

EDITORIAL V.15 N.1

Prezados leitores:

É com grande satisfação que, nesta edição de V15-N1-2024 da **Revista Projética**, compartilhamos resultados de pesquisas que mostram como o design tem se concentrado em tornar produtos, ambientes e tecnologias acessíveis a todos, independente de suas capacidades físicas, visuais ou cognitivas.

Evidenciamos neste volume, o potencial do design para melhorar significativamente a experiência humana, a qualidade de vida da população, sobretudo, de grupos específicos. Contemplando a inclusão, a eficiência dos produtos e serviços, a sustentabilidade, entre outros, esses trabalhos refletem as tendências atuais em educação, tecnologias, questões humanas, sociais e ambientais que estão moldando o mundo contemporâneo.

Cabe acrescentar que a ciência em design impulsiona a inovação em diversas áreas, isso inclui explorar a conexão com novas ferramentas, à exemplo da Inteligência Artificial, que tem contribuído significativamente para acelerar o ritmo das descobertas e avanços em diversas áreas do conhecimento; a realidade aumentada e impressão 3D, as quais vêm impactando diretamente a maneira de projetar e produzir na era digital. Assim, nesta edição, convidamos você leitor, pesquisador, profissional e/ou acadêmico do design a refletir sobre tais questões, que são potencializadoras do avanço das contribuições do design para sociedade contemporânea, mas que, também trazem novos desafios para a área do design.

Com esse olhar crítico e reflexivo iniciamos a apresentação do primeiro artigo desta edição, o qual faz parte dos **4 trabalhos** da seção de **Design de Moda** aqui disseminados. Intitulado como **“VESTIBILIDADE DE CALÇA JOGGER E MEIAS POR PESSOAS COM DOENÇA DE PARKINSON: DIFICULDADES NO VESTIR E DESPIR”**, dos autores Letícia Nardoni Marteli, Luis Carlos Paschoarelli, Paula

Trigueirosr, Fernando Moreira da Silva e Fabio Augusto Barbieri, esse trabalho aborda que o design de vestuário inclusivo precisa garantir que os usuários não sejam prejudicados pelas características dos produtos. Mostra que, entretanto, as roupas em geral evidenciam grande disfuncionalidade de uso, principalmente quanto à vestibilidade. Considerando o comprometimento motor de algumas populações, como pessoas com doença de Parkinson, essa atividade pode ser difícil de ser realizada e por vezes inconcluída. Visto essa problemática, o estudo objetivou compreender como as características do design do vestuário influenciam a dificuldade no vestir e despir calças e meias. Foram utilizadas abordagens metodológicas quantitativas e qualitativas sobre a vestibilidade, avaliando a coordenação manual na interação e os modos de vestir e despir através de frames dos vídeos. Os resultados apontam significativa ($p < 0.05$) diminuição da eficiência e satisfação ao serem comparadas com um grupo controle. As discussões apontam que o design destes vestuários deve ser planejado com novas aplicações inclusivas considerando as características limitantes dos usuários.

O **segundo** trabalho “**MITO E AURA VERSUS ANONIMATO E PRODUÇÃO INDUSTRIAL - A DIFUSÃO DAS NOÇÕES DE ESTILISMO E PROJETO EM MODA NOS EVENTOS CIENTÍFICOS E NOS DIPLOMAS DAS ESCOLAS PAULISTAS**” da autora Leilane Rigatto Martins, busca abrir o debate sobre como a ação do mito incide na falta de um consenso sobre uma visão homogênea de projeto no design de moda. A metodologia consistiu na revisão de literatura sobre o mito para analisar artigos sobre projeto publicados no Colóquio de Moda e no P&D, além de coleta e tratamento de fontes primárias como relatos e diplomas. Menor é a manifestação do mito, maior é a convergência sobre uma visão de projeto entre moda e design. Onde o mito prevalece, maior é a divergência sobre projeto entre os campos.

