

EDITORIAL

Bem-vindos ao primeiro número do volume 10 da revista Projética. Este ano, em uma tentativa de processar o grande número de artigos que temos recebido, o que para nós é o resultado de todo um trabalho de grupo que elevou a qualidade da revista e o crescente interesse dos pesquisadores e dos programas de pós-graduação strictu e latu senso em publicar em nossa revista, teremos 3 números publicados, elevando assim o número para 30 artigos publicados por esta revista no corrente ano.

Neste número, a revista Projética conta com a colaboração de artigos de diversos autores de diversas instituições brasileiras e estrangeiras. Em seu primeiro número do ano de 2019, por meio de 10 artigos, apresenta os diferentes olhares de diversos autores da área do Design e suas áreas de interface, distribuídos em 4 seções: Ergonomia e Usabilidade; Design de Moda; Design: Educação, Cultura e Sociedade; e Design para a Sustentabilidade, que passamos a apresentar:

O primeiro dos dez artigos, publicado na seção de Ergonomia e Usabilidade intitulado de “Usabilidade e acessibilidade: heurísticas de usabilidade em projetos destinados a pessoas com deficiência” dos autores Lígia de Godoy, Marcelo Gitirana Gomes Ferreira, e Milton José Cinelli, buscou analisar a utilização de heurísticas de usabilidade em projetos voltados a pessoas com deficiência, investigando a existência de heurísticas específicas com esse objetivo. Por meio de uma revisão bibliográfica, demonstrou-se a importância da coordenação entre as heurísticas de usabilidade e as diretrizes de acessibilidade, contando com poucos resultados em que isso se concretizou.

O próximo artigo está publicado na sessão de Design de Moda sob o título “Blues: um ensaio etnográfico sobre cultura e reflexos na indumentária” de Pereira Pinheiro, André Conti Silva, Morgana Schoerf Petry, e Débora Wissmann. Discorre acerca das relações histórico-socioculturais que mediaram e determinaram o texto visual na cultura do blues, objetivando desenvolver uma coleção de alfaiataria. Pressupõe-se que a moda, como um veículo simbólico, esteja de maneira intrínseca ligada com o pensar do indivíduo e suas manifestações, por intermédio de seus textos visuais. O norte da análise foi assimilar esses sinais de comunicação de personalidade exteriorizados por meio da moda, sob o viés dos fenômenos culturais.

O terceiro artigo, ainda nesta mesma sessão, utiliza os conhecimentos da Crítica do Processo para aproximar Arte e Design no processo de criação como rede, configurada no campo das relações. Os autores Schirlei Martins Ortega San Roman, Sandra Regina Rech, e Icléia Silveira, em seu artigo “Criação em redes: o designer e seu processo em evidência”, propõem em uma pesquisa, qualitativa e descritiva, a importância da interação entre os índices do percurso de criação individual e as interações interpessoais construídas em plataformas digitais, constatando-se que estas oferecem meios para que os designers percebam o nexo em seus processos, enquanto se conectam com outros meios de criação.

O quarto artigo, ainda na sessão de Design de Moda, intitulado “Moda Sustentável no Contexto da Hipermodernidade”, dos autores Maicon Douglas Livramento Nishimura, Neide Köhler Schulte, e Leila Amaral Gontijo, considera que a plasticidade da moda às mudanças da sociedade e a reconfiguração do sistema definem que a área está à procura de práticas mais sustentáveis. Portanto, o artigo objetivou desenvolver um projeto de coleção de moda embasado nos princípios da moda sustentável no contexto da hipermodernidade.

Na seção de Design: Educação, Cultura e Sociedade, o artigo sob o título “Design para serviços e a estética sonora no servicescape: influência na experiência estética dos usuários” investiga a influência da estética sonora no ambiente de serviço, segundo a ótica do Design para Serviços. Os autores Humberto Costa e Aguinaldo dos Santos tiveram sua investigação norteada pelo seguinte questionamento: como a estética sonora influencia na experiência estética dos usuários em um determinado ambiente de serviço? O objetivo principal foi o de demonstrar como a estética sonora influencia na experiência estética dos usuários em um determinado ambiente de serviço. Para atingir os propósitos da pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica que utilizou duas técnicas: sistemática e narrativa, e foi empreendida uma survey com a utilização da ferramenta RPE-Audição, uma pesquisa de campo realizada em um shopping center presente na cidade de Curitiba com o público-alvo sendo usuários que circulavam pelo ambiente de serviço do referido shopping. Os resultados obtidos mostraram que a paisagem sonora de um ambiente de serviço influencia na criação e na manutenção de estados de humor, sejam eles positivos ou negativos.

