



ISSN: 2230-9926

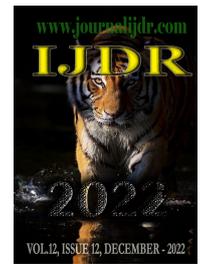
Available online at <http://www.journalijdr.com>

# IJDR

*International Journal of Development Research*

Vol. 12, Issue, 12, pp. 60906-60910, December, 2022

<https://doi.org/10.37118/ijdr.25563.12.2022>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

## LEGAL DESIGN AND VISUAL LAW IN PRACTICE: NEW PERSPECTIVES FOR LEGAL COMMUNICATION

Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior\*<sup>1</sup>, Joze Palani Guarez<sup>2</sup> and Rosinaldo Nunes Cardoso<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Docente na Faculdade União de Campo Mourão – UNICAMPO, Paraná, Brasil; <sup>2</sup>Coordenadora do curso de Direito da Faculdade União de Campo Mourão – UNICAMPO, Paraná, Brasil; <sup>3</sup>Mestre em Administração pela Universidade Estadual de Maringá – UEM, Paraná, Brasil

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 20<sup>th</sup> September, 2022

Received in revised form

16<sup>th</sup> October, 2022

Accepted 17<sup>th</sup> November, 2022

Published online 25<sup>th</sup> December, 2022

#### Key Words:

Design Thinking; Instrução Multimídia; Design Jurídico; Visual Law.

#### \*Corresponding author:

Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior

### ABSTRACT

O Legal Design e Visual Law não se limitam à estética de apresentação de um produto final, mas possui uma preocupação direta com o processo cognitivo subjacente ao desenvolvimento de novas ideias, assim como a fluidez no processo de comunicação. No presente estudo, discutimos como os princípios do Visual Law e do Legal Design foram incorporados na idealização de uma estrutura de peça jurídica, que permite o aprimoramento da comunicação centrada no usuário. Por meio de métodos exploratórios e um estudo de caso aplicado, usamos como recorte, um relato de experiência da elaboração de um modelo padrão de peça jurídica real que incorporou, gradativamente, os princípios de instrução multimídia aliados à proposta do Visual Law e do Legal Design. Uma parceria entre o curso de Direito de uma Instituição de Ensino Superior e o Ministério Público do Paraná, em uma cidade do interior do estado.

Copyright © 2022, Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior et al. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior, Joze Palani Guarez and Rosinaldo Nunes Cardoso. 2022. "Legal design and visual law in practice: new perspectives for legal communication", *International Journal of Development Research*, 12, (12), 60906-60910.

## INTRODUCTION

A sociedade está continuamente sujeita às recorrentes evoluções políticas, econômicas, industriais, tecnológicas, entre outras. Nesta perspectiva, tais inovações não são puras, trazem consigo burocracias e atrasos em alguns setores (ALMEIDA JUNIOR; MAGALHÃES JÚNIOR, 2020). Os processos jurídicos, por exemplo, ainda estão limitados aos padrões tradicionais do Direito e claramente não acompanharam as mudanças da sociedade, tornando-se de difícil compreensão e pouco atrativos para a população (MARRARA, 2019). O termo Nativos Digitais é apresentado por Prensky (2001), ao se referir aos cidadãos nascidos a partir da década de 1990. Para o autor, a maior parte desses sujeitos, desde que eram crianças, cresceram utilizando aparelhos digitais e dedicaram uma grande quantidade de tempo à utilização de jogos digitais, computadores, celulares ou *tablets*. Na mesma concepção, Mattar (2010) aponta que, este ambiente de intensa interação do ser humano com os recursos tecnológicos, afetou diferentes estruturas cerebrais, ocasionando uma neuroplasticidade do cérebro. Com isso, a utilização de peças puramente textuais e tradicionais, que requerem processos de