Já o **terceiro artigo**, dos autores Márcio José Silva, Lucas França Garcia e Leonardo Pestillo de Oliveira, intitulado “**MODA E PROMOÇÃO DA SAÚDE: A COMPLEXA RELAÇÃO ENTRE A SAÚDE E O VESTIR**”, tem como objetivo investigar a relação entre moda, vestuário e saúde, a fim de compreender como as escolhas

quanto ao vestir afetam a qualidade de vida, a autonomia e o bem-estar dos sujeitos. Por meio de uma avaliação pela perspectiva da promoção da saúde, utiliza-se de uma abordagem exploratória do tipo empírica, utilizando-se de uma análise mista de dados. Para isso, dois instrumentos de coleta de dados foram construídos e validados: uma entrevista semiestruturada aplicada a profissionais de saúde e de moda e um questionário aplicado a usuários diversos. A amostra é composta por 266 participantes, sendo 13 profissionais e 253 usuários. Os dados mostram que o uso do vestuário acarreta problemas para a saúde e que muitos desses problemas podem ser melhorados por meio de soluções simples, ou um interesse maior por parte da área de saúde em compreender os riscos e benefícios do campo da moda para a promoção da saúde. Este estudo contribui, ainda, para que designers de moda insiram a temática da saúde em seus projetos.

No **quarto** trabalho “**CONSUMO DE MODA COM CORES ACESSÍVEIS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL**”, as autoras Bruna Brogin, Sandra Regina Marchi e Cláudia Schemes, mostram uma análise do consumo de moda com cores acessíveis para pessoas com deficiência visual. As perguntas que serão respondidas são: As pessoas com deficiência visual têm preferência pelo consumo em lojas virtuais? Que recursos estes consumidores usam para acessar as lojas e entender os produtos oferecidos? Qual a importância da cor dos produtos na hora da compra? Estas questões se justificam, pois, a inclusão perpassa todos os segmentos de mercado, envolvendo os mais diferentes clientes no acesso aos produtos e serviços. Este trabalho objetivou entender o perfil, preferência de consumo de moda e importância da aplicação das cores para pessoas com deficiência visual, cegas, com baixa visão e daltônicas; analisar os sistemas táteis de cores existentes; escolher um sistema e com base nele propor soluções para aplicação no vestuário. Metodologicamente optou-se pela pesquisa de natureza aplicada, com abordagem quanti-qualitativa, objetivos descritivos e procedimentos técnicos que perpassam o levantamento de dados através de questionários, análise da literatura científica e proposição de soluções para aplicação de um dos códigos táteis de cores no vestuário. As respostas indicaram que a maior importância

da cor para pessoas com deficiência visual é na escolha do vestuário e a maioria indicou não usar aplicativos para identificação das cores, tampouco para acessar a localização para chegar às lojas.

O **quinto** artigo, da autoria de Vitória Borges da Fonseca Cumerlato e Filipe Campelo Xavier da Costa, vêm mostrar que a evolução do consumo possibilitou o surgimento do retail design, tornando as experiências no ponto de venda (PDV), um fator central para compreensão do comportamento do cliente. Refere-se ao **“RETAIL DESIGN PARA CONCEPÇÃO DE PONTOS DE VENDA SENSÍVEIS AO HUMOR: OPORTUNIDADES PARA A REGULAÇÃO DO HUMOR EM EXPERIÊNCIAS GASTRONÔMICAS”**, um dos 3 artigos da seção **Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia** publicados nesta edição. Nesse, por meio de avaliações de humor, entrevistas com usuários, workshop com projetistas e avaliações com psicólogos, propõe-se a criação de um conjunto de 41 estratégias de retail design para se projetar PDV's gastronômicos sensíveis ao humor do usuário. Além das estratégias, o estudo traz a importância do papel do design e do humor nas experiências do varejo gastronômico.

Questionando a predominância da visão na interação com o mundo, explorando o campo do Design Sensorial para além da ênfase visual, apresentamos o **sexto** trabalho desta edição: **“SOBRE COISAS QUE FAZEM BEM SENTIR: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESIGN SENSORIAL E O PROJETO PARA OS SENTIDOS ALÉM DA VISÃO”**, das autoras Rafaela Borges, Cláudia Mourthé e Vera Damazio. Neste artigo investiga-se como esse enfoque transcende a percepção visual ao influenciar a experiência emocional dos usuários diante da multisensorialidade dos objetos. Para isso, uma revisão de literatura sistemática foi realizada na Scopus, resultando em 12 artigos (2011-2022). A análise ressalta a interação usuário-objeto, a integração de sistemas sensoriais, estímulos e reações emocionais. A síntese ressalta a importância de explorar modalidades perceptivas para promover o bem-estar, consolidando a abordagem multissensorial como ferramenta essencial para projetos inclusivos. Em suma, este estudo amplia a compreensão dos sentidos no design, promovendo técnicas que consideram a diversidade perceptiva humana.

