

## EDITORIAL

---

Prezados leitores:

Na perspectiva de promover a ciência, a **Revista Projética** tem se constituído como um expressivo repositório de conhecimentos científicos. Contribui para comunicar a produção do conhecimento, por meio do acesso, de modo gratuito, aos textos completos dos artigos selecionados em cada uma de suas edições.

Em nome da equipe editorial da **Revista Projética**, tenho o privilégio de apresentar este novo número da revista, no qual os leitores encontrarão artigos cujos contextos retratam o processo de abordagem sistêmica do design, que dialoga com a recente ampliação e sobreposição de conceitos do escopo do Design Industrial, na 29ª Assembleia Geral do ICSID, como “um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso dos negócios e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores”.

Nessa perspectiva, seguimos com a edição de V13-N2-2022 da Revista Projética, que reúne **12 artigos**, sendo os 5 primeiros da seção “**Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia**”, seguidos de 3 da seção “**Design de Moda**” e 4 da seção “**Design Gráfico: Imagem e Mídia**”.

Assim, esta edição tem início com artigo intitulado “**A abordagem sistêmica da Gestão de Design aplicada a uma unidade de produção agroecológica**” de Felipe Bastianello Scremin e Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, os quais apresentam a análise e aplicação da Abordagem Sistêmica da Gestão de Design em uma comunidade agrícola familiar com o objetivo de fomentar o desenvolvimento local. Como resultado, foram identificadas oportunidades dentro do processo de

produção e distribuição dos produtos agroecológicos, bem como foi desenvolvido em nível estratégico e operacional as potencialidades identificadas no sistema analisado.

Seguimos com o segundo artigo, intitulado “**Estudo de caso de um mobiliário produzido por meio das técnicas de fabricação digital**”, dos autores Daniel Trindade Caldas e Pablo Marcel de Arruda Torres, que descrevem o processo de fabricação de um mobiliário desenvolvido por intermédio das técnicas de fabricação digital, em específico com a utilização das tecnologias subtrativas CNC, comando numérico computadorizado. Sendo assim, para o desenvolvimento do experimento, foi selecionada uma profissional que possuía experiência no desenvolvimento de mobiliários por meio da técnica estudada. O acompanhamento da fabricação do mobiliário foi feito mediante a observação direta do pesquisador, descrevendo através de textos e registros fotográficos todo o processo de produção do objeto, que ocorreu durante a pandemia causada pelo vírus COVID-19. Para isso, os profissionais envolvidos tiveram que apresentar teste negativo para dar início ao experimento, além de serem checadas as temperaturas corporais e a utilização de máscaras durante a fabricação do produto. Como resultado, obteve-se a análise de um mobiliário, que pode ser usado como banco, mesinha lateral e cadeira, composto por dez peças planas de 15 mm de espessura em compensado naval.

Já o terceiro artigo, dos autores Marcelo Aureliano Monteiro de Andrade e Heloísa Nazaré dos Santos, aborda a “**Gestão do Design no Brasil: uma revisão da literatura, sob a perspectiva da Administração Científica**”. Neste, avaliou-se como a Gestão do Design vem sendo abordada historicamente em três tradicionais periódicos brasileiros de Design e a relação desses estudos com a Administração Científica. Foram encontrados 37 artigos e foi elaborada uma revisão de literatura e uma bibliometria. Percebeu-se que a maioria dos estudos são exploratórios e qualitativos, assim como que há um distanciamento das publicações em relação à Administração Científica.

Na mesma temática, os autores Diogo Pontes Costa , Leonardo Augusto Braun , Jefferson Lewis Velasco , Felipe Douglas Pereira , Giselle Schmidt Alves Díaz Merino e Eugenio Andrés Díaz Merino, abordam no quarto artigo desta edição, a **“Gestão de Design e os novos negócios: proposição de ações para implementação de um negócio no setor alimentício no contexto da Covid-19”**, com objetivo de propor ações estratégicas, táticas e operacionais para implementação de um novo negócio no setor alimentício, por meio de uma abordagem da Gestão de Design com auxílio de ferramentas de planejamento estratégico, Análise *SWOT* e o *Benchmarking*, no contexto da pandemia da Covid-19. A pesquisa proporcionou subsídios teóricos e práticos para implementação do negócio, relativas à sua organização, marca, estrutura física, marketing e sistema de vendas.

O quinto artigo, de Carlo Franzato e Giulia Locatelli, intitulado **“Design Estratégico aplicado ao espaço urbano: uma proposição metodológica”**, foi proposto pelos autores a partir da análise de métodos que embasam a atuação do design estratégico na dimensão territorial e da compreensão da existência de uma lacuna de proposições metodológicas voltadas especificamente para os espaços urbanos. Tem como objetivo propor uma metodologia de design estratégico pensada para o desenvolvimento de projetos aplicados ao espaço urbano. Considerando os princípios da *design science research* (DSR), tal metodologia foi praticada em uma experiência projetual no Centro Histórico de Porto Alegre.

O sexto artigo adentra ao contexto de trabalhos selecionados para a seção de Design de Moda, e apresenta **“Um estudo semiótico do *fashion film* da marca Savage x Fenty”**, de Natalia Raposo e Francisco Antônio Fialho. Tem como objetivo analisar a marca Savage x Fenty, que coloca em evidência corpos considerados fora do padrão, sendo considerada uma marca inclusiva. O método empregado consistiu em aplicar a semiótica discursiva e o “percurso gerativo de sentido”.

Como resultados encontrados observa-se que, a partir da análise do *fashion film*, é possível afirmar que a Savage X Fenty constrói seu discurso a partir da emancipação e liberdade sexual da mulher.

