem o fato de que eu amo viajar, amo fazer trilha... por isso do ‘mato’. Amo churrasco... por isso o defumado. No processo percebi que ao criar um prato eu prefiro um visual mais minimalista, com menos elementos do que eu imaginava que gostaria. Mudei minha opinião. Do primeiro teste pro segundo, mudei algumas coisas, como o posicionamento do espetinho e como servir o molho. No segundo teste escolhi colocar brotos ao redor, pra lembrar o mato.”

Figura 48 – Prato final aluno V



Fonte: Elaborada pela autora.

Em conclusão, este capítulo permitiu situar a disciplina “Design e Alimentação” dentro do contexto do curso de Graduação em Gastronomia da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, apresentando seu plano pedagógico, objetivos e funcionamento, bem como detalhando o percurso criativo dos alunos ao longo das aulas. A análise das escolhas de inspiração, das estratégias utilizadas e dos resultados finais possibilitou compreender como os métodos e ferramentas de

design são aplicados na prática, evidenciando seu papel no desenvolvimento de competências criativas e na construção de pratos autorais. Dessa forma, o capítulo cumpre a função de fornecer um panorama completo da disciplina e do processo criativo dos estudantes, criando a base necessária para a discussão e interpretação dos resultados apresentados no capítulo subsequente.

## 5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados obtidos nesta pesquisa seguiu o método da triangulação, que, conforme destacam Marcondes e Brisola (2014, p. 205),

[...] significa adotar um comportamento reflexivo-conceitual e prático do objeto de estudo da pesquisa sob diferentes perspectivas, o que possibilita complementar, com riqueza de interpretações, a temática pesquisada, ao mesmo tempo em que possibilita que se aumente a consistência das conclusões.

Essa escolha metodológica se justifica pela natureza interdisciplinar do objeto de estudo e pela necessidade de relacionar os resultados empíricos com referenciais teóricos e com a minha própria vivência como designer, gastróloga e professora.

No caso desta pesquisa, a triangulação permitiu compreender como a interdisciplinaridade entre design e gastronomia se materializou em práticas pedagógicas, revelando tanto a dimensão individual do processo criativo dos estudantes quanto a relevância institucional e curricular dessa experiência. O primeiro processo da triangulação consistiu na transcrição e organização dos dados coletados ao longo da observação da disciplina “Design e Alimentação”, bem como de registros no diário de campo e entrevistas realizadas.

Após, realizou-se uma pré-análise dos dados buscando identificar elementos recorrentes, contradições e pontos de destaque na experiência dos estudantes. A partir disso, foram elaboradas três categorias de análise que orientaram a interpretação: a escolha das referências e inspirações (chefs, países e vivências pessoais); o uso de ferramentas visuais (como moodboards, mapas mentais e croquis); e a construção e correção do prato através da prototipagem (testes 1 e 2).

A segunda etapa da triangulação consistiu na leitura aprofundada do material organizado, buscando articular os dados empíricos e as categorias de análise com referenciais teóricos pertinentes. Esse movimento interpretativo possibilitou uma análise mais abrangente, na qual os resultados foram compreendidos em diálogo com conceitos de criatividade, processo criativo e metodologias projetuais do design.

Por exemplo, a categoria referente às escolhas das referências e inspirações emergiu da constatação de que os estudantes necessitam de um ponto de partida para que o “novo” pensamento possa fluir. Esse achado dialoga com Horng e Hu (2008), que afirmam que na primeira fase do modelo Wallas de criação - preparação

de novas ideias - os artistas criativos coletam e acumulam conhecimento, informações e habilidades, como um grande banco de dados mental. Como uma criança pequena que aprende a andar imitando os adultos, os artistas imitam, mas logo aprendem a criar variações criativas, e é durante esse processo que selecionam e organizam o que é significativo para si.