pensamento linear, em geral, retarda a compreensão dessa nova geração que possui mentes hipertextuais. Devido ao seu potencial, de aprimorar a organização e a visualização de informações em peças jurídicas, as técnicas de design – como infográficos, fluxogramas, vídeos, *storyboards*, *bullet points*, ícones, entre outros – podem ser aliadas daqueles que decidirem ter sua criatividade fortalecida sem perder a essência analítica e específica dos processos jurídicos. Afinal, o trabalho jurídico não se restringe à solução analítica de problemas, pois, muitas vezes o profissional do direito é incumbido de propor soluções exploratórias criativas, sendo necessário aprimorar suas estratégias de comunicação para que sejam compreensíveis tanto para os profissionais do meio jurídico, quanto para a população leiga à qual as soluções lhes são oferecidas (BERGER-WALLISER; BARTON; HAAPPIO, 2017). No entanto, simplesmente incorporar elementos digitais em peças jurídicas não garante que o cidadão desenvolverá o processamento cognitivo apropriado que o levaria à compreensão do objetivo instrucional (MAYER, 2009). Afinal, a pesquisa de design jurídico está em seus estágios iniciais, pois, não há quase nenhuma orientação para os designers do Ministério Público e tampouco a consolidação de disciplinas dessa natureza nos cursos de Bacharelado em Direito (BRUNSCHWIG, 2021). O presente trabalho visa apresentar um relato de experiência da elaboração de uma peça

jurídica fundamentada aos princípios do *Visual Law* e *Legal Design*, idealizada pelos professores pesquisadores de uma Instituição de Ensino Superior em parceria com os procuradores do Ministério Público, em uma cidade interiorana no Estado do Paraná. Para isso, apresentaremos os pressupostos teóricos e práticos do *Visual Law* e do *Legal Design* e como seus princípios foram incorporados na idealização de uma estrutura de peça jurídica que permitiu o aprimoramento da comunicação jurídica centrada no usuário.

## MATERIAIS E MÉTODOS

O termo “*Legal Design*” significa “Design Jurídico”, em tradução literal para a língua portuguesa, porém, essa tradução literal pode ocasionar compreensões ambíguas a respeito de seu significado conceitual e epistemológico. De acordo com o dicionário Michaelis (2021), o verbete ‘design’ significa “conceito de qualquer produto de acordo com seu ponto de vista estético e sua funcionalidade”. Berger-Walliser, Barton e Haapio (2017) ressaltam que ao contrário das ideias de senso comum difundidas sobre design, a definição design vinculada ao *Legal Design* não se limita à estética do produto e sim com o processo cognitivo subjacente ao desenvolvimento de novas ideias que não se preocupa com o como as coisas são, mas como deveriam ser e os processos necessários para atingir as metas. A linguagem de comunicação do direito é sinestésica e multissensorial, ou seja, não é apenas textual e, portanto, demanda de ferramentas contemporâneas que permitam da incorporação de princípios de design na área jurídica (BRUNDSCHWIG, 2021). Neste contexto, o *Legal Design* pode ser compreendido como uma metodologia que combina experimentos jurídicos, elementos de design e pensamento visual, para solucionar um problema jurídico por meio de uma abordagem centrada no humano. Corroborando, Brunschwig (2021) pondera:

Os estudos jurídicos doutrinários se cruzam com a visualização ao examinar como, por exemplo, advogados judiciais idealizam imagens mentais com palavras. Também explora como tais advogados usam metáforas visuais para promover a causa de seu cliente perante tribunais civis, criminais ou outros. Especialmente os estudos jurídicos norte-americanos tratam dessas questões porque os júris - consistindo de leigos - precisam ser persuadidos com palavras e imagens, sejam mentais ou materiais (BRUNDSCHWIG, 2021, p. 184, tradução nossa).

