

EDITORIAL


Este é o lançamento de mais um número da revista Projética, que se traduz em motivo de orgulho, pois é resultado de esforço coletivo para a construção de novos conhecimentos, que une editores, autores, avaliadores, normalizadores, indexadores, entre outros colaboradores.

Esta edição abre o novo ano, que já se mostra repleto de desafios, tanto econômicos quanto sociais. Este é um momento de extrema importância mundial em relação às pesquisas científicas, pois o mundo corre para descobrir algo que nos liberte de uma pandemia – o Coronavírus. Frisamos, aqui, todas as dificuldades que a Academia vem enfrentando para a pesquisa e pós-graduação, principalmente para as instituições públicas do Brasil, e neste sentido, percebe-se que não podemos fraquejar diante das dificuldades que nos são impostas, mas nos unirmos cada vez mais e gerar o Conhecimento Científico.

Vale salientar que, mesmo diante de todas as dificuldades no âmbito da pesquisa no Brasil, nossa revista continua recebendo um grande número de submissões, o que nos mostra a implacável persistência de pesquisadores gerarem conhecimento, como também a procura por programas de pós-graduação.

Teremos 12 artigos neste número da revista Projética, contemplando 4 seções:

- Ergonomia e Usabilidade, com quatro artigos;
- Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, com três artigos;
- Design: Educação, Cultura e Sociedade, com dois artigos; e
- Design para a Sustentabilidade, com três artigos.



O primeiro artigo, publicado na seção Ergonomia e Usabilidade, é dos autores Luana Bortoletto Gonçalves e Milton José Cinelli, sob o título “Tecnologia Assistiva: o Design da Informação em imagens táteis como recurso na experiência de deficientes visuais em museus”. O artigo visa a abordar um estudo interdisciplinar, e propõe um estudo entre a Tecnologia Assistiva – T.A e o Design da Informação, e objetiva dispor de conteúdos que comprovem que as imagens táteis baseadas nos critérios do Design da Informação podem ser utilizadas como recurso na experiência de deficientes visuais em museus. Apresenta o método de levantamento bibliográfico e como resultado a pesquisa apresenta diretrizes a serem seguidas com os princípios do Design da Informação.


O segundo artigo, sob o título “Utilização e percepção de usuários sobre aplicativos digitais criativos: otimização da atividade por meio da tecnologia”, dos autores Alex Lustosa Silva e Vanessa Tavares de Oliveira Barros, propõe a discussão de processos criativos e o conceito de criatividade a partir da utilização de aplicativos digitais. Possui como objetivo descrever a influência desta utilização em atividades criativas, considerando a percepção de usuários e os aspectos funcionais de cada aplicativo. Apresenta pesquisa exploratória a fim de verificar quais aplicativos estão relacionados à criatividade, como também às percepções de seus usuários por meio dos feedbacks de cada aplicativo. Seus resultados reforçam as múltiplas perspectivas do conceito de criatividade no universo digital, bem como a utilização destes recursos para a otimização de atividades cotidianas de seus usuários.

Continuando a seção Ergonomia e Usabilidade, apresentamos o terceiro artigo, intitulado “Métodos para avaliação de usabilidade: contribuições para o desenvolvimento do vestuário com foco nos usuários com limitações físicas”, dos autores Geluza Tagliaro e Elton Moura Nickel, que apresentam o resultado de

uma pesquisa bibliográfica realizada com o intuito de obter um levantamento dos aspectos referentes à usabilidade na ação da tarefa de vestir-se ou despir-se, em que teve como usuários indivíduos com limitações físicas. Apresentam os métodos de avaliação utilizados nas pesquisas e como as informações podem contribuir no desenvolvimento de peças do vestuário para usuários com tais limitações, de modo que sejam satisfatórias quanto ao desempenho ergonômico e usabilidade.

