

## EDITORIAL V.14 N.2

---

Prezados leitores,

É com imenso prazer que a revista **Projética** mantém a sua missão em disseminar o conhecimento e pesquisa no campo do design de forma gratuita e acessível por meio da plataforma digital. Nesta edição publicamos as pesquisas no campo do Design em 12 artigos distribuídos em 5 seções; 6 artigos na seção Design: Educação, Cultura e Sociedade, 2 artigos na seção Design de Moda, 1 artigo na seção de Design Gráfico: Imagem e Mídia e 1 artigo na seção Design para Sustentabilidade e mais 2 artigos em Ergonomia e Usabilidade.

Comprometidos com a qualidade editorial e prezando pela qualificação reconhecida pelos nossos pares, reiteramos que a Revista Projética retoma a política de submissão contínua e passara a adotar no próximo número a publicar de fluxo contínuo, de forma a otimizar os esforços dos pesquisadores no compartilhamento de seus artigos de forma ágil ampliando a disseminação das pesquisas. Visando a internacionalização do nosso periódico e ampliando a disseminação da pesquisa do Design brasileiro iniciamos esse processo oferecendo a versão em inglês em todos os campos das diretrizes para os autores da revista.

Abrindo a seção de Design: Educação, Cultura e Sociedade, apresentamos o artigo intitulado, **O FUZZY FRONT END DE PROCESSOS DE DESIGN E INOVAÇÃO: espaços da conceituação em contextos produtivos tradicionais e contemporâneos**, dos autores Érico Franco Mineiro, Claudio Freitas de Magalhães. O artigo aborda as atividades que antecedem processos formais de design e de inovação estão situadas em um espaço denominado fuzzy front end (FFE), entendido como lócus ideal para elaborações de novos conceitos. O objetivo deste artigo é discutir espaços de conceituação nestes processos, consideradas as particularidades dos contextos tradicionais e contemporâneos da produção, bem como a influência estratégica das práticas de design.

O segundo artigo dos autores; Ruthinéia Jéssica Alves do Nascimento; Vinicius Vescovi; Carolayne Ferreira de Almeida; Filipe da Silva Maia; Fabiane Rodrigues Fernandes sob o título; **DESIGN THINKING, DIMENSÃO DO PROBLEMA: uma análise quanto às metodologias e ferramentas ativas de apoio ao ensino da termodinâmica clássica**. Trata dos conhecimentos associados à termodinâmica estão presentes nos mais diversos ramos das ciências e da engenharia. Porém, observa-se elevada dificuldade no processo de ensino-aprendizagem deste tema. Nesse contexto, uma equipe interdisciplinar foi formada para investigar os problemas relativos ao processo de ensino-aprendizagem da termodinâmica, através da abordagem metodológica do Design Thinking (fase de imersão). O artigo trata sobre os procedimentos executados e relativos à dimensão do problema.

A seguir o terceiro artigo intitulado, **O DESIGN COMO AGENTE DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL: a experiência de capacitação de jovens aprendizes**, seu autores Cristina Lucio, Bruno Montanari Razza, discutem sobre o índice de desemprego crescente e o mercado de trabalho cada vez mais exigente geram desafios e barreiras que podem ser, de certa forma, intransponíveis para os indivíduos que vivem em condições de vulnerabilidade social, levando a trabalhos precários ou à marginalidade. O design social pode identificar potencialidades e dialogar com os atores envolvidos para buscar soluções sociais inovadoras associadas com políticas educacionais e ações afirmativas.

O quarto artigo desta seção; **ARTEFATOS CULTURAIS: a narrativa do vocabulário franciscano**, de Laís Soares Pereira Simon, Célio Teodorico dos Santos e Alexandre Amorim dos Santos. Apresenta um levantamento iconográfico da figura de São Francisco de Assis – santo da religião católica, que protagonizou uma revolução na maneira de sentir e de representar o mundo exterior, sugerindo um novo jogo de emblemas e atributos figurativos para representar a religião cristã.

Seguimos para o quinto artigo; **APROXIMAÇÕES À CULTURA MATERIAL: artefatos, moda e interiores** de autoria de Aline Kedma Araujo Alves, Marcos da Costa Braga, Ana Sofía López Guerrero, Fernanda Tozzo Machado, Marcos Paulo do Nascimento Pereira. Nos traz um texto composto por variadas leituras sobre a aplicação de referências teóricas dos estudos sobre cultura material nos temas de pesquisa dos membros do Grupo de Estudos de Cultura Material e Design. Discutindo e problematizando especificamente o artefato de produção popular, autenticidade e falsificação em objetos, o fenômeno da moda e o design de interiores, pretende-se demonstrar como essas referências teórico-metodológicas podem auxiliar a entender aspectos que caracterizam cada um desses objetos de estudos das pesquisas em design como cultura material.

Fechando a seção apresentamos o artigo, **O DESIGN DO MEDO: uma análise de recursos utilizados em produtos de terror** de Caroline Urbainski, Rafael Marques de Albuquerque. Sendo o medo um tema importante no entretenimento, seja no cinema, literatura ou até mesmo na área de jogos, sejam eles digitais ou não. Nesse artigo, será abordado o porquê o medo está presente em certas obras e porque ele é tão prazeroso, considerando que se trata de um mecanismo de defesa do corpo. O artigo pretende contribuir com recursos de design para gerar terror ou horror no público com análises documentais de obras, tanto digitais, como filmes e games, quanto físicas, como Graphic Novels e livros de RPG, do gênero para auxiliar na escrita de novos materiais midiáticos do gênero.