Da mesma forma, a categoria referente ao uso de ferramentas visuais foi fundamentada pela observação de que os alunos ampliaram sua percepção criativa ao se apropriarem de métodos de design como moodboards, mapas mentais e croquis. Essa constatação confirma o argumento de que a mente humana lida de forma muito eficiente com imagens (Brasil, 2004 *apud* Pazmino, 2015), e que tais ferramentas auxiliam o criador na geração de alternativas a partir do levantamento de elementos estéticos (Pazmino, 2015). Além disso, as ferramentas visuais reforçam que “em algumas linguagens o registro não é escrito” (Pfützenreuter, 2001) e, ultrapassando o modelo da palavra escrita, expandimos ainda mais a experimentação.

Por fim, na categoria relacionada à construção e correção do prato através da prototipagem, provavelmente um dos momentos mais importantes da disciplina - pois é quando o aluno materializa todo seu processo criativo em um produto final - observa-se que as execuções não servem apenas para a apresentação do prato em si, mas como elemento de experimentação. Tal constatação é confirmada por Miguel (2020, f. 9), ao defender que “o papel de um protótipo vai além de ser somente um teste para um projeto, considera-se também, uma ferramenta com o objetivo de gerar discussões” e novas possibilidades.

Em entrevista realizada com os alunos após o término da disciplina, revelou-se que muitos estudantes inicialmente não se consideravam criativos, mas passaram a se reconhecer como tais ao final do processo. Esse resultado converge com Ferreira (2012), que afirma que todos temos potencial criativo, e que criatividade é a capacidade de produção de um sujeito enquanto artista, pautando-se pela originalidade. Também se alinha à concepção de Amaral (2022), que caracteriza a criatividade como processo mental transversal a múltiplas áreas do conhecimento, desconstruindo o senso comum que a reduz a um dom artístico ou manifestação espontânea.

Além disso, o percurso dos estudantes na criação de pratos autorais pode ser associado ao modelo de processo criativo de Wallas (1926 *apud* Horng; Hu, 2008), composto pelas fases de preparação, incubação, inspiração e avaliação. Os registros

de campo demonstram que os alunos vivenciaram uma fase de preparação ao coletar referências em chefs, redes sociais e cozinhas diversas; passaram pela incubação ao refletir sobre essas influências; alcançaram momentos de inspiração ao desenvolver conceitos autorais inesperados; e finalmente, na fase de avaliação, analisaram criticamente seus resultados à luz do feedback docente e da própria experiência.

Nesse ponto, destaca-se também a contribuição do professor da disciplina, formado em Gastronomia, com especialização em gestão de restaurantes, experiência como sous chef e em consultoria de processos criativos para cardápios. Com mestrado em Turismo e Hospitalidade e doutorado em andamento na mesma área, o docente possui ainda uma trajetória pessoal marcada pela relação familiar com as artes e o design. Em entrevista, ele relatou que já atua na disciplina “Design e Alimentação” há quatro anos, tendo conduzido aproximadamente 15 turmas, com média de 12 a 15 alunos em cada uma. Segundo ele, ao longo desse período, foi possível perceber que os estudantes conseguem se envolver melhor com o processo criativo a partir dessa disciplina, entendendo-o como construção. “Eles chegam num resultado que os deixa mais confiantes e se sentem parte do próprio prato”, afirmou. Para o professor, “a criatividade dentro da cozinha tem que ser desenvolvida e o cozinhar também é um processo artífice, manual, que exige combinação sensorial, não apenas estética, mas de todos os outros elementos sensoriais.” O docente também ressaltou que a disciplina está estrategicamente posicionada no quarto semestre do curso, momento em que os estudantes já possuem sólida base técnica e, portanto, podem aplicar a autoria em etapas posteriores. Conclui afirmando que “o processo criativo dentro da instituição é muito importante, a gente tem a capacidade de desenvolver com os alunos o senso crítico, que os permite e dá liberdade para evoluírem e não ficarem estagnados em receitas ou modelos mais tradicionais.”

Esse depoimento reforça a perspectiva de Montanari (2013), para quem a identidade emerge ao final do percurso, resultado de um processo de experimentação e construção. Ao mesmo tempo, confirma a concepção de Akiyoshi (2021), de que todo processo orientado por uma intenção e objetivo final pode ser estruturado em etapas, e que é justamente essa organização que permite ao estudante transformar inspirações dispersas em produtos autorais consistentes.

