

EDITORIAL V.15 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 assim distribuídos: 3 artigos na seção Design: Educação, Cultura e Sociedade, 3 artigos na seção Design de Moda, 2 artigos na seção de Design Gráfico: Imagem e Mídia, 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 mantém a política de submissão contínua, 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, **FUNDAMENTOS E DIRETRIZES DO DESIGN E ESTRATÉGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA MATERIAIS DIDÁTICOS VOLTADOS A CRIANÇAS COM TDAH** dos autores Fernanda Pozza da Costa e Ricardo Triska. Este artigo aborda a temática da educação para crianças com TDAH e as contribuições do Design na elaboração de materiais didáticos para este público. Trata-se de um estudo exploratório, fundamentado em princípios e diretrizes do Design Universal para a Aprendizagem, do Design da Informação e em estratégias de ensino-aprendizagem. Tem como principal objetivo, mapear contribuições das áreas mencionadas à

representação gráfica informacional, no contexto do ensino-aprendizagem de crianças com TDAH. A partir dos fundamentos teóricos levantados, as informações foram sintetizadas, estruturadas em uma matriz e comparadas. Com isso, foi possível identificar consonâncias e complementaridades entre as áreas pesquisadas. Os resultados obtidos foram organizados, de modo a se mapear contribuições à representação gráfica no contexto do ensino-aprendizagem de crianças com TDAH.

O Segundo artigo desta seção **DESIGN PARA IMPULSIONAR A CRIAÇÃO DE APLICATIVOS PARA TDAH**, dos autores Luciana Carvalho Leme de Almeida, Cristina Portugal, Márcio James Soares Guimarães. Apresenta um estudo que teve por base uma pesquisa de caráter interdisciplinar com o tema, o Design a serviço de pessoas com transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Este artigo tem por objetivo apresentar diretrizes a luz de métodos e técnicas de design, para a auxiliar a construção de aplicativos educacionais visando atender necessidades específicas de alunos com TDAH. O estudo foi desenvolvido nos moldes de uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo em relação ao tratamento dos dados coletados na empiria. A análise e a coleta de dados tiveram por base informações de especialistas, reunidos em amostra intencional, sobre o comportamento e o processo de aprendizagem do aluno com TDAH. Como resultado da pesquisa foi criado um Guia de Análise de Interface para TDAH - GADI-TDAH, que traz uma síntese das diretrizes para impulsionar a criação de aplicativos para pessoas com TDAH. Estas diretrizes que deram base ao GADI-TDAH serão apresentadas neste artigo na íntegra com exemplos e incorporam três dimensões do design de interação - forma, conteúdo e comportamento.

O terceiro artigo de autoria de Letícia Zanini, Nicolas Canale Romeiro, Gabriel De Souza Prim e Milton Luiz Horn Vieira tem como título: **ANIMAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EXPLORAÇÃO DE CONCEITOS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA**. Neste há uma enorme gama de animações educativas infanto-juvenis,

entretanto, tratando-se do ensino de jovens adultos e adultos, essa quantidade se estreita. Temáticas de maior complexidade, geralmente exploradas por adultos, também podem encontrar na Animação um veículo propício para a representação de conceitos abstratos, como é o caso de áreas de conhecimento como a psicologia. A obra do psicólogo suíço Carl Gustav Jung apresenta uma vasta simbologia e uma enorme quantidade de conceitos intangíveis, especialmente no que diz respeito aos Arquétipos Junguianos, elementos que permeiam o inconsciente coletivo humano e demandam a necessidade de discutir sobre a forma como o ensino de tal temática é empregado. Por isso, este trabalho propõe uma abordagem visual para a explicação de tais elementos, em especial, do arquétipo da Sombra, utilizando a Animação como recurso pedagógico.

Na seção de Design de Moda apresentamos três artigos, sendo o primeiro denominado: **A EVOLUÇÃO DE UMA REDE DE PROJETO: Análise das Redes Sociais (ARS) do projeto Tarin na Moda**, é de autoria de: Carlo Franzato, Edu Jacques Filho, Márcia Regina Diehl e Ana Paula Silveira dos Santos. Este artigo tem como objetivo analisar a evolução da rede de projeto formada pelos atores envolvidos na atividade extensionista *Tarin na Moda*, voltada a capacitar migrantes senegalês no campo da moda. Para tanto, observou-se o desenvolvimento desse projeto de inovação social desde seu início, mapeando as relações colaborativas decorrentes por meio da Análise das Redes Sociais (ARS). Dessa forma, foi possível elaborar sociogramas que descrevem a evolução da rede do projeto em análise, e avaliar a influência dos atores envolvidos. Finalmente, o artigo propõe uma série de reflexões críticas sobre as redes de projeto e sobre o mesmo uso da ARS.