O quarto e último artigo desta seção, dos autores Raquel Pizzolato Cunha de Oliveira, Alexandra Marcela Porto, Claudia Crepaldi e Marcelo Gitirana Gomes Ferreira, possui o título “Estudo de usabilidade das máquinas de costura industrial com alunos de graduação em moda”, e apresenta como objetivo avaliar a usabilidade da máquina de costura reta industrial com alunos de um curso de graduação em moda, visando a verificação do quanto a usabilidade pode influenciar o interesse destes alunos na prática da costura. Assim, apresentam questionários e testes de usabilidade para identificar obstáculos no uso das máquinas de costura por parte dos alunos e analisar como os níveis de familiarização com as máquinas industriais influenciam na experiência do usuário. Os fatores avaliados foram: expectativa, experiência e sentimentos do usuário. Apresentam com resultado que fatores subjetivos como a percepção de agradabilidade, tomadas antes e depois da execução das tarefas, se mostraram distintas. Também salientam que os resultados e sentimentos mais negativos foram atribuídos aos indivíduos leigos, demonstrando que os níveis de familiarização com as máquinas industriais influenciam na experiência do usuário.

Iniciando a seção Design: Gestão, Produto e Tecnologia, apresentamos o artigo com o título “Prototipagem rápida no desenvolvimento de produtos: construção do protótipo de um adaptador para escrita”, dos autores Mayanne



Camara Serra, André Leonardo Demaison Medeiros Maia, Patrício Moreira de Araújo Filho e Eduardo Mendonça Pinheiro. O artigo apresenta a tecnologia Fused Filament Fabrication e são descritas, com auxílio de fotografias, a concepção e construção do protótipo de um adaptador de escrita para crianças com restrições motoras nas mãos. Tem-se o mesmo processo de modelagem em CAD e impressão 3D com uma máquina Ultimaker 2, para dois modelos, sendo que o segundo resultou da correção de não-conformidades em relação ao primeiro. A pesquisa relata que o adaptador resultou da integração entre as áreas de Terapia Ocupacional, Design e Engenharia de Produto.


O segundo artigo desta seção é apresentado pelas autoras Gabriela Costa Oliva, Sandra Regina Rech e Icléia Silveira, intitulado “A gestão estratégica de Design de Moda como fator de sucesso da marca FARM”, que tem como objetivo relatar os aspectos da Gestão Estratégica de Design de Moda que contribuem para o sucesso no mercado da marca de moda feminina FARM. O artigo aborda a identidade e posicionamento da marca no desenvolvimento de produtos, e também foca no processo criativo e no papel do diretor criativo na organização dos conceitos e estratégias do desenvolvimento de produto de moda. Quanto aos procedimentos metodológicos, a pesquisa empregada foi qualitativa e descritiva para atingir os objetivos propostos, concluindo-se que a valorização da gestão da marca no desenvolvimento do processo criativo de seus produtos influencia o resultado final de suas coleções e, assim, no sucesso mercadológico.

Apresentamos, como último artigo desta seção, o trabalho “A Gestão de Design de micro e pequenas empresas desenvolvedoras de produtos com foco em sustentabilidade”, dos autores Fabiane Wolff e Pedro Rafael Geremias Benites, que visam compreender como ocorre a Gestão de Design em empresas com foco na sustentabilidade. O artigo possui abordagem exploratória, demonstrando como

a gestão estratégica do design é entendida, e apresenta um comparativo sobre como o tema é abordado no campo teórico e na realidade prática nestas empresas. Concluiu-se boas perspectivas futuras na relação entre Gestão de Design e Sustentabilidade nos ambientes organizacionais.

Seguimos com a seção Design: Educação, Cultura e Sociedade, que apresentará dois artigos, sendo o primeiro intitulado “Ferramentas para a compreensão do conhecimento tácito de indivíduos”, dos autores Debora Barauna, André Luis Orthey, Silvana Souza Silvério, Michele Tais D. C. Zamoner e Dalton Luiz Razera. A pesquisa apresenta a análise sobre o potencial de combinação das seguintes ferramentas: jogo de perguntas pessoais, mapa de empatia e storytelling, visando a compreensão do conhecimento tácito de indivíduos. As ferramentas foram aplicadas à amostragem de vinte e oito participantes, apresentando como resultados que as ferramentas foram complementares na compreensão breve dos conhecimentos tácitos dos participantes, permitindo a eles refletir sobre si próprios, sobre o seu contexto e a sua história.