Brown (2015, p. 432) complementa que, a “visualização, proporcionada pelo uso das tecnologias, pode favorecer a criação de modelos e o seu uso para a compreensão das relações entre estes e o mundo real”. Assim, o *Legal Design* é uma estratégia considerada como o novo *modus operandi* da cultura digital, que almeja proporcionar soluções inovadoras para o campo jurídico e estreitar a comunicação entre a população e os processos jurídicos que os representam. O *Visual Law*, por sua vez, se caracteriza pela incorporação prática de elementos de design como imagens, *storyboards*, infográficos e fluxogramas, para tornar o direito mais claro e compreensível. Nesta perspectiva, podemos inferir que o *Visual Law* é uma das soluções, emergentes do *Legal Design*, que potencializa o processo de comunicação do meio jurídico, tornando dinâmico os processos que eram tradicionalmente inacessíveis e estáticos. Brunschwig (2021) corrobora que o *Visual Law* e o *Legal Design* visam o aprimoramento dos meios de comunicação jurídica, por meio da projeção ou produção de recursos que auxiliam no design visual. Porém, há algumas discrepâncias entre esses termos, pois, o *Legal Design* se limita à fundamentação teórica que respalda a aplicação de técnicas, ferramentas e metodologias para a incorporação de elementos de design ao meio jurídico, enquanto que, o *Visual Law* se concentra na produção prática dos meios de comunicação. Enquanto aplicação prática no Brasil, a Resolução do Conselho Nacional de Justiça (CNJ) nº 347 de 13/10/2020, que dispõe sobre a Política de Governança das Contratações Públicas no Poder Judiciário, para fundamentar legalmente a importância dos recursos de *Visual Law* como essenciais para tornar os documentos mais claros, usuais e acessíveis. Para que este processo ocorra por meio de

uma relação simples entre advogados e clientes, advogados e magistrados e entre Direito e sociedade, é necessário entender as características essenciais para aprimorar a narrativa jurídica sem saturar a população com informações complexas e de difícil compreensão (LANNES; PIMENTA; VALENTINI, 2020). No entanto, em consonância as discussões, simplesmente incorporar recursos digitais em peças jurídicas não garantirá a efetividade da comunicação. Com isso, surge a necessidade de uma teoria cognitiva para elucidar os elementos essenciais para fomentar as condições de compreensão por meio de materiais multimídias. Neste cenário, inspirado pela teoria da dupla codificação de Paivio (2006), Richard E. Mayer apresenta, a Teoria Cognitiva de Aprendizagem Multimídia (TCAM). A TCAM concebe que nossa memória sensorial utiliza os olhos e ouvidos para captar as palavras e imagens mais relevantes em uma apresentação multimídia. A memória de trabalho, em posse dos sons e imagens selecionadas pela memória sensorial, organiza tais informações resultando em um modelo verbal e um modelo visual. Esses modelos são integrados aos conhecimentos preexistentes em nossa estrutura cognitiva e assim, tornam-se parte da memória de longo prazo e ocorre o processo de aprendizagem/compreensão. Segundo Mayer (2009), durante a interação com um material multimídia, o sujeito pode desenvolver três tipos de processamentos cognitivos que dependem diretamente de sua capacidade cognitiva. O *Extraneous Cognitive Processing* refere-se ao processamento cognitivo estranho, ou seja, aquele que não serve ao objetivo instrucional, ocasionado pelo excesso de elementos fantasiosos que desviam o foco do sujeito ao objetivo de instrução multimídia. O *Essential Cognitive Processing* refere-se ao processamento de seleção, necessário para representar os conceitos abordados na memória de trabalho. Já o *Generative Cognitive Processing* é o processamento cognitivo de organização e integração dos modelos criados com os conhecimentos prévios da estrutura cognitiva do sujeito. Com o intuito de minimizar a ocorrência do processamento cognitivo estranho, gerenciar aquilo que é essencial para a compreensão das informações, visando a generalização dos principais conceitos relacionados ao material de instrução, Mayer (2009) apresenta uma série de princípios multimídia para direcionar os designs de materiais de instrução com objetivos de otimizar as condições de compreensão. Os princípios estão expressos na Tabela 1. Em posse de tais princípios multimídia, apresentaremos a adoção de estratégias e a seleção de conteúdos e suportes midiáticos para o desenvolvimento de um modelo padrão de peça jurídica que incorporou, gradativamente, os princípios de instrução multimídia aliados à proposta do *Visual Law* e *Legal Design*.

