

EDITORIAL

Chegamos ao final deste primeiro quadrimestre de 2022 ainda sob os efeitos da pandemia do novo coronavírus, mas já com sinais de arrefecimento em função da massiva vacinação da maior parte da população em nosso país. Em vários lugares já é possível perceber uma gradativa normalização das atividades, embora os cuidados de higiene e saúde ainda sejam necessários. O papel da ciência e da tecnologia tem se mostrado fundamental ao longo deste período e, apesar da crise resultante desta pandemia e das consequências que ainda devem perdurar por algum tempo, é com um espírito de esperança renovada que trazemos a vocês o primeiro número da revista Projética deste ano.

São ao todo doze artigos, organizados em cinco seções:

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

Ergonomia e Usabilidade, com 02 artigos;

Design de Moda, com 01 artigo;

Design: Educação, Cultura e Sociedade, com 01 artigo;

Design para Sustentabilidade, com 02 artigos; e

Design Gráfico: Imagem e Mídia, com 02 artigos.

Abrindo a primeira seção, **Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia**, temos o artigo “Impressão 3D no desenvolvimento de produtos de Tecnologia Assistiva: contribuições do design” de Vanderlei Marcos do Prado e Milton Terumitsu Sogabe. Neste artigo os autores analisam, a partir de uma ótica com base em valores sociais e de autoestima dos usuários, as contribuições do design no desenvolvimento de produtos de Tecnologia Assistiva por meio de impressão 3D. Após um breve levantamento bibliográfico para compreensão da temática, os autores adotaram como método principal o estudo de casos, nos quais é estudada

a aplicabilidade da impressão 3D no desenvolvimento de produtos de Tecnologia Assistiva em dois casos distintos, uma capa de prótese de uso adulto e uma prótese infantil. Com a análise dos resultados foi possível evidenciar vantagens como o baixo custo e a possibilidade de customização dos produtos, evidenciando os valores sociais e de autoestima inicialmente propostos como objeto de análise.

Como segundo artigo, temos o “Design colaborativo orientado a projetos sociais: contribuições e aplicações”, no qual Piera Consalter Paoliello e Adriano Heemann buscam descrever como abordagens colaborativas de design podem ser orientadas a projetos sociais brasileiros. Para isso, utilizam um método de pesquisa que combina revisão bibliográfica sistemática, articulação das informações e o uso de representação gráfica na forma de um framework para apresentar de forma sintética um modo de inserção da colaboração em projetos sociais. As perspectivas oferecidas pelo framework são discutidas em contraste com a prática de projetos sociais identificada na literatura, resultando em contribuições metodológicas e informacionais que possibilitam uma priorização de ações de design em projetos sociais.

O terceiro artigo, “Estratégia de promoção do design no Brasil: Considerações sobre o programa Design & Excellence Brazil”, de Ken Flávio Ono Fonseca, Adriano Heemann, Gisele Cristine Raulik-Murphy e Juliana Mascaro Buso Pereira, traz uma análise sobre os impactos da participação do design brasileiro no concurso iF Design Award, a qual foi apoiada pelo Programa Design & Excellence Brazil (DEB) no período entre 2003 e 2012. A partir da coleta e sistematização de informações relativas a estes dez anos de participação foi possível evidenciar a importância de programas como o DEB no que se refere à formulação de políticas públicas de design a fim de ampliar a visibilidade internacional de produtos e empresas brasileiras, bem como a necessidade de apoio financeiro específico para este tipo de programa.

No quarto artigo desta seção, “Smartcoleira: pesquisa e design de produto para mercado pet”, os autores Thales Mendes de Medeiros, Daniela Estaregue Alves, Marília Gonçalves Matos e Cristiano Alves apresentam o processo de criação de um produto para o mercado pet, a partir da abordagem do Design Thinking. São apresentados e discutidos dados relativos ao mercado pet, compreensão do público-alvo e seu contexto, produtos similares, requisitos do produto, geração, avaliação e seleção de ideias e prototipagem e teste da solução escolhida, com o apoio de ferramentas e métodos relativos ao processo de design. A partir do aprendizado obtido, os autores apontam a inclusão de recursos tecnológicos como monitoramento de saúde e rastreamento por meio de smartfone como possibilidades de aprimoramento futuro do produto, a fim de atender a um mercado cada vez mais exigente por soluções inovadoras.

A segunda seção, “**Ergonomia e Usabilidade**”, inicia com o artigo “Ergonomia e informação: Simbiose fundamental para uma comunicação eficiente”, que tem como autores Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto, Victor da Silva Czernisz, Beatriz Cardoso Goulart e Rafael Costa Françoso, e traz um estudo exploratório com base em levantamento e revisão bibliográfica sobre ergonomia visual aplicada à informação, a partir do qual foi, então, elaborado um infográfico que traduz os principais dados ergonômicos para serem utilizados ao se trabalhar com a transmissão da informação. Como resultado, os autores concluem sobre a importância da ergonomia visual e, de forma específica o uso da Tipografia e da Cor, para a comunicação eficiente de uma informação, seja ela impressa ou digital, bem como sobre a disponibilização de forma prática destas informações para os profissionais que precisam utilizá-las em seus projetos.

Finalizando a segunda seção, temos o artigo “A ergonomia aplicada ao design de sutiã: uma abordagem sobre a construção da modelagem de taças”, de Ana Paula Mendonça Alves e Cristiane Ferreira Mesquita, no qual são apresentadas as técnicas de modelagem de vestuário utilizadas na construção do sutiã com bojo

e a aplicação da antropometria dos seios na concepção do produto. As autoras combinaram os métodos de revisão bibliográfica e pesquisa de campo qualitativa com entrevista semiestruturada individual com profissionais de modelagem específica para análise de construção e produção de sutiãs. Com o estudo, foi possível confirmar a importância de se observar o corpo feminino a fim de se ampliar a compreensão anatômica dos seios e suas implicações na modelagem e construção de sutiãs, bem como os materiais e aviamentos mais adequados para esta finalidade.