Seguimos com uma “**ABORDAGEM DE ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS PARA MODELAGEM 3D DO ROBÔ OTTO PARA SESSÕES DE TERAPIA COM CRIANÇAS AUTISTAS**”, contemplando o **sétimo** artigo deste volume. Dos autores Gabriel Ribeiro Bastos de Sousa Rebouças, Thais Reggina Kempner, Luciana Correia Lima de Faria Borges e Eunice Pereira dos Santos Nunes, esse artigo apresenta as etapas de desenvolvimento do design de um brinquedo inclusivo e facilitador para sessões terapêuticas, baseado em modelagem 3D. A metodologia aplicada inclui uma pesquisa exploratória qualitativa, baseada em revisão bibliográfica e questionário aplicado a profissionais e familiares. Para construção do robô Otto foi escolhida uma modelagem com design lúdico, evocativo e de aparência visual simplificada para manter a atenção concentrada das crianças nas sessões terapêuticas, facilitando o aprendizado, interações sociais, comunicação, além de aumentar a motivação das crianças para participarem da terapia.

O **oitavo** trabalho constante nesta edição é da seção de **Ergonomia e Usabilidade**. Nesse, os autores Ana Laura Alves, Everly Alves Caetano, Fernando Sambugari Rodrigues, Thamires Fernanda Moraes Pereira, Gabriel Sato Ikuhara Cavalcanti Picos e Cristiane Affonso de Almeida Zerbetto, apresentam uma “**ANÁLISE MACROERGONÔMICA DO TRABALHO (AMT): ESTUDO DE CASO DE UMA LOJA VAREJISTA DE CHOCOLATES**”, abordando que desde 1990, a macroergonomia se expandiu nas organizações de médio e grande porte. Entretanto, empresas pequenas também possuem demandas macroergonômicas. Sendo assim, este estudo visou elaborar uma AMT de uma loja varejista de chocolates de pequeno porte. Os resultados indicaram que os piores níveis de satisfação se associavam as Relações Pessoais (28%), a Organização da Equipe (17%) e aos Processos de Trabalho (14%). A partir do diagnóstico, foram indicadas melhorias que poderão elevar a segurança e a satisfação.

Já o **nono** artigo, da seção **Design: Educação, Cultura e Sociedade**, faz parte de um estudo de mestrado e objetiva discutir a criação de disciplinas de modelagem com uso de programa CAD 2D, considerando as dificuldades para implantá-las em cursos no campo do Design de Moda ministrados em Universidades Públicas.

Intitulado **“MATRIZ CURRICULAR: DESAFIOS PARA IMPLANTAR DISCIPLINAS DE MODELAGEM COM USO DE SOFTWARE ESPECÍFICO EM CURSOS DE BACHARELADO”**, dos autores Márcia Qualio Baptista dos Santos; João Paulo Marcicano, este trabalho mostra a análise realizada através do estudo das Matrizes Curriculares em 2022 e nos questionários aplicados a 15 professores de modelagem. A abordagem metodológica qualitativa e quantitativa, com finalidade exploratória pelo método de Munari (2008), apontou que 90% das disciplinas de Modelagem não utilizam programas específicos em atividades práticas, devido ao valor cobrado no licenciamento do programa.