O sexto artigo, ainda nesta sessão, intitulado “Revisão Sistemática: Intersecções entre design thinking e equipe multidisciplinar no processo ensino-aprendizagem”, mapeia as intersecções entre design thinking e equipe multidisciplinar no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, os autores, Andréia de Bem Machado, Elma Mendes Guerdt, e Francisco Antônio Fialho realizaram uma busca sistemática na base de dados Scopus. Como resultado, identificou-se que a pesquisa emerge nos campos diferenciados do saber.

Ainda na sessão Design: Educação, cultura e sociedade, a autora Carla Maria Ramos Investigou a I República portuguesa (1910-1926) na qual os políticos consideravam essencial a formação escolar das gerações mais novas, uma vez que seriam estas a dar continuidade ao espírito revolucionário. Nesta época surgiram novos escritores, jornais e coleções infantis e, ainda que a maioria dos livros fosse de caráter educativo, verificou-se um novo espírito na escrita para crianças. O artigo reforça a necessidade de substituir o dever de obediência pelo sentimento cívico e pela ideia de responsabilidade de cada cidadão no progresso do país. O artigo "A Ilustração para a infância em Portugal nas duas primeiras décadas do séc. XX", sugere a introdução de novos temas nos livros para crianças como a História e/ou a Geografia do país, de que são testemunhos as obras dos grandes autores da época, como Ana de Castro Osório, Virgínia de Castro e Almeida, Aquilino Ribeiro, António Sérgio, Fernanda de Castro ou Jaime Cortesão. Na ilustração, destaque para alguns dos mais exímios artistas portugueses da época, como as irmãs Mãmia Roque Gameiro e Raquel Roque Gameiro, Alonso, Leal da Câmara e Milly Possoz, Sarah Afonso entre outros.

O oitavo artigo deste número, ainda na sessão Design: Educação, cultura e sociedade, "As relações funcionais e simbólicas do objeto no design", tem por objetivo evidenciar como o design contribui de maneira singular na cultura material, pois está presente em tudo ao nosso redor, seja nos produtos mais simples ou nos tecnológicos. Conrado Renan da Silva e Ana Paula Cabral Sader, por meio de uma pesquisa qualitativa com cunho bibliográfico, verificaram um aumento exagerado do consumo e desejo de posse, uma relação que tem se tornado insustentável. As relações existentes entre função e simbolismo dentro do design já não sobrevivem isoladas, e, para que um produto seja considerado bom, a forma deve seguir uma função, mas deve também ser atrativa visualmente e despertar emoções nas pessoas. Essa relação equilibrada garante que os projetos sejam bem-sucedidos e melhor aproveitados, deste modo, o design estará contribuindo com a cultura material, atentando-se também às questões sociais e sustentáveis, fatores considerados fundamentais na atualidade.

O último artigo desta sessão, mas não menos importante, dos autores Lucas Ribeiro Jeronimo e Wellington Gomes de Medeiros, apresenta uma pesquisa sobre as qualidades semânticas e semióticas de produtos geek. O método de análise qualitativa incluiu a investigação dos produtos na dimensão semântica, com foco na função utilitária, e na dimensão semiótica, com foco na função simbólica. O artigo, intitulado "Significados e representações em produtos utilitários geek" define o que caracteriza as duas dimensões e descreve a análise de dois produtos da franquia Star Wars. Os resultados indicam que o método de análise pode favorecer a compreensão da interação significativa dos usuários com os produtos.

Finalmente o décimo artigo, que está publicado na sessão Design para a Sustentabilidade, intitulado “Design para inovação social na difusão do estilo de vida vegano”, dos autores Marco Antonio Weiss e Ana Luisa Boavista Lustosa Cavalcante, tem como objetivo demonstrar, sistemicamente, uma proposta que possa viabilizar o acesso aos produtos veganos e difundir esse estilo de vida. Como procedimentos metodológicos, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e o levantamento de dados de campo com a técnica de questionário e, por fim, foi construído um mapa sistêmico. O artigo propõe o conceito de organizações colaborativas, de Manzini (2008), em empreendimentos de produção de alimentos veganos, promovendo sua notoriedade e a consciência alimentar do estilo de vida vegano.

Desta forma, encerro este editorial divulgando os trabalhos resultantes da pesquisa e de programas de pós-graduação stricto senso e abrindo-se ao mesmo tempo, a outras colaborações. A revista procura contrapor-se a uma característica cultural não voltada para dar-se a conhecer, mas sim o expor-se à crítica. Acreditamos serem importantes estas duas condições – crítica e colaboração – para que a PROJETICA venha a robustecer-se e consolidar-se.

Saudações universitárias e boa leitura!

Phd. Ana Paula Perfetto Demarchi
Editora Chefe