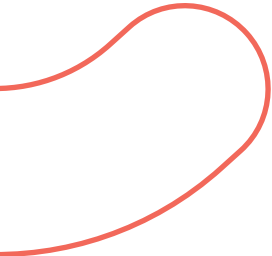
Como único artigo da seção “**Design de Moda**”, temos “Crítica: Um instrumento de mudança na moda”, de Maria Luiza Anastácio Saturno e Anamelia Fontana Valentim, no qual as autoras objetivam pesquisar sobre a crítica de moda, como a falta ou a superficialidade dela reflete na construção das imagens e como a crítica é capaz de criar um espectador apto a questionar, provocando mudanças na estrutura da moda. Para construir o estudo, utilizam a pesquisa qualitativa buscando, por meio dos autores Lars Svendsen, Marie-José Mondzain, Walter Benjamin, Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, debater um caminho para a crítica de moda.

Na sequência, temos a seção “**Design: Educação, Cultura e Sociedade**”, também com apenas um artigo, intitulado “Resolução criativa de problema: Relatos da prática pedagógica aplicada ao ensino de design”. Nele, as autoras Ana Luiza Cerqueira Freitas e Maria Regina Álvares Correia Dias apontam que o exercício da criatividade é uma relevante condição projetual de design. A resolução criativa de problemas implica na adoção de um conjunto de princípios, técnicas de facilitação e ferramentas que favoreçam o desempenho individual e o trabalho de criação em equipe. O diálogo entre métodos e atitudes para fomentar o pensar criativo e a prática projetual sustenta a presente abordagem pedagógica para a disciplina Processos de Criação aplicada em cursos de graduação de design.

Na seção seguinte, "**Design para Sustentabilidade**", o primeiro artigo é "Corantes naturais para fins têxteis: um relato de experiência", das autoras Bárbara Mayumi Galeti Narimatsu, Natani Aparecida do Bem, Paula Piva Linke e Cristina Soto Herek Rezende. O artigo tem por objetivo abordar o uso de corantes naturais no setor têxtil, propondo um método de tingimento com materiais benéficos ao meio ambiente, comprovando que, além de produzir resíduos que promovem menor impacto ambiental, tal abordagem é essencial para tornar a indústria têxtil mais sustentável. A pesquisa apresenta uma metodologia baseada na extração e preparo dos corantes naturais e como resultado, segundo as autoras, a pesquisa traz resultados satisfatórios a serem aplicados em larga escala.

O segundo artigo desta seção, dos autores Luciana Kurack da Silva Misucochi, Helder Alexandre Amorim Pereira, Claudete Barbosa Ruschival, Ana Carolina Correia de Medeiros e Bruno Raphael de Carvalho Santos, advoga que os resíduos da indústria moveleira geram grande impacto ecológico e, portanto, faz-se necessária a orientação de metodologias de reaproveitamento, sobretudo do pó de MDF, a fim de reduzir o desperdício de material pela indústria. Sob o título "Proposta para utilização sustentável do pó residual de MDF resultante da produção de móveis", o trabalho tem como objetivo geral demonstrar a possibilidade de se utilizar o pó de MDF combinado a resina vegetal para produzir um compósito. Sendo assim, o artigo resume os achados e aponta para realização de novos ensaios com o material e avaliação geral de custos produtivos.

Na última seção, "**Design Gráfico: Imagem e Mídia**", o primeiro artigo leva o título "Design de superfície e território: traduzindo a flora maranhense em estampas *rapport*". Os autores André Viana Passos, Carolina Dias Ribeiro, Ivania de Jesus Serra Barroso, Luiza Gomes Duarte de Farias, Fabiane Rodrigues Fernandes, Lucas Cardoso Marinho e Marcos Antônio Serafim explicam que espécies vegetais constantemente povoam o imaginário territorial ao fortalecer valores de pertencimento e memória cultural. Ainda assim, as espécies nativas



ainda aparecem distantes das representações em artes e impressões visuais. Diante disso, o estudo apresenta o desenvolvimento de estampas utilizando-se da técnica de *rapport* baseadas em duas espécies da flora maranhense, o coco-babaçu e a seriguela. Neste artigo, os autores relatam somente as fases iniciais relativas à ideação e à produção criativa, optando pela aplicação das estampas regionais em produtos do âmbito da moda.

Por fim, o artigo que encerra esta edição, intitulado “Design de esporte fantasy no contexto dos eSports: projeto de uma plataforma para o jogo League of Legends”, indica que a ascensão dos eSports tem revelado o surgimento de um novo segmento, denominado Esporte *Fantasy*. Nesta proposição, jogos online possuem sua mecânica de pontuação atrelados a outros jogos praticados por equipes e desta forma, ao selecionar um jogador virtual, este acaba tendo conexão direta com um jogador real. Os autores Tobias Tessmann Mulling e João Kosby apontam que dentre os jogos de eSports, *League of Legends* tem se destacado internacionalmente. Considerando este cenário, o artigo apresenta o desenvolvimento da plataforma *League Fantasy*, um Esporte *Fantasy* relacionado ao jogo *League of Legends*, baseado na metodologia de design de jogos de Rollings e Morris (2004).

Desejamos a todos e todas uma boa leitura!



A stylized, handwritten signature in black ink.

Dr. Cláudio Pereira de Sampaio



A stylized, handwritten signature in black ink.

Me. Murilo Crivellari Camargo

Editores da seção Design: Conhecimento,
Gestão e Tecnologia