O segundo artigo desta seção é intitulado como **MODA E JOGOS ELETRÔNICOS IMERSIVOS: um estudo sobre o consumo de skins**, e tem como autoras: Talita Cristina Coelho Pereira, Olga Maria Coutinho Pépece, Lair Barroso Arraes Rocha Silva e Karin Borges Senra. Este artigo discute como a indústria de

videogames e o metaverso estão entrelaçados, levando marcas de diferentes produtos a explorarem novas formas de interação com o mercado. Este estudo investiga a percepção dos consumidores de skins sobre a participação de marcas de moda em jogos imersivos. Métodos qualitativos foram empregados, com entrevistas semiestruturadas de jogadores do Fortnite. Além de refletirem preferências estéticas, identificou-se que para serem adquiridas, as skins devem expressar identidade e conexões emocionais dos jogadores. A presença de marcas de moda no jogo é percebida positivamente pelos jogadores, que as consideram estrategicamente inteligentes, fortalecendo sua reputação dentro e fora do metaverso. Este estudo visa contribuir para o ajuste de estratégias de mercado para diferentes marcas de moda aproveitarem as oportunidades do metaverso para estabelecerem relações mais positivas com os consumidores, virtual e fisicamente, e ampliarem suas vendas.

O terceiro artigo que encerra esta seção, é das autoras: Maria Paula Guimarães, Teresa Campos Viana Souza e Rachel Rios Scherrer. Tem como título **O JEANS E A OBJETIFICAÇÃO DO CORPO FEMININO NA DÉCADA DE 1980**. Diante da existência de 150 anos da calça jeans Levi's, este artigo aborda como a calça jeans interage com o corpo feminino e como este foi exposto na publicidade na década de 1980. A calça jeans se revela uma das peças mais produzidas de todos os tempos e passou por diversas modificações, apresentando discursos variados em sintonia com seu tempo. Sendo assim, foi feita uma revisão bibliográfica sobre o histórico da calça jeans e sobre o corpo feminino e sua interação com a moda. Em seguida, uma pesquisa documental com intuito de exemplificar como as propagandas de calça jeans objetificaram o corpo feminino.

Trazemos na seção de Design Gráfico: Imagem e Mídia, o artigo **LETREIROS TURÍSTICOS: a inscrição literal do mobiliário urbano na paisagem**, com autoria de Tatiana Casali Ribeiro Mendes, Antônio Ferreira Colchete Filho, Mariane Garcia Unanue e Domingos Fernando da Silva Loureiro. Este artigo aborda historicamente,

as cidades sempre foram associadas às imagens que as representaram, imagens formadas por marcos naturais e construídos, como edifícios, estátuas e mobiliário urbano. O objetivo deste artigo é discutir a introdução de peças de design em espaços públicos com nomes de cidades a partir dos anos 2000, que nomeamos como letreiros turísticos. A partir de uma pesquisa exploratória e de revisão de literatura, busca-se a articulação de referenciais teóricos nos campos do design, urbanismo e turismo. São estacados três letreiros emblemáticos como estudos de caso: Hollywood, nos Estados Unidos; Amsterdam, na Holanda e Brumadinho, no Brasil.

O segundo artigo desta seção é dos autores Renan Venancio e Antonio Lucio Barizon Filho, e tem como título, **A IDENTIDADE VISUAL COMO FERRAMENTA DE POSICIONAMENTO PARA EMPREENDIMENTOS VERTICAIS NO NORTE PARANAENSE**. O artigo traz as implicações da pandemia do COVID-19 em 2020, o mercado imobiliário ostentou um crescimento de 9,8% superior a 2019. Sua relevância econômica implica demandas de design e comunicação. Buscando encontrar padrões de linguagens visuais em produtos das maiores construtoras do Norte do Paraná, analisou-se os desdobramentos criativos de identidades visuais em busca de estratégias de posicionamento. Identificando abordagens criativas mais bem estruturadas em produtos Plaenge em comparação aos produtos A.Yoshii.

A seção de Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, apresenta o artigo **DIREÇÃO DE ARTE NA CONCEPÇÃO DE FOTOLIVROS: Um olhar sobre forma e conteúdo**. Seus autores: Gabriel Ribeiro da Silva e Dr. Rogério Zanetti Gomes apresentam o artigo que é uma exploração do papel da direção de arte na concepção de fotolivros. Investigaram-se os meandros da produção dessa espécie de objeto/artefato. A abordagem metodológica adotada aqui recorreu a entrevistas com profissionais de destaque na produção de fotolivros no Brasil. Identificou-se uma estrutura dividida em três frentes implicadas na concepção e produção de um fotolivro.