O terceiro e último processo da triangulação consistiu em uma construção-síntese, que buscou articular os dados empíricos e a análise de conjuntura em uma interpretação integrada. Essa síntese revelou que a utilização de métodos e

ferramentas do design no contexto da disciplina Design e Alimentação não apenas potencializou a criatividade dos estudantes, mas também possibilitou uma ressignificação do processo formativo em Gastronomia.

De forma geral, a análise evidencia que o desenvolvimento de pratos autorais pode ser entendido como um “projeto gastronômico”, no qual se aplicam intencionalidade, estrutura metodológica e etapas de construção semelhantes às do design. Nesse sentido, Akiyoshi (2021) argumenta que onde há uma intenção e um objetivo final, também há processos organizados que podem conduzir à realização dessa intenção. Assim, a gastronomia, somada ao design, configura-se como campo fértil para ideias inovadoras, cuja relevância se manifesta antes mesmo do ato de degustar.

Finalmente, a construção-síntese aponta para implicações curriculares mais amplas. A ausência de disciplinas voltadas ao desenvolvimento da criatividade nos cursos superiores de Gastronomia no Rio Grande do Sul, identificada na análise dos planos pedagógicos, contrasta com os resultados positivos obtidos nesta experiência. Tal lacuna reforça a necessidade de revisão curricular, de modo a integrar práticas que estimulem a criatividade como competência formativa essencial. Nesse ponto, é possível afirmar que a interdisciplinaridade entre design e gastronomia se coloca não apenas como prática pontual, mas como horizonte de transformação pedagógica e cultural no campo da Gastronomia.

Ao aplicar a triangulação como método de análise da disciplina Design e Alimentação, esta pesquisa alcançou uma compreensão ampliada sobre o impacto da utilização de métodos e ferramentas do design no processo criativo gastronômico. O percurso analítico, articulando categorias, diálogo com referenciais teóricos e síntese interpretativa, demonstrou que a criatividade pode ser ensinada, aprendida e potencializada em contextos pedagógicos estruturados. Como defendem Amaral (2022) e Ferreira (2012), trata-se de um processo mental acessível a diferentes campos do conhecimento, e não de um dom inato. A prática observada confirma a relevância de compreender a criação culinária como um processo projetual, ancorado em metodologias de design (Akiyoshi, 2021; Kreuzsch; Oliveira, 2017; Pazmino, 2015).

Assim, a triangulação não apenas estruturou a análise, mas também conferiu consistência às conclusões, apontando que o valor das práticas interdisciplinares na Gastronomia reside não apenas no resultado final, mas no processo criativo que se consolida como espaço de inovação, reflexão e desenvolvimento da identidade do

futuro profissional. Tal constatação se reforça com a fala do aluno MI durante a apresentação final de seu prato - “Espero que vocês gostem... não necessariamente gostem, mas que desperte algo em vocês.” - sintetiza esse movimento: a avaliação e a validação deixa de se centrar na aprovação técnica e passa a valorizar a capacidade de provocar sentidos, emoções e reflexões. O “despertar algo em vocês” é um convite a pensar fora da caixa e redefinir (pré)conceitos. Nesse contexto, o prato autoral torna-se uma forma de linguagem e expressão, um convite à experimentação e ao pensamento crítico, evidenciando que a criatividade na Gastronomia vai muito além do resultado imediato e final, sendo, acima de tudo um caminho, uma construção e um processo.

## 6 CONCLUSÕES

O presente estudo foi conduzido a partir do problema de pesquisa: como os métodos e ferramentas do design contribuem para o desenvolvimento do processo criativo na elaboração de pratos autorais de estudantes de Gastronomia? Para respondê-lo, definiu-se como objetivo geral analisar de que forma tais métodos e ferramentas auxiliam no desenvolvimento do processo criativo no contexto da disciplina “Design e Alimentação”, ofertada em um curso de Gastronomia de uma universidade particular do Rio Grande do Sul.