Adentrando ao contexto da seção **de Design para Sustentabilidade**, apresentamos o décimo artigo disseminado nesta edição. Trata-se de um **“DIAGNÓSTICO DE TEMAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDOS COM ÊNFASE EM SUSTENTABILIDADE E MODA PARA O SUPORTE DE NOVOS PROFISSIONAIS DA ÁREA”**, por meio do qual, as autoras Glória Lopes da Silva Dal Bosco e Marli Teresinha Everling abordam que, atualmente observa-se movimentos progressivos no campo da moda que buscam alternativas contra a cultura do *fast fashion*, do consumo excessivo, do descarte quase imediato, para aquisição de cada vez mais novas peças, que ficarão obsoletas na mesma rapidez que as primeiras adquiridas, o problema enfatiza a identificação dos pontos necessários a serem trabalhados por novos profissionais, sendo o objetivo geral diagnosticar temas relevantes para a produção de conteúdo, orientado para novos profissionais, tendo em vista à moda e sustentabilidade. A abordagem utilizada é o design para a sustentabilidade. A metodologia abrange pesquisa bibliográfica, em livros, periódicos, *on-line*, anais de congresso, artigos e afins sobre os temas empreendendo para a sustentabilidade; práticas de consumo na sociedade atual no mercado de moda; desperdício de recursos; fibras têxteis, características sustentáveis, ações e iniciativas voltadas à produção e consumo consciente. Também foi aplicada pesquisa de campo, para identificar temas que interessam a estudantes em design de moda voltado à questão da sustentabilidade. Os resultados foram estruturados como diagnóstico acerca de temas relevantes a serem tratados pelos novos profissionais de design de moda.

A causa animal é uma questão social complexa que, mesmo com intensas atuações do terceiro setor, vem se agravando frente às problemáticas que enfrenta, questão esta, abordada pelos autores Mauricio Barth Cristiano Max Pereira Pinheiro, Juan Felipe Almada e Tifani Muller Schons no **décimo primeiro** artigo deste volume, o qual também encontra-se alocado na seção de **Design para Sustentabilidade**. Intitulado **“DESIGN PARA CAUSAS SOCIAIS: DIFICULDADES ENFRENTADAS POR ONGS DE PROTEÇÃO ANIMAL E POSSIBILIDADES DE ATUAÇÃO”** este artigo tem como objetivo identificar as dificuldades vivenciadas pelas ONGs e grupos de proteção animal e, a partir disso, explorar como o design para inovação social pode ajudar a encontrar diferentes possibilidades de atuação para amenizar essas problemáticas. Portanto, foram realizadas quatro entrevistas abertas com gestoras de ONGs, além de um questionário por meio do *google forms* com 73 respondentes, caracterizando a pesquisa como aplicada, exploratória, descritiva e qualitativa, com levantamento bibliográfico e *survey*. Encontrou-se, assim, um cenário que necessita de apoio, com ONGs e grupos de proteção enfrentando não apenas algumas dificuldades, mas, sim, várias, que se sobrepõem umas às outras e sobrecarregam a atuação na causa. Esse entendimento sistêmico do contexto, atingido através da pesquisa, possibilitou a visão de como o design pode auxiliar, gerando-se uma lista de *insights* e formas de atuação envolvendo o design estratégico, o design visual e o *branding*, baseados no design para a inovação social. O resultado obtido propõe o design como forma de gerar benefícios às ONGs e grupos de proteção animal e, por consequência, à causa animal como um todo.

Com o **décimo segundo** artigo **“PROCESSO DE CRIAÇÃO NA INDÚSTRIA CRIATIVA: RELATO DA CRIAÇÃO DE JOGO EDUCACIONAL NO MINECRAFT EDUCATION”**, dos autores Thomás Czrnhak, Thomas Mohr, Marta Rosecler Bez e Cristiano Max Pereira Pinheiro fechamos esta edição. Da seção **Design Gráfico: Imagem e Mídia**, o presente artigo objetiva relatar o processo de design de um serious game de literatura e literacia, destinado a uma turma de quinze alunos de até seis anos, com a obra *“O Mágico de Oz”* sendo tomada como referência. Apoiou-se em metodologia de relato ex post facto. Os achados da experiência

podem contribuir para o design de jogos educacionais de literatura projetados a crianças de ensino primário ressaltando a importância dos fatores de assimilação e familiaridade, abordagem a priori de conteúdo instrucional, cooperação entre pares e dosagem de grau de facilidade de uso.

Assim, com o sentimento de gratidão aos autores, a toda equipe editorial, avaliadores, normalizadores, indexadores envolvidos com o resultado dos trabalhos disseminados, desejamos a todos uma excelente leitura e reflexão!



A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines.

Profa. Dra. Lucimar Bilmaia Emidio

Editora da seção de Design de Moda