Já a seção Design para Sustentabilidade nos traz o artigo **ESTUDO DE SUSTENTABILIDADE DE WETSUITS PARA A PRÁTICA DO SURF** de autoria de Amalia Kusiak Martinez e Jocelise Jacques de Jacques. Este artigo aborda questões de sustentabilidade relacionadas aos wetsuits utilizados na prática do surf, incluindo sua durabilidade, logística reversa, circularidade, reutilização e alternativas ao wetsuit tradicional derivado do petróleo, como os desenvolvidos à base de calcário e a borracha natural Yulex®, entre outras possibilidades. Além disso, explora o processo de fabricação de um wetsuit e fornece uma contextualização sobre seu principal material, o policloropreno. Por meio de uma revisão bibliográfica, este trabalho busca auxiliar designers na compreensão do wetsuit e apresentar opções além do modelo tradicional oriundo do petróleo, bem como alternativas para o fim de sua vida útil. Destaca-se a importância de um descarte apropriado para os wetsuits e sugere-se que empresas considerem a reutilização de wetsuits descartados, criando novos produtos, ao invés de adquirir novas chapas de policloropreno para a fabricação de novas produções.

Por fim trazemos dois artigos na seção de Ergonomia e Usabilidade, o primeiro deles **A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM INTERFACES DIGITAIS DE MODA** de autoria de Cristina Rodrigues Barbosa, Marcelo Gitirana Gomes Ferreira e Henrique de Souza Goulart. Este artigo aborda a transformação digital mudou o paradigma dos negócios de moda, tornando as interfaces digitais, como as redes sociais e o comércio online, ambientes indispensáveis ao relacionamento das marcas com os usuários. No entanto, nem sempre esse relacionamento atende e satisfaz os usuários, apresentando aspectos críticos, em especial no que tange produtos de vestuário. Um exemplo trata da dificuldade no sentido tátil dos produtos e na vestibilidade, tanto caimento, modelagem quanto seleção do tamanho adequado. A presente pesquisa tem como objetivo revisar a literatura existente sobre os diferentes aspectos críticos da experiência do usuário em interfaces digitais de moda, por meio de uma revisão sistemática de literatura. A metodologia utilizada é revisão sistemática de literatura com base no método SSF (*Systematic Search Flow*) de

Ferenhof e Fernandes (2016). Como resultado, identificou-se que os aspectos críticos podem ser segmentados entre utilitários (usabilidade, conveniência e utilidade) e hedônicos (confiança, estética, engajamento e interação), além da vestibilidade. Em adição, foram identificados campos da tecnologia em que se encontram as principais contribuições relacionadas aos aspectos críticos da experiência do cliente na moda, que são: *m-commerce* (comércio por meio de dispositivos móveis), interações digitais, sistemas de recomendação, vestibilidade e realidade aumentada e realidade virtual.

O segundo artigo desta seção tem como título, **REVISTA CIENTÍFICA COMO TRABALHO: análise de demandas ergonômicas a partir de abordagem macroergonômica** é de autoria de; Caroline Winkelmann, Gabriela Botelho Mager e Elton Moura Nickel. Este artigo aborda a Ergonomia Organizacional ou Macroergonomia é uma subdisciplina da Ergonomia que se constrói desde a década de 1980, estudando a interface humano-máquina em todo sistema organizacional. A partir desta abordagem é possível analisar as demandas ergonômicas de sistemas de trabalho complexos, sejam estas demandas de ordem física, cognitiva ou de fluxo de trabalho. Em paralelo, revistas científicas acadêmicas dependem de participação voluntária e têm sua organização moldada de acordo com as pessoas que estejam no cerne de sua organização. Então, o objetivo deste artigo foi compreender e mapear o sistema de trabalho de uma revista científica acadêmica, atendendo à análise da demanda deste sistema através da abordagem da Ergonomia Organizacional. Os dados foram coletados de modo participativo, com entrevistas semiestruturadas e o fluxo de trabalho foi mapeado com auxílio da ferramenta *Cognitive Walk-Through Method* (CWM). A partir desta apreciação, foi possível notar onde demandas ergonômicas mais urgentes se encontram, como na relação com avaliadores ou nos problemas identificados na plataforma da revista. Conclui-se com este estudo de caso que a Macroergonomia pode ser uma importante abordagem para entendimento das demandas ergonômicas em sistemas complexos.

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, appearing to read 'R. Gomes'.

Rogério Zanetti Gomes

Editor da seção Design: Educação, Cultura e Sociedade