A análise realizada por meio da triangulação de dados – articulando observações, entrevistas, diário de campo e referenciais teóricos – demonstrou que a interdisciplinaridade entre design e gastronomia potencializa a criatividade dos estudantes, ao mesmo tempo em que ressignifica a formação gastronômica. Nesse percurso, os discentes puderam vivenciar etapas próprias do pensamento projetual, como preparação, ideação, prototipagem, experimentação e avaliação, em consonância com modelos clássicos de processo criativo, como o de Wallas (1926 *apud* Horng; Hu, 2008).

Constatou-se que muitos alunos, inicialmente inseguros em relação à própria capacidade criativa, passaram a se reconhecer como autores de suas criações ao longo do desenvolvimento da disciplina. Transformação que converge com a concepção de Ferreira (2012) e Amaral (2022), que defendem a criatividade como processo acessível e transversal, e não como privilégio de poucos. Além disso, confirma a reflexão de Ostrower (2014), segundo a qual “no indivíduo confrontam-se dois pólos de uma mesma relação: a sua criatividade, que representa as potencialidades de um ser único, e sua criação, que será a realização dessas potencialidades dentro de determinada cultura”.

A análise das categorias construídas permitiu evidenciar três eixos fundamentais: (1) a escolha de referências e inspirações, que atua como ponto de partida para o pensamento criativo; (2) o uso de ferramentas visuais como moodboards, mapas mentais e croquis, que ampliam e expandem a percepção criativa; e (3) a prototipagem de pratos, compreendida não apenas como momento de execução do prato focada no ato de cozinhar, mas como ferramenta de reflexão e geração de novas possibilidades. Esses achados confirmam a relevância de se aplicar

metodologias de design na Gastronomia, uma vez que o processo criativo se torna mais estruturado, consciente e aberto à inovação.

O depoimento do professor responsável pela disciplina reforçou a consistência dessas observações. O docente destacou que a disciplina permite aos estudantes não apenas compreender o processo criativo como construção, mas também desenvolver maior confiança e senso crítico. Para ele, cozinhar é um ato que combina dimensões estéticas e sensoriais, configurando-se como prática artífice e reflexiva. Esse posicionamento corrobora a visão de Montanari (2013), para quem a identidade emerge como resultado de um processo de experimentação e construção.

Outro ponto relevante da pesquisa refere-se às implicações curriculares. A análise dos planos pedagógicos dos cursos de Gastronomia no Rio Grande do Sul evidenciou a ausência de disciplinas voltadas especificamente ao desenvolvimento da criatividade. Nesse sentido, os achados sugerem a necessidade de revisão curricular, incorporando práticas pedagógicas que estimulem a criatividade como competência essencial à formação gastronômica contemporânea.

Em síntese, a investigação confirma que a Gastronomia pode se beneficiar profundamente do pensamento projetual do design, que, mais do que fornecer instrumentos técnicos, contribui para a construção de identidade, para o fortalecimento da autoria e para a promoção da inovação. Dessa forma, os pratos autorais concebidos pelos estudantes configuram-se como projetos gastronômicos nos quais se articulam intencionalidade, estrutura metodológica e expressão cultural.

Por fim, como ressalta Ostrower (2014), “o homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando. (...) Toda forma é forma de comunicação”. Enfatizo aqui, que a criação é, simultaneamente, expressão pessoal e comunicação cultural, reforçando assim ainda mais a relevância do desenvolvimento criativo no contexto da formação de novos profissionais da Gastronomia.

## REFERÊNCIAS

AKIYOSHI, Ricardo Yudi. Design: a gastronomia e o food design. *In*: FERRO, Rafael (org.). **Pensando e pesquisando a gastronomia**: trajetórias acadêmicas em um campo científico em construção. Curitiba: CRV, 2021. p. 57-72.

ALMEIDA, Ueberson R.; CÉSAR, Janaína Mariano; LUCIANO, Luzimar dos Santos; CARVALHO, Pedro Henrique. A devolutiva como exercício ético-político do pesquisar. **Fractal**: revista de psicologia, Rio de Janeiro, v. 30, n. 2, p. 204-213, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fractal/a/4vpJbjZ7LCQvXLmW43yvyrn/#>. Acesso em: 18 jul. 2024.