A seção de moda apresenta dois artigos, sendo o primeiro deles, **DO UNDERGROUND AO MAINSTREAM: a passarela como resistência LGBTQIAP+**, dos autores; Joenes Veloso de Alcantara Netto e Rogério Zanetti Gomes. Aborda como qualquer outra forma de comunicação publicitária, além de reproduzir padrões, a moda também possui uma energia questionadora capaz de transformar o meio social. Para analisar e compreender o comportamento dela quando atrelada à publicidade, foi realizada uma revisão bibliográfica, na qual buscou-se responder o seguinte questionamento: de que forma a moda influenciou na

ascensão do movimento LGBTQIAP+? De acordo com o levantamento bibliográfico e o cruzamento de informações, foi possível validar a capacidade do meio fashion em modificar realidades sociais.

O segundo artigo desta seção das autoras, Maria Célia Bruno Mundim e Laura Mundim de Resende tem como título, **CRIATIVIDADE EM DESIGN DE MODA: análise quantitativa das publicações internacionais**. Trata-se de um estudo quantitativo que analisou 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, publicados entre 2012 e 2019. Os resultados apontaram maior publicação em 2012, com predomínio de autoria de instituições argentinas e de publicação em periódicos britânicos da área das Ciências Sociais.

Na seção de Design Gráfico: Imagem e Mídia, apresentamos o artigo; **HIERARQUIA INFORMACIONAL: uma análise dos rótulos de vinho** através da comunicação visual, de autoria de: Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa e Pedro Leite. Este artigo se dedica à investigação das narrativas das embalagens através do design. Para tanto, buscou-se realizar uma análise dos rótulos de vinhos com foco na correlação das informações técnicas e dos elementos da comunicação visual. Os resultados da pesquisa direcionaram a reflexão para as dinâmicas de sentido do sistema informacional que se relacionam com as noções subjetivas da experiência, desde os sabores até diferentes tradições da vitivinicultura.

Na seção Design para Sustentabilidade temos o artigo; **Ferramentas e métodos de Design Participativo para atuação em comunidades tradicionais** Ergonomia e Usabilidade. Assinado pelo grupo de pesquisadores; Geislayne Mendonça Silva, Claudete Catanhede do Nascimento, Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo, Gean dos Santos Dantas. Este estudo objetivou identificar e classificar ferramentas e métodos de Design para uso em processos participativos,

desenvolver produtos fundamentados nestes, em conjunto com os atores sociais, e verificar a relação entre a teoria e a prática. Os métodos e ferramentas de Design foram identificados, por meio da revisão bibliográfica, e classificados a partir da triangulação de métodos. Considerando os desafios que impedem a utilização do modelo tradicional de Design Participativo em pesquisas de natureza qualitativa, assim como as abordagens dos diversos autores pesquisados, foi realizada uma adaptação de uma determinada metodologia. O processo participativo para o desenvolvimento de cadeiras com a comunidade tradicional da Reserva Extrativista Auatí-Paraná foi bem-sucedido, tanto em relação ao envolvimento da população local em todas as etapas do processo, quanto à concepção desses produtos com características identitárias da região, empregando ferramentas, máquinas e saberes locais.

A seção de Ergonomia e Usabilidade apresenta a reflexão dos autores Fábio Gonçalves Teixeira, Samira Moraes Kroeff Troncoso com o artigo, **MODELAGEM CINÉTICA DO VESTUÁRIO: um estudo de eficiência ergonômica de uma blusa**. Esta pesquisa tem como delimitação temática a construção da modelagem de uma blusa de manga longa no método cinético. Possui como objetivo geral empregar os conceitos da modelagem cinética de forma que viabilize a análise ergonômica comparando-a com a modelagem tradicional, por meio de princípios ergonômicos da biomecânica e de conforto em um produto. Para isso, realizou-se um estudo aprofundado, dos métodos de modelagem do vestuário e a coleta de dados para realizar a comparação ocorreu através dos instrumentos de avaliação qualitativos como entrevista individual e estruturada com profissionais da área; registros fotográficos; e vídeos dos movimentos dos segmentos corporais durante o uso das blusas confeccionadas nos métodos cinético e tradicional. A análise comparativa dos dados inicia com o levantamento dos pontos fortes e fracos de cada método e, posteriormente fez-se a triangulação desses dados. Observou-se que a modelagem cinética apresenta pontos fortes relevantes em eficiência biomecânica, qualidade ergonômica e psicoestética de um vestuário.

Por fim o artigo, **Análise e Avaliação da Interface de Aplicativos que Auxiliam a Visualização das Cores**, de Andréa Souza, Rosangela Leote, nos trazem como objetivo do seu artigo, analisar e avaliação da interface de aplicativos que auxiliam na visualização de cores com ênfase nas pessoas com daltonismo. Na primeira etapa, a análise dos aplicativos disponíveis e a avaliação heurística dos mesmos foi realizada. Na sequência, a segunda etapa versou sobre a investigação de como os designers poderiam usar um aplicativo para tornar uma paleta de cores mais acessível.

Encerramos este editorial agradecendo a todos os pesquisadores que acreditam e investem na ciência em nosso país, e desta forma têm contribuído para o crescimento e fortalecimento da Revista Projética da Universidade Estadual de Londrina.

Boa leitura a todos.



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'R. Zanetti Gomes'.

**Rogério Zanetti Gomes**

Editor da seção Design: Educação, Cultura e Sociedade