

## EDITORIAL

A equipe editorial da Revista Projética deseja a todos os autores, leitores, avaliadores e colaboradores um ano de 2018 seja de paz, sucesso e de muitos resultados de pesquisas, para que possamos continuar avançando e inovando ainda mais em nossas publicações.

Assim, damos as boas-vindas a este novo ano agradecendo a duas pessoas que iniciaram esta revista e que hoje, uma delas já não faz parte do corpo editorial, e a outra ainda colabora com a revista no papel de editora de seção.

Primeiro gostaríamos de agradecer toda a dedicação dada a projetica nos últimos 7 anos pela professora Dra Seila Cibele Sitta Preto, a qual por este tempo foi responsável pela diagramação e linguagem gráfica da revista, trabalhando em horas alternativas para colocar a revista no sistema no prazo previsto. E Gostaríamos também de agradecer a dedicação da professora Dra Rosane Fonseca de Freitas Martins que abraçou o desafio de fundar a revista e por 7 anos foi a editora chefe levando a revista ao Qualis B3.

Em meio a tantos problemas que nosso país passa a Projética está passando por um período de inovação, em busca de melhorar a qualidade e eficiência da publicações, dando assim boas-vindas a novos colaboradores e agradecendo as nossas valiosas parcerias que mantenham-se firmes para que continuemos a construir e a consolidar em conjunto as pesquisas no campo do design.

Dito isso, é com enorme satisfação que a Projética em seu primeiro fascículo do ano de 2018, por meio de 8 artigos, apresenta os diferentes olhares de diversos autores da área do Design e suas áreas de interface. Estes artigos estão distribuídos em 4 seções: Gestão, produto e tecnologia; Design de moda; Educação, cultura e sociedade; e animação, cinema e games.

O primeiro dos oito artigos, publicado na seção de gestão, produto e tecnologia intitulado "Relações entre design gráfico e revistas brasileiras de jogos eletrônicos da década de 1990" de Luiz Carlos Teixeira da Silva, Joicelaine Moretto, Cássia Letícia Carrara Domiciano, Milton Koji Nakata, propõe levantar informações sobre as revistas brasileiras de games dos anos 90, período que foi marcado pela popularização do uso de computadores, culminando, no design, em criações digitais características. Com uma abordagem qualitativa, a pesquisa exploratório-descritiva questiona alguns aspectos como o foco das editoras, o perfil dos leitores e o projeto gráfico das revistas abordadas. Desse modo, foram apresentados dados sobre cada um desses pontos e uma avaliação sobre as características de quatro revistas brasileiras de games.

Na seção de Design de moda o artigo apresenta uma coleção de produtos de moda especialmente voltada a terceira idade a partir do conceito de design participativo, com ferramentas adaptadas ao processo de aceitação de tendências e na criação das peças. O artigo intitulado de "Desenvolvimento de produtos de moda para o público da terceira idade a partir de ferramentas do design participativo" de Ana Flávia Cheva, Me. Daniele Moraes Lugli aponta que o público é, na verdade, aberto a novas experiências e está disposto a conhecer novos produtos.

O terceiro artigo, também na seção de Design de Moda artigo aborda o figurino de filmes e seu estudo na formação acadêmica do designer de moda. Janote Pires Marques , e Regina Célia Santos de Almeida em seu artigo "Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda", compreende o figurino como elemento da narrativa fílmica e discute uma proposta para a análise do figurino fílmico por acadêmicos do curso de Design de Moda. A pesquisa tem como base metodológica um estudo teórico dos elementos da narrativa fílmica e a constituição de procedimentos para análise da composição do figurino de filmes.

O quarto artigo ainda na mesma seção visa discutir as possibilidades de uma nova técnica para orientar a concepção de um produto. Foram combinadas a matriz morfológica e a bioinspiração para fornecer um escopo de discussões para o brainstorm que antecede a fase de desenvolvimento do produto. Os autores Gisele Brandão Kanda , Rejane de Oliveira Souza , Maria Sílvia Barros de Held em seu artigo "Matriz morfológica e biomimética: geração de alternativas em design" demonstra como exemplo de aplicação da técnica a concepção de um maiô esportivo de natação. O projeto foi bioinspirado na superfície corporal, na anatomia e no habitat dos tubarões, levantando assim algumas questões de como o debate participativo ambiental por meio de políticas públicas são importantes para o desenvolvimento de produtos para esses espaços.