AMARAL, Rodrigo Libbos Gomes do. **Processos criativos na gastronomia**: um método para aprimorar a criatividade para a geração de negócios e produtos gastronômicos originais. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/5d366ca1-468e-4d3d-b5e6-536dd8cf7a8a>. Acesso em: 01 set. 2023.

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Estudo de caso na pesquisa e na avaliação educacional**. Brasília, DF: Liber Livro, 1995.

BRANDÃO, Beatriz Helena Peixoto. Educação: uma trajetória pela educação gastronômica: estudos acerca do currículo e da formação. *In*: FERRO, Rafael (org.). **Pensando e pesquisando a gastronomia**: trajetórias acadêmicas em um campo científico em construção. Curitiba: CRV, 2021. p. 85-94.

BUCHELE, Gustavo T.; TEZA, Pierry.; SOUZA, João A. de; DANDOLINI, Gertrudes A. Métodos, técnicas e ferramentas para a inovação: o uso do brainstorming no processo de design contribuindo para a inovação. **Pensamento e Realidade**, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 61-81, 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/view/28373/22477>. Acesso em: 11 out. 2024.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Hospitalidade**: reflexões e perspectivas. São Paulo: Manole, 2004.

DALLA BONA, Fabiano. Comida como obra de arte: da revolução futurista à nouvelle cuisine. **Revista X**, [S. l.], v. 2, p. 52-60, 2007. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/31240659/11776-38672-2-PB.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2024.

DENCKER, Ada de Freitas Maneti. Hospitalidade e interação no mundo globalizado. **Rosa dos Ventos**, Caxias do Sul, v. 5, n. 1, p. 4-14, 2013. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4735/473547092002.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2024.

DUALIBI, Roberto; SIMONSEN JÚNIOR, Harry. **Criatividade e marketing**. São Paulo: Makron, 2000.

DUTRA, Deise. **Food design e comunicação**: um estudo sobre estratégias criativas na comunicação e experiência de consumo de produtos alimentícios. São Paulo: Paulus, 2021. Disponível em: <https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2021/10/Ebook-25-FOOD-DESIGN-E-COMUNICACAO-1.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2024.

E-MEC: Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior. Sistema de Regulação do Ensino Superior. Brasília, DF: MEC, c2024. Disponível em: <https://emec.mec.gov.br/emec/nova>. Acesso em: 26 jun. 2024.

ERIG, Geruza Aline; NASCIMENTO, Maria Elenita Menezes. A hospitalidade como diferencial na gestão de restaurantes. **Cenário**: revista interdisciplinar em turismo e território, Brasília, DF, v. 4, n. 7, p. 130-143, 2016. DOI: 10.26512/revistacenario.v4i7.15235. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistacenario/article/view/15235>. Acesso em: 06 jun. 2024.

FEEVALE. **Gastronomia**: estrutura curricular. Novo Hamburgo: Feevale, c2024. Disponível em: <https://www.feevale.br/graduacao/gastronomia/estrutura-curricular>. Acesso em: 26 jun. 2024.

FERREIRA, Ana Catarina. **Criatividade e gastronomia**: um estudo exploratório. 2012. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) -- Instituto Superior de Psicologia Aplicada (Portugal), 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.12/2273>. Acesso em: 27 ago. 2023.

FERRO, Rafael. Apresentação. *In*: FERRO, Rafael (org.). **Pensando e pesquisando a gastronomia**: trajetórias acadêmicas em um campo científico em construção. Curitiba: CRV, 2021. p. 9-19.

FIORETTI, Mario. **Design encanta, inovação surpreende**: as lições sobre design e inovação que são assim... uma Brastemp. São Paulo: Alta Books, 2015

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FSG. **Gastronomia (tecnológico)**: matriz curricular. Caxias do Sul: FSG, c2022. Disponível em: <https://www.fsg.edu.br/graduacao/gastronomia/>. Acesso em: 26 jun. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HORNG, Jeou-Shyan; HU, Meng-Lei The mystery in the kitchen: culinary creativity. **Creativity Research Journal**, La Habra, CA, v. 20, n. 2, p. 221-230, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1080/10400410802060166>. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/233176386\\_The\\_Mystery\\_in\\_the\\_Kitchen\\_Culinary\\_Creativity](https://www.researchgate.net/publication/233176386_The_Mystery_in_the_Kitchen_Culinary_Creativity). Acesso em: 19 set. 2023.

INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA (IFFar). **Curso de tecnologia em gastronomia / CCSSB**. São Borja: IFFar, c2024. Projeto pedagógico do curso. Disponível em: [https://sig.iffarroupilha.edu.br/sigaa/public/curso/portal.jsf?lc=pt\\_BR&id=711896](https://sig.iffarroupilha.edu.br/sigaa/public/curso/portal.jsf?lc=pt_BR&id=711896). Acesso em: 06 jun. 2024.

KREUSCH, Andrie Kristine Possebon; OLIVEIRA, Caroline Cavalcanti de. Interseções da gastronomia no campo do design: aspectos de interdisciplinaridade no ensino superior. **Caderno PAIC**, Curitiba, v. 18, n. 1, p. 335-356, 2017. Disponível em: <https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/254/218>. Acesso em: 08 ago. 2023.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katálysis**, Florianópolis, v. 10, p. 37-45, 2007. Número especial. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyvhc8RR/#>. Acesso em: 12 jul. 2024.

LUNARDELLI, Tatiana. **Redes comunicacionais na gastronomia: os processos criativos dos chefs de cozinha**. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/20797>. Acesso em: 24 abr. 2024.

MARCONDES, Nilsen Aparecida Vieira; BRISOLA, Elisa Maria Andrade. Análise por triangulação de métodos: um referencial para pesquisas qualitativas. **Revista Univap**, São José dos Campos, v. 20, n. 35, p. 201-208, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.18066/revunivap.v20i35.228>. Acesso em: 02 ago. 2025.

MENESES, Ramiro Délio Borges de. Hospitalidade como desconstrução pela parusia segundo Jacques Derrida. **Sapientia**, Feira de Santana, v. 72, n. 239, p. 99-116, 2016. Disponível em: <https://e-revistas.uca.edu.ar/index.php/SAP/article/download/1862/1738>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MERRIAM, Sharan B. **Qualitative research: a guide to design and implementation**. San Francisco, Calif.: Jossey-Bass, 2009.

MIGUEL, Ana Cássia Langsch. **Protótipos: o seu uso como elemento formador do processo criativo em Gastronomia**. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9224>. Acesso em: 18 jul. 2024.

MILAGRES, Vanesa Rios; COSTA, Rejane da Silva Oliveira; GOMES, Sérgio Barbosa. Planejamento operacional da gastronomia como fator de valorização da identidade regional no Brasil. *In*: XI Seminário da Associação Nacional Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo, 11., 2014, Fortaleza. **Anais [...]**. São Paulo: ANPTUR, 2015. Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/11/29.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MONTANARI, Massimo. **Comida como cultura**. São Paulo: Editora Senac: 2013.

MOREIRA, Walter. Revisão de literatura e desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção. **Janus**, Lorena, ano 1, n. 1, p. 19-30, 2. sem. 2004.

MOTTA-ROTH, Désirée; HENDGES, Graciela Rabuske. **Produção textual na universidade**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

OLIVEIRA, Túlio Martins; SILVA, Gabriela Brito de Lima. O gosto pelo regional: contribuições da gastronomia para os estudos sobre cozinha regional. **Ágora**, Santa Cruz do Sul, v. 23, n. 1, p. 232-246, mar. 2021. Disponível em: <https://seer.unisc.br/index.php/agora/article/view/15937>. Acesso em: 20 jul. 2024.

OMNÍVOROS. Produção de Apple TV. Narração: René Redzepi, 2024. Trailer. Disponível em: <https://www.apple.com/br/tv-pr/originals/omnivore/trailers-videos>. Acesso em: 20 jul. 2024.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

PARREIRA, Suzana Isabel Malveiro. **Design-en-place**: processo de design e processo criativo na alta cozinha. 2014. Tese (Doutoramento em Belas-Artes) -- Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/18409>. Acesso em: 28 jul. 2024.