**Aplicação em uma peça jurídica no Ministério Público do Paraná:** A peça jurídica exposta neste trabalho é resultado de um projeto idealizado pelos professores pesquisadores deste estudo e docentes dos Cursos de Direito e Gestão em uma Instituição de Ensino Superior. Para tanto, houve uma parceria com o Ministério Público do Estado do Paraná, em uma cidade do interior do estado. A validação do projeto e seus respectivos resultados na peça, foi apresentada por meio de uma *live* e transmitida ao vivo pelo MP no dia 28/04/2021, para integrantes do MP do Paraná, acadêmicos e usuários do direito. A peça foi desenvolvida no *software Inkscape*<sup>1</sup>, que é um editor de gráficos vetoriais, gratuito e de código aberto, compatível com *Linux*, *Windows* e *MacOS*. Vale ressaltar que as informações expostas na peça emergiram de uma peça real, vinculada à comarca do estudo, que será preservado em razão de termos de confidencialidades e preservação de identidade dos envolvidos na peça. Na primeira página, como exposto na Figura 1, o logo do Ministério Público do Paraná (MPPR) é sombreado, essa característica foi propositalmente incorporada com o intuito de proporcionar a percepção de que pode ser selecionado, tanto por meio do toque (*touch screen* do *smartphone*) ou por meio do clique (leitor .pdf em um computador). Independentemente do modo de seleção, a ação direcionará o usuário para o site oficial do MPPR. Logo abaixo do logo do SIGLA, há o item “Para Ouvir” que, como o próprio termo sugere, permitirá que uma inteligência artificial realize a narração de todo o texto que é apresentado no documento.

<sup>1</sup> Disponível em: <https://inkscape.org/pt-br/>

Tabela 1. Princípios multimídia

OBJETIVO	PRINCÍPIO	CONCEITO
	Coerência	As informações interessantes, porém, irrelevantes devem ser eliminadas.
	Sinalização	As informações e elementos fundamentais devem ser enfatizados.
Reduzir o processamento estranho	Redundância	Para não sobrecarregar o processamento cognitivo deve-se apresentar textos e imagens ao invés de sons, textos e imagens.
	Contiguidade Temporal	Os gráficos, tabelas e imagens devem ser exibidos ao mesmo tempo que os textos correspondentes.
	Contiguidade Espacial	Os gráficos, tabelas e imagens devem estar próximas ao texto correspondente.
Controlar o processamento essencial	Segmentação	Apresentação multimídia deve ser exibida em partes conforme o ritmo do usuário.
	Pré-treino	Promover uma pré-formação dos elementos fundamentais do conteúdo.
	Modalidade	Exibir imagens paralelamente a narração, caso exista, eliminando as legendas.
	Multimídia	Informações e conteúdos devem apresentar uma associação de textos e imagens.
Proporcionar o processamento generativo	Personalização	As narrações devem ser em forma de conversação.
	Voz	As narrações, caso existam, devem ser com voz humana e não voz de máquina.
	Imagem	Apresentar a imagem correspondente à informação textual.

Fonte: Elaborada pelos autores, 2021.

Fonte: Elaborada pelos autores (2021).

