

## EDITORIAL

---

O ano de 2021 chega ao seu final ainda sob o impacto da pandemia do novo coronavírus no nosso país e em todo o mundo, com reflexos em toda a sociedade, e em particular nas atividades de ensino e pesquisa, que se mostraram mais necessárias do que nunca. A produção e disseminação do conhecimento científico tem se mostrado um dos caminhos mais seguros para que possamos enfrentar esse e futuros desafios que possivelmente virão.

É com esse espírito de esperança, mas também de muita dedicação e rigor no que fazemos, que temos a alegria imensa de apresentar o terceiro número da revista Projética deste ano, o qual traz doze artigos organizados em cinco seções:

Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, com 04 artigos;

Ergonomia e Usabilidade, com 02 artigos;

Design de Moda, com 03 artigos;

Design: Educação, Cultura e Sociedade, com 02 artigos;

Design Gráfico: Imagem e Mídia, com 01 artigo.

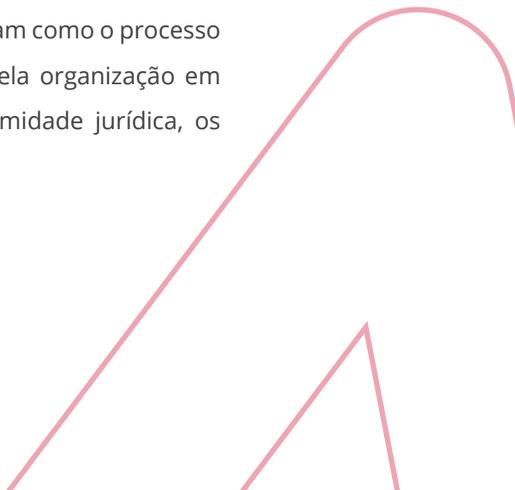
A primeira seção, sobre **Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia**, é aberta com o artigo “Projetando com materiais: uso do bagaço da cana-de-açúcar no desenvolvimento de novos produtos”, produzido por Karla Maria Moreno Matos, Herik Lucas Costa Seixas, Eula Melo Lopes, Jeferson Luiz Braz Silva e Gustavo Figueiredo Brito, que trazem um estudo de aplicação do método de desenvolvimento de produto *Material Driven Design (MDD): A Method to Design for Material Experiences*, desenvolvido por Karana et al (2015). O objeto de aplicação escolhido foi o processo de desenvolvimento de um produto a partir do reuso do bagaço da cana-de-açúcar. Os autores concluem afirmando sobre a utilidade e viabilidade de uso do referido método em projetos deste tipo.



No segundo artigo desta seção, Rafael Peduzzi Gomes, Fabiane Wolff, Vinicius Gadis Ribeiro e Ygor Corrêa apresentam o artigo “Design e conhecimento: Uma revisão sistemática no periódico Design Studies”, no qual buscam colaborar para a compreensão sobre como o conceito de conhecimento é abordado na área do Design. Para isso, utilizam o método de revisão bibliográfica tendo como foco os artigos sobre o tema publicados no periódico Design Studies entre 2010 e 2019, organizados em quatro categorias, e que incluíssem as palavras-chave *Knowledge* e Design. Os autores concluem apontando a diversidade de abordagens cujo foco variava entre o processo, a educação e a cognição em Design.

Na sequência, o artigo “Compreendendo o sistema de sinalização de um centro universitário a partir do mapeamento da experiência”, traz um estudo desenvolvido por Stefanne Carla Carvalho Portela e Fabiane Rodrigues Fernandes em um campus universitário de uma universidade pública brasileira. De forma específica, os autores buscavam compreender como ocorria a experiência do usuário ao utilizar um sistema de sinalização em um determinado centro de estudos daquela universidade, e para isso utilizaram o método de pesquisa-ação combinada com a abordagem do Design Thinking, complementados com pesquisa bibliográfica e aplicação de ferramentas como questionário, mapeamento da experiência e mapa do design. Com o estudo foi possível identificar falhas no sistema, especialmente a falta de informações, incluindo aquelas com função indicativa e orientativa.

O quarto e último artigo desta primeira seção é intitulado “Terceirização na indústria de vestuário”, de Daniel Goulart, Icléia Silveira, Lucas da Rosa e Daniela Novelli. Considerando a sazonalidade típica do setor, os autores realizaram um estudo junto a uma empresa de vestuário no ano de 2020 com o suporte de um questionário com o gestor da empresa. Como resultado, apontam como o processo de terceirização ocorre e afeta a estratégia de negócio daquela organização em aspectos como qualidade, cumprimento de prazos e conformidade jurídica, os



quais eram considerados como determinantes para a escolha das 82 empresas terceirizadas identificadas na época.

A segunda seção, **“Ergonomia e Usabilidade”**, traz primeiramente o artigo “Ergonomia, usabilidade e conforto no vestuário feminino ciclista”, de Onnara Custódio Gomes, Bianca Buranello Faria e Marizilda dos Santos Menezes. As autoras partem da constatação de que o ciclismo é uma atividade atualmente praticada por pessoas de todas as camadas sociais e de forma especial pelas mulheres, e que influenciou mudanças comportamentais e no vestuário feminino. Neste contexto, buscaram identificar os fatores que proporcionam usabilidade e conforto do vestuário feminino ciclista, e como resultado constataram que as roupas para o segmento esportivo atendiam às demandas desse público quanto aos princípios de usabilidade e critérios de conforto por elas utilizados no estudo.

