

EDITORIAL

É com plena satisfação que apresentamos nosso segundo número do ano da revista Projética, que apresenta o significado do trabalho mútuo, da dedicação, do empenho e do compromisso de um time de editores, autores, avaliadores, normalizadores, indexadores, entre outros colaboradores, em busca de um mesmo objetivo: a disseminação do conhecimento.

Esta edição ainda permeia um tempo único e novo para nossa geração, a Pandemia do Coronavírus ainda se mostra presente, forte e sem respostas, sendo esta uma atmosfera de medo, inseguranças e dúvidas. Todo este cenário pode ser melhorado por meio de uma vacina, sendo este, atualmente, o principal foco de grupos de pesquisa pelo mundo. Aqui, mostra-se o valor, a importância e a necessidade da pesquisa, do conhecimento científico, que passa por grandes desafios para sua manutenção no Brasil. Também devemos visualizar este tempo como de oportunidades para nos reinventarmos, aprendermos novas formas de comunicação e disseminação do conhecimento.

E mesmo neste tempo de tantas dificuldades, a Projética continua a receber muitas submissões, dando a continuidade ao seu processo de trabalho interno a todo vapor, na busca de lhes proporcionar o melhor conteúdo para suas pesquisas.

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

- Ergonomia e Usabilidade, com 05 artigos;
- Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, com 02 artigos;
- Design: Educação, Cultura e Sociedade, com 02 artigos;
- Design Gráfico: Imagem e Mídia, com 03 artigos.

Apresentamos o primeiro artigo publicado na seção Ergonomia e Usabilidade, intitulado “A tela dos dispositivos Android: um percurso de pesquisa sobre design responsivo”, sob autoria de César Steffen, que apresenta questões relacionadas à grande variação de formatos de telas Android atualmente. Em contrapartida, seu principal concorrente, a Apple, possui sistema IOS que é instalado apenas nos dispositivos produzidos pela marca, o que garante a padronização nas telas e interfaces. Ainda sobre o sistema Android, o mesmo pode ser utilizado por vários fabricantes de dispositivos móveis diferentes, que definem formatos e padrões de tela para os seus próprios dispositivos, sejam tablets ou telefones celulares. Esta flexibilidade impacta diretamente no projeto de Design das telas de um aplicativo para o sistema Android, pois deve prever e antecipar esta diversidade de formatos, buscando ofertar a melhor experiência para o usuário. Assim, o autor indica o Design Responsivo, que busca encontrar respostas a tais problemas, por meio de técnicas que possibilitam elaborar telas que ofereçam para o usuário uma excelente experiência de visualização, contato e interação em uma ampla variedade de dispositivos diferentes. Esta pesquisa, então, apresenta como foco a compreensão das etapas de projeto necessárias para a construção de um aplicativo para dispositivos móveis com sistema operacional Android, com o objetivo de encontrar a melhor resposta do usuário, por meio do Design Responsivo. O artigo apresenta como procedimentos metodológicos o estudo de caso descritivo, não somente pela novidade representada pelos aplicativos para dispositivos móveis e pela amplitude e flexibilidade na análise ofertada por tal instrumento, como também e, principalmente, pela forma de descrever o comportamento e os resultados gerados pelos aplicativos nas diferentes telas.

O segundo artigo, tendo como autor Bruno Cavalheiro Bertagnolli, sob o título “Abordagens avaliativas de usabilidade em produtos editoriais digitais”, traz uma pesquisa que buscou analisar mídias tradicionalmente impressas, que quando

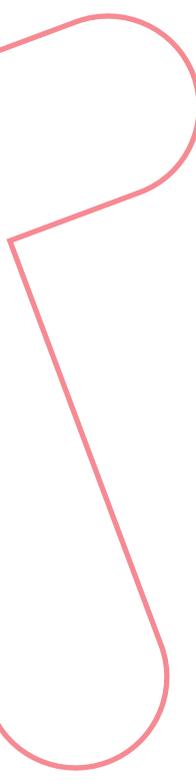
transpostas em meio digital passam pelo processo de avaliação de usabilidade. Inicia com uma revisão bibliográfica sistemática, o que possibilitou apresentar as principais questões ligadas aos processos de avaliação de usabilidade voltados para jornais, revistas, livros e plataformas de distribuição, demonstrando também o estágio atual de pesquisas relativas à usabilidade para tais produtos. A pesquisa descreve que avaliações somativas são predominantes, e aponta como métodos mais utilizados os questionários e análise de tarefas. Apresenta como conclusão que novos estudos podem explorar diversas lacunas, tais como heurísticas, protocolos e questionários específicos para avaliação.