Figura 1. Página inicial da peça jurídica idealizada

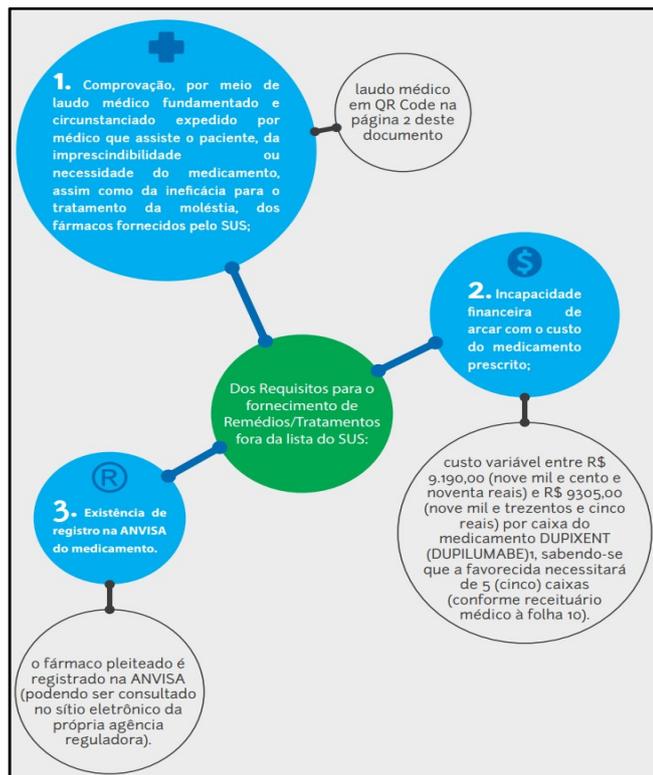
Esse recurso foi incorporado como sugestão de ferramenta inclusiva. Afinal, a justiça deve ser acessível para toda a população e, este item, permitirá que cidadãos analfabetos, deficientes visuais ou com baixa visão consigam ter acesso às informações contidas no documento jurídico que o representa. A seção dos 'Fatos' (Figura 2) expõe que a sujeita representada é uma adolescente usuária do Sistema Único de Saúde, portadora de Dermatite Atópica Grave (CID L20.9), e que desenvolveu um quadro depressivo por causa das limitações sociais deste quadro clínico. O que é a dermatite atópica grave? Caso o leitor saiba o que é esta doença e suas características, seria redundante apresentar textos e mais textos a respeito desta. Assim, ao eliminar as informações que sejam irrelevantes para o usuário que já conhece a enfermidade, garantimos o princípio da coerência e da redundância, conforme proposto pela TCAM.

Fonte: Elaborada pelos autores (2021).

Figura 2. Recorte dos itens multimídias incorporados na seção dos "Fatos".

Por outro lado, caso o leitor não conheça esta doença, é necessário uma breve explicação. Neste sentido, visando atender esses dois públicos, o QR Code inserido direcionará o leitor para um site confiável que apresenta a explicação dessa doença, podendo ser acessado pela câmera do *smartphone*, pelo próprio aparelho celular ou, caso prefira, pelo computador ao clicar sobre o item. Note que as imagens do QR Codes são apresentadas próximas aos textos correspondentes e ao mesmo tempo em que são necessários para a compreensão por parte do usuário. Logo, podemos inferir que os princípios da contiguidade temporal e espacial foram contemplados. As enfermidades apresentadas na peça jurídica são fomentadas por um laudo médico, que também foi inserido como QR code que direcionará o leitor – seguindo os mesmos mecanismos do QR Code anterior – para um arquivo do *Google Drive* que permitirá acesso público ao documento de Laudo Médico. Perceba que informações fundamentais foram destacadas, garantindo assim o princípio da sinalização. Para atender as necessidades da adolescente, é apresentado alguns órgãos públicos que podem ser acessados seus sites oficiais, ao serem selecionados. Outro recurso que foi incorporado a peça jurídica, que certamente auxiliará os processo jurídicos, é a inserção de vídeos. Novamente, para acessar ao vídeo basta o usuário clicar ou tocar o logo do vídeo que será direcionado ao local no qual o vídeo foi hospedado.

Diante do fato de que as imagens no vídeo serão apresentadas paralelamente à narração, podemos inferir que o princípio da modalidade foi atendido.