PARREIRA, Suzana Isabel Malveiro. Ferran Adrià, a criatividade como discurso (entre gastronomia, arte e design). **Revista Estúdio, Artistas Sobre Outras Obras**, [S. l.], v. 7, n.15, p. 50-57, 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/317469787\\_Ferran\\_Adria\\_a\\_criatividade\\_como\\_discurso\\_entre\\_gastronomia\\_arte\\_e\\_design](https://www.researchgate.net/publication/317469787_Ferran_Adria_a_criatividade_como_discurso_entre_gastronomia_arte_e_design). Acesso em: 28 nov. 2024.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria**: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.

PFÜTZENREUTER, Edson do Prado. Desenho como documento de processo criativo. **Manuscrita**: revista de crítica genética, São Paulo, n. 10, p. 187-196, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2596-2477.i10p187-196>. Acesso em: 30 nov. 2024.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL (PUCRS). **Super tecnológico gastronomia**: o que vai aprender?. Porto Alegre: PUCRS, c2024. Disponível em: <https://www.pucrs.br/estudenapucrs/cursos/gastronomia/#curriculos>. Acesso em: 26 jun. 2024.

PRIETO, Luciana Maria Alves; ACOSTA, Ana Carolina Montenegro de Almeida; REJOWSKI, Mirian. **Hospitalidade na formação de tecnólogos em gastronomia**: estudo exploratório em dois cursos do estado de São Paulo. *In*: SEMINÁRIO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO (ANPTUR), 8., 2011, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: ANPTUR, 2011. Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/8/123.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.

SULIS, Marcella. Hospitalidade: gastronomia, hospitalidade e transversalidade. *In*: FERRO, Rafael (org.). **Pensando e pesquisando a gastronomia**: trajetórias acadêmicas em um campo científico em construção. Curitiba: CRV, 2021. p. 123-131.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

UNIFTEC CENTRO UNIVERSITÁRIO. **Gastronomia**: matriz curricular. Caxias do Sul: Grupo Uniftec, c2024. Disponível em: <https://www.ftec.com.br/caxias-do-sul/presencial/graduacao/gastronomia/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

UNIRITTER. **Gastronomia**: matriz curricular. Porto Alegre: UniRitter, c2022. Disponível em: <https://www.uniritter.edu.br/graduacao/gastronomia-3/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

UNIVATES. **Gastronomia**: curso superior: tecnólogo: componentes curriculares. Lajeado: UNIVATES, c2024. Disponível em: <https://www.univates.br/graduacao/tecnologia-em-gastronomia/componentes-curriculares>. Acesso em: 06 jun. 2024.

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL (UCS). **Gastronomia-Tecnologia**: sobre o curso. Caxias do Sul, UCS, c2024. Disponível em: <https://www.ucs.br/site/portalcursos/sobre/208/1/1912>. Acesso em: 06 jun. 2024.

UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL (UNISC). **Curso gastronomia**: o que vou aprender?. Santa Cruz do Sul: UNISC, c2024. Disponível em: <https://www.unisc.br/pt/cursos/todos-os-cursos/graduacao/graduacao-tecnologica/gastronomia/disciplinas>. Acesso em: 06 jun. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DAS CIÊNCIAS DA SAÚDE DE PORTO ALEGRE (UFCSPA). **Gastronomia**: matriz curricular. Porto Alegre: UFCSPA, c2024. Disponível em: <https://ufcspa.edu.br/vida-academica/graduacao/cursos/gastronomia/matriz-curricular>. Acesso em: 06 jun. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS (UFPeL). **Gastronomia**: matriz curricular. Pelotas: UFPeL, c2024. Disponível em: <https://institucional.ufpel.edu.br/cursos/cod/5580#curriculo>. Acesso em: 06 jun. 2024.

UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL (UNIJUÍ). **Gastronomia**: tecnologia: disciplinas. Ijuí: Unijuí, c2024. Disponível em: <https://www.unijui.edu.br/estude/graduacao/cursos/gastronomia-tecnologia-820>. Acesso em: 05 jun. 2024.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.