No sétimo artigo, também da mesma seção, as autoras Elen Makara e Giselle Schmidt Alves Díaz Merino consideram que, no decorrer da prática projetual, é comum o designer desenvolver painéis visuais para auxiliarem no processo, e que pesquisadores pontuam ser uma ferramenta subvalorizada, por vezes ineficiente, com poucas orientações disponíveis na literatura para seu correto desenvolvimento e utilização. Assim, apresentam **“A ferramenta projetual painel de público-alvo no design de moda”**, com o objetivo de identificar orientações para o desenvolvimento e uso do painel de público-alvo no Design de Moda. Para isso, foi realizado um levantamento bibliográfico e uma coleta de dados juntos a docentes. Como resultado, apresentam-se as nomenclaturas, quando e como elaborar e utilizar o painel de público-alvo.

Já o oitavo artigo, **“Princípios de usabilidade no vestuário infantil inclusivo: uma proposta teórica”**, de Valdecir Babinski Júnior; Irina dos Santos Xavier; Lucas da Rosa e Icléia Silveira, investiga a usabilidade na dimensão do vestuário infantil inclusivo e propõe 20 princípios voltados para a prática projetual de profissionais de design. São eles: eficácia, eficiência, satisfação, utilidade, capacidade de aprendizagem, acessibilidade, evidência, consistência, capacidade motora, compatibilidade, prevenção de erro, apelação sensorial, funcionalidade, materiais, mobilidade, vestibilidade, dimensionamento, abertura e fechamento, segurança e durabilidade.

A partir do nono artigo adentramos aos trabalhos da seção Design Gráfico: Imagem e Mídia, iniciando com o trabalho intitulado “Análise taxonômica dos tipos de quadros de acordo com profissionais de histórias em quadrinhos”, por meio do

qual os autores Ricardo Preter Lengler e Rafael Marques de Albuquerque discorrem que a linguagem visual dos quadrinhos é algo que vem sendo pesquisado ao longo do tempo por diversos autores desde que se tornou um objeto de estudo. Entretanto, o processo de produção de cada autor se baseia, na maior parte, nas suas experiências lendo e produzindo quadrinhos. A falta de um estudo maior pode ocasionar em uma confusão na hora de produzir, principalmente para quadrinistas iniciantes que não têm tanta experiência e procuram conteúdo para seu auxílio. Este artigo tem como objetivo utilizar uma proposta taxonômica sobre os tipos de quadros e entrevistar diversos(as) quadrinistas de diferentes áreas para entender como é o processo de cada um(a), e como eles(as) entendem esses tipos de quadros, e se podem ser úteis para seu trabalho. Este artigo sugere que uma proposta taxonômica que sistematize o modo de pensar os quadrinhos pode ajudar quadrinistas, sem excluir o fato de que grande parte da decisão de como são os quadros decorre de um processo intuitivo e sensível, que utiliza mais do repertório do(a) quadrinista e contexto do quadro do que regras fixas.

No **décimo artigo**, Bruno Andreas Bort Lopes e Rafael Marques de Albuquerque trazem **“Uma análise das características de jogos digitais do sub gênero *Tower Defense*”**. Os jogos digitais possuem uma divisão própria de gêneros e sub gêneros, cujo foco são as mecânicas de jogo. Embora não haja consenso sobre sua taxonomia, consideramos que um dos grandes gêneros são os jogos de estratégia, e um subgênero, o de *Tower Defense*, em que o jogador deve posicionar unidades para defender-se de ataques. Este artigo descreve uma análise documental sobre 15 jogos do sub gênero. O artigo descreve em detalhes as principais características do gênero, tanto as características recorrentes quanto os casos especiais que ilustram variações dentro do mesmo subgênero.

O décimo primeiro artigo desta edição é apresentado por **Úlima** Souza dos Santos e Claudete Barbosa Ruschival, e intitulado **“*Relations between Multisensory Languages in the Design of Spatiality*”**. O artigo, escrito em inglês, versa sobre

“a velocidade atual da informação, a qual pode trazer sintomas de ansiedade e estresse para a vida das pessoas. Um espaço com elementos multissensoriais onde os indivíduos se sintam imersos em sentimentos de acolhimento pode reduzir esses sintomas. O objetivo deste artigo é *elencar aspectos multissensoriais para o Design de Superfície para estruturar a espacialidade com atributos imersivos e relaxantes*. Foi realizada uma revisão de literatura para analisar os elementos sensoriais que os autores consideram importantes e identificamos aspectos multissensoriais relevantes. Esperamos contribuir para projetos que visem promover o bem-estar” (tradução nossa).

Finalizamos esta edição com o trabalho intitulado **“O avanço da inteligência artificial e o impacto nas interfaces de dispositivos móveis”**, de Rodrigo Oliveira do Carmo e Claudio Pereira de Sampaio, que descreve o percurso histórico-evolutivo dos conceitos de inteligência e interfaces, e aponta possíveis caminhos para a aplicação da inteligência artificial nas interfaces de dispositivos móveis. Tendo como método principal a revisão de literatura, o artigo está estruturado em três partes: a inteligência, seu conceito, pensamento heurístico, cibernética e inteligência artificial; a seguir, as interfaces, das mais antigas até as atuais; e a última parte sobre as interfaces inteligentes, como surgiram e os principais nomes que contribuíram diretamente para seu crescimento, bem como possibilidades para a IA em interfaces de dispositivos móveis.

Agradecemos aos autores que nos confiaram a divulgação dos seus trabalhos, aos avaliadores pela expressiva contribuição e desejamos a todos uma excelente leitura!



Profa. Dra. Lucimar Bilmaia Emidio

Editora da seção de Design de Moda