

## EDITORIAL

---

Prezados leitores,

Com imenso prazer nesta edição gostaríamos de informar e destacar a todos os pesquisadores e leitores da **Revista Projética**, que a mesma passou do conceito B3 para A2 no processo de avaliação do Qualis Periódicos, segundo a Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal e Nível Superior (CAPES), referente ao Quadriênio 2017-2020. Vale destacar que o Qualis Periódico teve sua metodologia de avaliação aprimorada em 2019, conferindo sempre uma melhoria no processo avaliativo, fornecendo desta maneira Revistas Científicas com conteúdo extremamente relevantes aos seus leitores.

Considerando que esta edição apresentará um número maior de artigos na seção de Ergonomia e Usabilidade, aproveitamos também para pontuar e informar aos leitores desta área do conhecimento que o curso de Especialização (Latu Senso) em Ergonomia do Departamento de Design da Universidade Estadual de Londrina passou pela sua segunda certificação pela Associação Brasileira de Ergonomia (ABERGO) em 2022/23, obtendo a acreditação novamente, o que demonstra o cuidado e crescimento desta área no Departamento e, conseqüentemente, na Revista. É importante salientar que apenas 07 cursos de Especialização (Latu Senso) em Ergonomia são acreditados pela ABERGO no Brasil.

Dando seqüência a apresentação teremos **12 artigos** neste número da revista Projética, contemplando **4 seções**:

- Ergonomia e Usabilidade, com cinco artigos;
- Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, com dois artigos;
- Design de Moda, com dois artigos; e
- Design: Educação, Cultura e Sociedade, com três artigos.

O primeiro artigo, publicado na seção **ERGONOMIA E USABILIDADE**, é dos autores Luís Carlos Paschoarelli, Bianca Buranello Faria e Ana Caroline Marques Miranda, sob o título **“A usabilidade como uma variável no design de figurinos: uma revisão bibliométrica”**. O artigo objetivou levantar, identificar e analisar investigações acerca da usabilidade na elaboração dos trajes artísticos, por meio de uma revisão bibliométrica. Após análise de dez (10) investigações, nota-se que o fator usabilidade foi pouco considerado na elaboração dos trajes artísticos, o que pode comprometer na expressão e interpretação do usuário.

O segundo artigo, sob o título **“Design centrado no usuário e design empático como guias às análises de usabilidade, design universal e design inclusivo de um produto tangível: estojo de aquarela”**, dos autores Eugenio Andrés Díaz Merino, Giselle Schmidt Alves Diaz Merino, Marina de Lara Bertollo e Bruna Leôncio Prada dos Santos, teve como objetivo conduzir uma revisão de literatura que buscou ressaltar a importância do Design Centrado no Usuário e Design Empático como guias à usabilidade, Design Universal e Design Inclusivo. Ao fim demonstrou a relevância de tais conceitos através das análises de usabilidade, Design Universal e Design Inclusivo de um produto tangível já existente, o estojo de aquarela AKADEMIE® Aquarell 12 cores, da marca alemã Schmincke.

Continuando a seção Ergonomia e Usabilidade, apresentamos o terceiro artigo, intitulado **“Revisão bibliográfica sistemática sobre a utilização de frameworks como elementos de informação científica em ergonomia”**, dos autores Alexandre Amorim dos Reis, Gabriela Botelho Mager e Tiago André da Cruz, que apresentaram, a partir de uma definição conceitual, uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) para retratar o uso de frameworks de Ergonomia em revistas científicas nos últimos cinco anos. Foram filtrados 1893 artigos, destes 21 foram selecionados e, por fim, 10 tiveram analisadas as representações visuais e as descrições textuais de seus frameworks. O artigo resultou em um retrato sobre frameworks em Ergonomia e o uso destas representações e um entendimento sobre possibilidades de frameworks como elementos de informação científica.

O quarto artigo desta seção, dos autores Aloísio Leoni Schmid e Tayane Caroline Fiametti Camera, com o título **“Calorímetro de baixo custo para a avaliação do conforto térmico do vestuário”**, apresentou como objetivo o desenvolvimento de um método de baixo custo para mensuração da resistência térmica dos tecidos a partir de protótipos feitos em cerâmica. O equipamento foi desenvolvido ao longo de etapas experimentais. Na configuração final, oito amostras de tecido foram avaliadas em três diferentes variáveis climáticas. O protótipo desenvolvido teve seu desempenho satisfatório e os resultados podem orientar a escolha do tecido durante o design da roupa.

O quinto e último artigo desta seção, dos autores Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto e Vitor Alexandre Vitor Alexandre Kurunczi, sob o tema **“Efeito de aplicações do mRULA e de intervenções baseadas em seus resultados e componentes na dor e incapacidade causadas por sintomas musculoesqueléticos de pescoço e extremidades superiores de trabalhadores de escritório”**, propôs a verificação do efeito do Modified Rapid Upper Limb Assessment (mRULA) nos sintomas musculoesqueléticos (SME) em trabalhadores de escritório, os desfechos dor e incapacidade foram analisados usando a Escala Visual Analógica (EVA), o Neck Disability Index (NDI) e o Quick Disabilities of the Arm, Shoulder and Hand Questionnaire (Quick-DASH). Ao fim da pesquisa observou-se que não houve melhoras no SME (EVA:  $z = 1,65$ ,  $p = 0,13$ ; NDI:  $z = 0,19$ ;  $p = 0,88$ ; e Quick-DASH:  $z = 0,27$ ,  $p = 0,81$ ), recomendando-se, portanto, uma análise dos desfechos das mudanças com um período superior a 3 semanas.