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Figura 3. Organograma dos itens pontuados na seção "Do Direito e dos Fundamentos Jurídicos"

### III. DOS PEDIDOS

Diante do exposto, requer o MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DO PARANÁ, por seu Promotor de Justiça signatário:

1. A concessão do provimento jurisdicional liminar reclamado, sem oitiva da parte contrária, nos termos do artigo 12 da Lei nº 7.347/85, determinando-se ao ESTADO DO PARANÁ, por meio da 1ª Regional de Saúde, situada na Rua Mamborê, nº 1500, Campo Mourão/PR, para que, no prazo máximo de 10 (dez) dias, forneça o medicamento DUPIXENT (DUPILUMABE) para a favorecida XXX, conforme prescrição médica, pelo tempo que for necessário, sob pena de multa diária de R\$ 3000,00 (três mil reais);
2. A citação do ESTADO DO PARANÁ, na pessoa do Excelentíssimo Procurador-Geral do Estado, para, querendo, apresentar resposta a presente demanda, sob pena de revelia, nos termos do 344 do Código de Processo Civil;
3. A procedência do pedido, para o fim de impor ao ESTADO DO PARANÁ a obrigação de fornecer, enquanto necessitar e a critério médico, o medicamento DUPIXENT (DUPILUMABE) para a favorecida XXX;
4. A produção de provas por todos os meios de prova admitidos em direito;
5. A intimação pessoal do Ministério Público de todos os atos do processo;
6. Nos termos do art. 334, parágrafo 5º, do Código de Processo Civil, o autor desde já manifesta, pela natureza do litígio, desinteresse em autocomposição. Dá-se à causa o valor de R\$ 46.287,50 (Quarenta e seis mil e duzentos e oitenta e sete reais e cinquenta centavos).

Fonte: Elaborada pelos autores.

Figura 4. Recorte de página da seção "Dos pedidos"

Os itens apresentados na página 2, além das características supracitadas, permitem que as informações sejam segmentadas conforme o ritmo do usuário. Além disso, os QR Codes de explicação da doença e do Laudo Médico, promove uma pré-formação dos

elementos fundamentais para a compreensão do caso, garantindo o princípio do pré-treino. A respeito do "Direito e dos Fundamentos Jurídicos", a Figura 3 apresenta um organograma que resume o que na peça original foi apresentado em 3 laudas. Conforme apresentado, dos requisitos para o fornecimento de remédios/tratamentos fora da lista do Sistema Único de Saúde, há três itens pontuados e explicados. A respeito da seção "Dos Pedidos" (Figura 4), inferimos que é necessário cautela para apresentar ponderações subjetivas. Neste sentido, a apresentação tradicional não foi substituída e sim complementado por meio de uma configuração de design sequencial para melhor organização dos pedidos que foram transcritos integralmente. Por fim, ainda é possível que alguns recursos adicionais sejam facilmente incorporados às peças jurídicas, como links de direcionamentos para Redes Sociais do MPPR e até mesmo links que direcionam para aplicativos de localização, para indicar uma localidade específica e, caso seja necessário, até mesmo rotas e visão de satélite.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Visual Law e o Legal Design, emergem como estratégias cognitivas que fornecem um embasamento teórico para a produção e elaboração de materiais de comunicação jurídica digital, ou seja, aqueles que visam transformar as aplicações jurídicas "pesadas", como contratos ou documentos de governança, para um contexto digital que facilite as condições de compreensão por parte dos usuários individuais e organizações. Existe uma variedade de ferramentas que podem aprimorar as técnicas de comunicação, até mesmo de linguagens complexas, que não necessitam de especialistas e que podem ser incorporadas em documentos jurídicos. Essas ferramentas permitem que os usuários desenvolvam uma compreensão holística que simples palavras não podem transmitir. Há uma tendência natural de enfatizarmos os benefícios emergentes de uma nova tendência tecnológica aplicada em um tema em estudo, porém, é necessário cautela ao idealizar uma peça jurídica que incorpore os princípios do Visual Law e do Legal Design. A inserção de recursos midiáticos, em instrumentos de comunicação, pode induzir o leitor para uma verdade e não somente comunicar o que está de fato na peça jurídica. Um dos caminhos para superar esse entrave, ou ao menos amenizá-lo, é a aplicação de uma técnica de validação científica do design, como por exemplo a inserção dos princípios de instrução multimídia, como apresentamos neste trabalho. A incorporação dos princípios multimídias, no *Visual Law* e *Legal Design*, potencializa as condições de integração dos modelos verbais e visuais, desenvolvidos durante a interação com a peça multimídia, com os conhecimentos prévios do usuário, permitindo que os conceitos complexos sejam internalizados de forma simples, porém, significativas. Assim, o *Visual Law* e o *Legal Design* permitem a "visualização" dos processos de pensamento, auxiliando os usuários no processamento e reestruturação das informações, sem alterar o conteúdo da comunicação jurídica.