Esta seção é complementada com o artigo “Análise macroergonômica em uma empresa de embalagens”, de Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto, Bruna Lie Suzuki, Sidney Justo Junior e Thays Franciane dos Santos Silva. O artigo traz um relato de aplicação do método de Análise Macroergonômica do Trabalho (AMT) junto a uma empresa fabricante de embalagens plásticas, tendo como recorte as três primeiras fases da AMT: Apreciação Macroergonômica, Diagnose Macroergonômica e Projetação Macroergonômica. Com a aplicação do método, com ênfase colaborativa, foi possível identificar as principais reclamações dos trabalhadores, que variavam de aspectos físico-espaciais a questões econômico-financeiras, e assim propor melhorias que tivessem aceitação efetiva pelos entrevistados.

A seção seguinte, **“Design de Moda”**, contempla três artigos, sendo o primeiro intitulado “Design de Moda para crianças com câncer no hospital: uma investigação sobre roupas e ludicidade”, de autoria de Marina Campos Silva Pimentel,



Cristiane Mesquita e Geraldo Coelho Lima Júnior. Os autores abordam a experiência de crianças com câncer no contexto hospitalar em relação ao vestuário, tomado como possível facilitador no tratamento. Apresentam a coleção *Piskatoomba* que investiga aspectos ergonômicos e funcionais, entre outros parâmetros projetuais do Design de Moda, enfocando a ludicidade da roupa como potencial minimizadora do estresse vivenciado pelas crianças, criada com o intuito de produzir estratégias de redução de sofrimento.

Sob autoria de Bruno Sousa Furtado e Adriana de Fátima Valente Bastos, o artigo seguinte é “Do norte ao nordeste: um olhar do Brasil pelo *styling* de moda”. Nele, os autores analisam os *stylings* de moda do norte e nordeste brasileiro realizado por *stylists* residentes ou naturais das capitais das respectivas regiões publicadas no *Instagram*. Por meio da metodologia visual de Gillian Rose (2016), analisam que os *stylists* serviram de referências visuais, rompendo com a dinâmica centralizadora da indústria da moda no sul e sudeste, pois discorrem sobre outros lugares, pessoas e comportamentos excluídos que necessitam de visibilidade.

O último artigo desta seção, “Criatividade em design de moda: análise quantitativa das publicações internacionais”, analisa 23 artigos sobre criatividade em design de moda selecionados nos periódicos do portal Scielo, Wiley e ScienceDirect a partir das palavras-chave *creative design fashion*, e que foram publicados entre 2012 e 2019. As autoras Maria Célia Bruno Mundim e Laura Mundim de Resende afirmam que os resultados apontam maior publicação em 2012, com predomínio de autoria de instituições argentinas e de publicação em periódicos britânicos da área das Ciências Sociais, e concluem que mais estudos são necessários sobre os fatores que influenciam a criatividade em design de moda.

Na seção “**Design: Educação, Cultura e Sociedade**”, o décimo artigo é dos autores Vanessa Yumi Kanazaki de Souza e Rogério Zanetti Gomes. Intitulado





“Arte que dá voz: dos cartazes políticos do movimento feminino pela anistia às performances sociais de Berna Reale”; seu objetivo é resgatar o cartaz e a performance artística como importantes suportes e vozes socialmente engajadas nas ruas, e sua contribuição político-social como objetos gráficos. Desta forma, os autores analisam e relacionam, por meio da pesquisa bibliográfica e documental, objetos artísticos de diferentes execuções e planos, mas com um objetivo em comum: dar voz às mulheres.

O décimo primeiro artigo, “Breve introdução à estética relacional”, de Nancy Dias da Silva Szas e Maria Silvia Barros de Held, busca apresentar e conceituar a arte relacional, cujo objetivo é explorar e redefinir modelos de participação social. Trata-se de uma estética que se transformou em intérprete de um desejo compartilhado de reapropriação da dimensão coletiva, em resposta à progressiva desagregação e dispersão da dimensão social na época contemporânea.

Por fim, e fechando esta edição, temos o artigo “Notas sobre a história dos RPGs (*RolePlaying Games*) de mesa brasileiros”, na seção **“Design Gráfico: Imagem e Mídia”**. Nele, os autores Cláudio Baixo Peixoto Filho e Rafael Marques de Albuquerque selecionam e analisam 18 jogos nacionais, de forma a propor reflexões para uma compreensão histórica dos RPGs brasileiros, além de traçar um panorama que deixa claro os tipos de jogos produzidos no país. Os resultados apontam para uma ênfase nas temáticas de fantasia medieval, uma grande presença de jogos para iniciantes que visam constituir um público consumidor, e aponta um período de auge das publicações nacionais entre o final da década de 90 e a primeira década dos anos 2000.

Desejamos uma excelente leitura, com a certeza de que a produção e disseminação da ciência é o caminho para dias melhores!





A stylized, handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cláudio Pereira de Sampaio'.

Dr. Cláudio Pereira de Sampaio



A stylized, handwritten signature in black ink, appearing to read 'Murilo Crivellari Camargo'.

Me. Murilo Crivellari Camargo

Editores da seção "Design: Conhecimento,  
Gestão e Tecnologia"