O segundo artigo, das autoras Vera Maria Damazio e Luiza Beck Arigoni, finaliza esta seção, e possui como título “Breve caminhada com uma bengala e reflexões sobre o universo material do público sênior”. As autoras trazem reflexões de que estamos envelhecendo e vivendo cada vez mais, e que este é um fenômeno crescente e irreversível, sendo um dos maiores desafios do século XXI, o que abre importante e inexplorado campo de atuação para o Design. A pesquisa apresenta levantamento bibliográfico sobre o processo do envelhecer, e método de observação participante junto ao público sênior, demonstrando dados sobre o envelhecimento populacional e a trajetória histórica do uso da bengala. Finaliza com reflexões a respeito da relação entre as pessoas e os artefatos, como também do universo material projetado para o público sênior.



Para finalizar este número, apresentamos o primeiro artigo que abre a seção Design para a Sustentabilidade, dos autores Mariana Santana de Oliveira e Wellington Gomes de Medeiros e intitulado “A instauração de signos na produção artesanal da Cooperativa Arteza: o artesão como vetor simbólico de sua produção”. O artigo apresenta resultados iniciais de uma pesquisa em desenvolvimento referente ao estudo relacionado ao artesanato e a produção artesanal na Cooperativa Arteza, situada na cidade de Cabaceiras-PB. Tem-se como objetivo uma investigação dos signos estabelecidos pelos trabalhadores da produção, considerando mudanças ocorridas na produção no início da cooperativa. Quanto aos procedimentos metodológicos, apresentam a pesquisa bibliográfica e também entrevistas com os artesãos, em que sua conclusão indica perspectivas de como a produção de signos interage com a produção ligada às representações do modo de vida do próprio artesão.

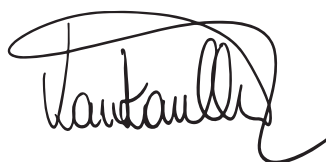
Seguimos com o segundo artigo da seção, com o título “Design social e reuso de pallets: estratégias para adequação/projeção de mobiliário da Associação de Idosos do Coroadó, Manaus (Amazonas)”, dos autores Geislayne Mendonça Silva, Claudete Catanhede do Nascimento e Annunziata Donadio Chateaubriand. As autoras apresentam que a Associação de Idosos do Coroadó (ASSIC), em parceria com o Programa Coroadó/UFAM, de Manaus (Amazonas), possuem estudos para adequação de sua sede, sendo um deles a pesquisa para geração de alternativas de mobiliário a partir do reuso de pallets e de diretrizes do Design Social. Tem-se que as alternativas mostraram-se de fácil fabricação, assim como uma alternativa de geração de renda para marceneiros locais, com baixo custo de execução e com maior valor agregado.

Finalizamos este número da Projética com o artigo “Brechó: do consumo de roupas velhas ao consumo emergente de moda”, dos autores Alessandro



Mateus Felipe e Gabriel Feil. O artigo busca a compreensão do brechó como um espaço que possibilita práticas sustentáveis, e não como um lugar de roupas velhas, mas que propõe o consumo de produtos de moda relacionados com comportamentos de consumo emergentes, qualificados como sustentáveis. Os autores iniciam uma reflexão a partir de um diagnóstico do atual consumo do setor da moda, o qual representa uma prática degradante ao meio ambiente. Descrevem um cenário preocupante do atual consumo e descarte do mercado de moda e vestuário, e apresentam conceitos de moda, consumo sustentável e brechó, finalizando com um viés teórico e relacional, com sete argumentos centrais.

Continuamos ansiosos aguardando as submissões de artigos das áreas de conhecimento que integram a área do Design. Esta é primeira edição do ano de 2020 e continuaremos com mais 2 edições regulares de 12 artigos cada, além de uma edição especial em Design de Moda com 10 artigos. Desejamos a todos uma ótima leitura. Saudações universitárias!



Dra. Vanessa Tavares de Oliveira Barros
Editora da Seção Ergonomia e Usabilidade