Algumas ferramentas que podem ser aplicadas no *Visual Law* são acessíveis de manipular, ou seja, não exigem conhecimento exímio em *softwares* específicos. Logo, pode ser utilizada por advogados, usuários do direito, e reguladores sem qualquer treinamento ou prática de projeto anterior. Essa característica garante que o *Legal Design* seja prontamente acessível para todos os usuários do direito e pode melhorar a compreensão e facilitar a comunicação, para legalmente treinados ou não, em audiências. Por fim, ressaltamos que o *Visual Law* e o *Legal Design* não visam eliminar todas as características tradicionais dos processos jurídicos. O objetivo principal é apropriar-se de novos recursos que podem fomentar ainda mais o poder persuasivo da comunicação jurídica, agregando valor à sociedade como um todo, por meio da inovação científica e tecnológica. A baixa quantidade de pesquisas relacionadas ao desenvolvimento de peças jurídicas, com a presença de elementos do *Visual Law* e do *Legal Design*, aponta que há poucos estudos que evidenciem seu sentido e suas formas de operacionalização. Uma teoria que pode auxiliar na idealização de investigações minuciosas e potencialmente relevantes, tanto pela área acadêmica quanto pela sua relevância para a sociedade em geral, é metodologia *Design Science*

*Research* (LACERDA et al, 2013). Essa é uma lacuna para futuras pesquisas que podem ser realizadas para desestabilizar certas concepções arraigadas às comunicações jurídicas tradicionais e, principalmente, para demonstrar como uma peça jurídica pode ser idealizada com rigor científico passível de debate e de validação.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JUNIOR, E. R. B.; MAGALHÃES JÚNIOR, C. A.O.. O conhecimento de senso comum e o professor de ciências: reflexões à luz da teoria das representações sociais. In: SHIGUNOV NETO, A. S. et al (org). A Formação de Professores de Física em discussão: passado, presente e perspectivas. Itapetininga: Edições Hipótese, 2020.
- BERGER-WALLISER, G.; BARTON, T. D.; HAAPIO, H. From visualization to legal design: A collaborative and creative process. *Am. Bus. LJ*, v. 54, p. 347, 2017.
- BROWN, T. Design thinking. *Harvard business review*, v. 86, n. 6, p. 84, 2008.
- BROWN, J. P. Táticas de visualização para resolver tarefas do mundo real. In: *Modelagem matemática na pesquisa e prática em educação*. Springer, Cham, 2015. p. 431-442.
- BRUNSCHWIG, C. R. Visual Law and Legal Design: Questions and Tentative Answers. In: SCHWEIGHOFER, E. et al. (ed). *Cybergovernance: Proceedings of the 24th International Legal Informatics Symposium IRIS 2021*. Bern: Weblaw, 2021.
- LACERDA, D. P. et al. Design Science Research: método de pesquisa para a engenharia de produção. *Gestão & produção*, v. 20, p. 741-761, 2013.
- LANNES, Y. N. C.; PIMENTA, R. B. C.; VALENTINI, R. S.. *Inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao direito III*. Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo Horizonte, 2020.
- MARRARA, T. *Direito administrativo: transformações e tendências*. Grupo Almedina, 2019.
- MATTAR, J. *Game e educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MAYER, R.E. *Multimedia Learning*. 2 ed. Cambridge University Press. 2009.
- MICHAELIS. *Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/design/> acesso: 24 mai. 21.
- PRENSKY, M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. NCB University Press, v. 9, p.5, Outubro, 2001.

\*\*\*\*\*