O quinto artigo da seção Design: educação, cultura e sociedade de Fernando dos Santos Almeida, Isabela Marques Fuchs, e Rosane Kaminski intitulado "A tropicália de Rogério Duarte em "Caetano Veloso" e "Gilberto Gil" (1968)" decodifica a visualidade tropicalista de Rogério Duarte em suas duas peças gráficas: a capa do álbum "Caetano Veloso" (1968) e "Gilberto Gil" (1968), por meio da análise formal e simbólica dos impressos. As capas de disco foram descritas a partir de uma abordagem tríplice, na junção de sua dimensão formal, semântica e histórico-social. Foi trabalhado questões relativas à resistência cultural no Brasil em uma época efervescente e polêmica de ditadura militar, pretendendo assim refletir as questões referentes a tropicália e em como Rogério Duarte trabalhou com seus conceitos: a busca por uma identidade nacional, o esvaziamento cultural, a resistência e a experiência política junto às massas.

Ainda na seção Design: educação, cultura e sociedade, o artigo ampliar a compreensão sobre antropologia no campo do design por meio de uma coleta de dados bibliométricos baseados em quatro revistas científicas. Os autores Samanta Aline Teixeira , Caroline Apolinário Gomes , Erick Hernán Boschilha Lastra , Sílvia Sasaoka ,e Luis Carlos Paschoarelli em seu artigo “Antropologia e design: um estudo bibliométrico sobre a pesquisa antropológica em conexão com o design dentro de revistas científicas” a partir das revistas Estudos em Design, Horizontes Antropológicos, Revista Brasileira de Ciências Sociais e uma análise detalhada na revista Design Studies, investiga como a pesquisa científica entre antropologia e design conectam-se para gerar novas formas de conhecimento.

Na seção animação, cinema e games foi publicado o sétimo artigo desta edição o qual estabelece um conjunto de requisitos de projeto para apoiar o desenvolvimento de jogos digitais que utilizam a interface natural, a partir da perspectiva dos usuários idosos, a fim de contribuir para a melhora na qualidade de vida. Os autores Carolina Bravo Pillon , Régio Pierre da Silva , e Carla Skilhan de Almeida em seu artigo “Requisitos de projeto para o desenvolvimento de jogos digitais utilizando a interface natural orientados aos idosos” apontam um conjunto de requisitos de projeto sistematizados de acordo com o grau de importância atribuído pelos usuários idosos. Considerando que o aumento da população de idosos implica em ações específicas para atender as suas necessidades e exigências. Este artigo visa oferecer suporte teórico e metodológico para o desenvolvimento de jogos digitais que atendam às necessidades dos idosos.

Ainda nesta seção aparece o oitavo artigo intitulado “Mapeamento da cultura do design de jogos a partir do seu contexto histórico” de Eduardo Napoleão, Gilson Braviano, e Milton Luiz Horn Vieira apresenta um enfoque cultural dos jogos enquanto mídia, em manifestações digitais e não digitais, mapeando-os enquanto uma ferramenta de significação cultural. Durante a pesquisa, foi possível identificar influências culturais diversas que contribuíram para a construção da cultura de jogos, considerando seus aspectos tangíveis e intangíveis. Assim, entende-se que a relação entre jogos e a cultura, e a forma como seu design foi influenciado por diferentes práticas e costumes permitiu o desenvolvimento de uma cultura específica de jogos.

No próximo número da *Projetica* será disponibilizado uma edição especial com uma coletânea de artigos provenientes de trabalhos apresentados no evento intitulado P&D 2018 a ser realizado durante os dias 5 a 8 de Novembro de 2018 na cidade de Joinville.

A *projetica* prossegue publicando, juntamente com seus números regulares, Edições Especiais dedicadas a trabalhos de destaque apresentados nos principais congressos brasileiros e internacionais.

Temos notado o aumento na diversidade das pesquisas sendo realizadas na área do Design, bem como o aumento na procura para publicação, portanto esta editora agradece aos autores, aos avaliadores, aos leitores, ao conselho editorial e todos que contribuem para a excelência da revista.

Continuaremos a cumprir a nossa missão de disseminar a informação científica da área de Design e áreas de interface e difundir o diálogo intelectual entre pesquisadores, profissionais e estudantes que atuam em diferentes regiões do país e no exterior.

Saudações universitárias e boa leitura!

Ana Paula Perfetto Demarchi  
Editora Chefe