Iniciando a seção **DESIGN: CONHECIMENTO, GESTÃO E TECNOLOGIA**, apresentamos o artigo com o título **“Inclusão por meio do social: o redesign da identidade visual da Judecri”**, dos autores Mateus Dias Vilela e Bruna Nazario Pacheco. O artigo apresentou como síntese o seguinte: “Em uma realidade onde as disparidades são contundentes, parte dos designers assumem o viés social da área

como potencializador de mudanças sociais. Nesse cenário, a Judecri é uma entidade que almeja a equiparação de oportunidades das pessoas com deficiência por meio do esporte. Tendo em vista que a marca atual já não agradava seus membros, por meio do método de Peón (2009) adaptado para o modelo de design social que prevê a cocriação, uma nova identidade visual foi desenvolvida.”

O segundo artigo desta seção é apresentado pelos autores Alais Souza Ferreira; e Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, intitulado **“Ludificação e gamificação: divergências e convergências sob a perspectiva de gestão de design sistêmica e de educação”**, que teve como objetivo relatar o significado, as divergências e as convergências de ludificação e de gamificação a partir da experiência prática com os pesquisadores do Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design (NASDesign), e com os jovens e os pedagogos da Irmandade do Divino Espírito Santo (IDES). Esse relato irá ocorrer pela perspectiva da gestão de design sistêmica e da educação. O principal resultado encontrado foi que a ludificação e a gamificação possuem significados distintos, mas são processos que se complementam.

Na sequência serão apresentados os artigos da seção **DESIGN DE MODA**.

Compõe o primeiro artigo desta seção o trabalho dos autores Marcio José Silva, Leonardo Pestillo de Oliveira e Thalia Emanuelle da Silva Oliveira, o qual tem como título **“Tecnologia vestível: avaliando a construção de produtos de vestuário para medir a temperatura corporal de crianças”**. O objetivo deste estudo foi avaliar a construção de produtos de vestuário, a partir do conceito de tecnologia vestível, para medir a temperatura corporal de crianças. Isso foi feito a partir de um estudo empírico que avaliou os preceitos teóricos que contribuem para a proposta desse tipo de produto. Verificou-se que é possível estabelecer parâmetros que contribuem para o desenvolvimento desse tipo de produto, indicando a possibilidade de melhoria dos produtos propostos, bem como o teste prático em seres humanos.

Seguimos com o segundo e último artigo da seção, intitulado “**Aplicabilidade da programação visual de desenvolvimento de produto de moda: diretrizes de ensino**”, das autoras Marizilda dos Santos Menezes, Patricia Aparecida de Almeida, Raquel Rabelo Andrade e Livia Marsari Pereira, que apresentam diretrizes de ensino que reúnam conhecimentos da programação visual com o propósito de incorporar fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação ao projeto de produtos de moda. Como resultado foi apresentado um método de ensino, dividido em cinco módulos, que pode ser incorporado como uma disciplina em cursos superiores de Moda ou ser inserido em outros componentes curriculares.

Para finalizar este número, apresentamos o primeiro artigo que abre a seção de **DESIGN: EDUCAÇÃO, CULTURA E SOCIEDADE**, dos autores Miruna Raimundi de Gois, Lucas da Rosa, Icléia Silveira e Daniela Novelli, intitulado “**Contribuições do Design Social para a valorização da cultura artesanal indígena Kaingang do Oeste de Santa Catarina**”. Este artigo buscou refletir, por meio de pesquisa básica, qualitativa e descritiva, sobre as principais contribuições do Design Social para a valorização da produção cultural de povos indígenas Kaingang do Oeste de Santa Catarina. Dados coletados de uma exposição desta etnia de 2020 demonstraram o envolvimento de pessoas não-indígenas na organização e curadoria, a busca pela legitimação artística e o uso de mídias sociais para ampliar a visibilidade, a promoção e a comercialização desta cultura artesanal.

Seguimos com o segundo artigo da seção, com o título “**A direção de arte e a representação da mulher atleta na mídia**”, das autoras Ana Luisa Boavista Lustosa Cavalcante e Lara Thereza Miho Cilense. O trabalho apresentado abordou a questão da representação da mulher atleta na mídia pela perspectiva da direção de arte, que é a coordenação responsável pelas escolhas estéticas e simbólicas do projeto. Por meio da análise semiológica de duas capas de revistas, relacionamos as escolhas dos elementos visuais e seus significados com a construção da imagem da mulher atleta.

Finalizamos este número da Projética com o artigo **“Formalismo e Design Gráfico: uma análise crítica do modelo teórico de Michael Twyman acerca da linguagem gráfica”**, dos autores Marcos Namba Beccari e Estêvão Lucas Eler Chromiec. Este artigo colabora com as reflexões a cerca do tema Design: educação, cultura e sociedade, e aborda em específico a educação no design gráfico, apresentando uma análise crítica de características formalistas identificadas no artigo *A schema for the study of graphic language*, de Michael Twyman (1979). Para tanto, contextualizamos o que está em jogo no formalismo; descrevemos o método de análise e apresentamos, com base no livro *As palavras e as coisas* de Michael Foucault, os resultados aproximando o autor a uma tradição formalista.

Para finalizar este número gostaríamos de agradecer a todos os pesquisadores que acreditam e investem na ciência em nosso país, e desta forma têm contribuído imensamente para o crescimento e fortalecimento da Revista Projética da Universidade Estadual de Londrina.

Boa leitura a todos.



A handwritten signature in black ink, reading 'C. Affonso de Almeida Zerbetto'. The signature is stylized and cursive.

Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto  
Editora da seção de Ergonomia e Usabilidade