Ainda na seção de Ergonomia e Usabilidade, apresentamos o terceiro artigo, dos autores Elton Moura Nickel, Milton José Cinelli, Marcelo Gitirana Gomes Ferreira, Stephany de Souza Silva, Geluza Gabriela Tagliaro Lopes, Eduardo Keller Rorato, Gabriel de Souza Schuenke e Isabela Castagna Santos, intitulado “Uma revisão sistemática dos aspectos necessários para inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho”. Como já se apresenta no título, o artigo aborda as características necessárias para inclusão das pessoas com deficiência (PcDs) em organizações, e possui como objetivo a verificação, por meio de uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), de quais são os fatores identificados na literatura que permitem uma experiência satisfatória para contratantes e contratados. Os autores relatam que os estudos selecionados indicaram o uso de Tecnologia Assistiva (TA) como o fator mais citado pelos estudos, que apontam como benefício o seu uso de forma unânime. Entretanto, identificaram que outras questões foram interpretadas de forma divergente entre os estudos, como por exemplo, tempo e forma de treinamento do trabalhador.

No quarto artigo desta seção, apresentamos o artigo “Melhorias no projeto de interface como resultado de avaliações formativas de IHC: o caso de um sistema



jurídico”, dos autores Rafael Dias Santos e Bruno Santana da Silva. Nesta pesquisa, os autores apresentam a avaliação como uma importante atividade durante a concepção da solução, e enfatizam que apesar de existirem métodos de avaliação específicos para o design digital, pouco se investigou ainda sobre seus efeitos no processo de Design. Então, apresentam um estudo de caso que analisou o uso de resultados de avaliação formativa com avaliação heurística, método de avaliação de comunicabilidade e teste de usabilidade sobre a revisão da solução sendo concebida. Assim, o processo de avaliação fica evidenciado.



Em nosso quinto e último artigo da seção de Ergonomia e Usabilidade, apresentamos os autores Isabela Almeida Sales Evaristo, Renan Geovani Mansano, Vitória Cereia Zambrim e Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto, com o artigo “Análise das características ergonômicas das poltronas de salas de cinema e a sua influência no conforto do usuário”, que apresenta como objetivo realizar uma investigação acerca das poltronas de salas de projeção cinematográfica, considerando sua funcionalidade e nível de conforto proporcionado ao usuário. Por meio desta análise, obtiveram-se dados pertinentes dos fatores que funcionam e dos que não funcionam, além do entendimento sobre a experiência do usuário e quais os critérios que esse público utiliza para a escolha de seus assentos. Finaliza-se a pesquisa relacionando estes dados à base teórica e, principalmente, aos aspectos ergonômicos de conforto.

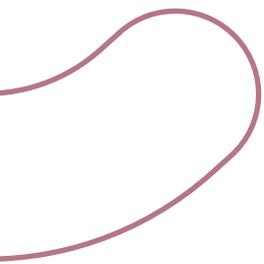
Iniciamos a seção Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia com o artigo “Técnicas de estamparia para calças legging de tecidos sintéticos: hotfix, foil e flocado”, dos autores Fernanda Iervolino, Izabela de Andrade Ramos e Milton Luiz Horn Vieira. O artigo objetiva detalhar as técnicas de estamparia de foil, flocado e hotfix em tecido sintético. Optou-se pela aplicação das estampas no modelo de calça legging. Os autores apresentam a pesquisa de natureza qualitativa e exploratória,

que lhes permitiu identificar limitações específicas de cada processo de estamperia, como também as condições de produção no mercado atual em função do modo como as mesmas são desenvolvidas.

Apresentamos, como segundo artigo desta seção, o artigo “Design thinking e urbanismo: identificação de problemas no sistema de transporte público de Araçatuba/SP”, dos autores Anna Silvia Ramos de Oliveira, Michel Silvestre de Souza, Cláudio Boni e Márcio Fernando Gomes. Nesta pesquisa, é apresentado um comparativo entre uma imersão realizada por meio do Design Thinking no sistema de transporte público de Araçatuba, com os princípios do urbanismo apresentados por Ascher (2011) e Farr (2013). A pesquisa aponta como conclusão que o sistema apresenta inadequações, após demonstrar o entendimento das questões que afetam o sistema público de transporte, por meio do cruzamento do levantamento prático com os princípios teóricos.

Iniciamos a seção Design: Educação, Cultura e Sociedade com o primeiro artigo, intitulado “O Novo Design no Brasil: a construção de um conceito”, das autoras Adriana Dornas, Sebastiana Luiza Bragança Lana e Marcelina das Graças de Almeida. A pesquisa de revisão possui como objetivo apresentar o conceito do Novo Design no Brasil. Apresenta como aspecto fundamental dessa abordagem o estado da arte de peças contemporâneas na sociedade pós-industrial, considerando os autores Beat Schneider, Andrea Branzi, Ezio Manzini & Anna Meroni e outros. As autoras enfatizam que o desenvolvimento destas reflexões pode ser observado quando se foca nas atividades de alguns designers e na aplicação destes conceitos.

Seguindo a seção, apresentamos a autora Ana Veronica Pazmino, com o artigo “Pesquisa de campo para um material didático de aprendizado investigativo”. A autora enfatiza a necessidade de material didático que possibilite um ensino



mais lúdico e interativo para crianças nas fases iniciais de aprendizado por meio da integração da tecnologia, sendo esta uma tendência da atualidade. A pesquisa se apresenta como documental e de campo sobre as necessidades em sala de aula de crianças do segundo e terceiro anos do ensino básico. Apresenta como resultados discussões para o desenvolvimento de um material didático que auxilie o ensino investigativo e promova a curiosidade em seus alunos.

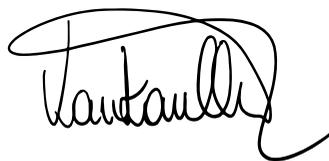
Iniciamos a seção Design Gráfico: Imagem e Mídia com seu primeiro artigo, sob o título “Mapeamento de características e diferenciais de sucesso e fracasso em campanhas de financiamento coletivo de jogos modernos”, dos autores Igor Baranenko, Eduardo Napoleão, Giorgio Gilwan da Silva e Gilson Braviano, apresentando na pesquisa que o financiamento coletivo é uma maneira comunitária de capitalizar diretamente negócios ou projetos pessoais. O principal objetivo do artigo é indicar características e diferenciais de sucesso e de fracasso de campanhas de financiamento coletivo de jogos modernos. Por meio da seleção, coleta e análise dos projetos das campanhas de jogos na plataforma Kickstarter, os autores traçaram um panorama de estudo e avaliaram características de campanhas bem e malsucedidas, assim possibilitando a separação e catalogação de fundamentos responsáveis pelo sucesso ou fracasso de uma campanha. Ainda, apresentam como utilizar de maneira precisa o fator de recompensas e como analisar as vantagens e desvantagens do sistema empregado atualmente pela indústria de jogos modernos. Enfatizam que, para se elevar as chances de alcançar seus objetivos e gerar uma base de apoiadores para projetos futuros, deve-se focar na importância de se ter uma campanha gerenciada adequadamente.

Apresentamos o segundo artigo da seção Design Gráfico: Imagem e Mídia, com os autores Cíntia Cardoso, William Machado de Andrade, Flávio Andaló, Milton Luiz Horn Vieira e Gustavo Eggert Boehs, intitulado “Tags de Cor para Identificação de Cenas Animadas em roteiro, Storyboard e Animate”. O artigo enfatiza que a indústria brasileira de animação passa por momento de estímulos para sua

produção. Porém, as oportunidades de financiamento e exibição não ponderam acerca dos métodos que cada estúdio utiliza para desenvolver as obras. Sendo assim, o artigo apresenta uma proposta, por meio de tags de cor, de integração de três momentos da pré-produção (roteiro, storyboard e animatic), sugerindo uma alternativa de identificação de trechos planejados nessas etapas. Assim, busca economia de tempo ao conectar estratos narrativos de diferentes fases.

Finalizamos nosso número com o terceiro artigo da seção Design Gráfico: Imagem e Mídia, sob o título “Classificação de jogos de tabuleiro modernos a partir da percepção dos processos cognitivos envolvidos”, dos autores Filipe Cargnin e Gilson Braviano. A pesquisa buscou investigar, por meio da análise multivariada, a existência de agrupamentos naturais entre jogos de tabuleiro modernos, com base na percepção dos jogadores em relação aos processos cognitivos envolvidos. Apresentam como objetivo auxiliar no desenvolvimento de uma classificação para o estudo destes jogos e, como resultado, a possibilidade de dividir os jogos selecionados em quatro grupos.

Desejamos a todos uma ótima leitura! Saudações universitárias!



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