

EDITORIAL V.15 N.3

Prezados leitores,

É com grande satisfação que apresento a presente edição, que reúne contribuições valiosas para os estudos de Design. Com uma trajetória consolidada e comprometida com o desenvolvimento do design, a **Revista Projética** tem se estabelecido como um importante repositório de conhecimento científico. Ela cumpre um papel essencial ao promover o acesso gratuito aos textos completos dos artigos selecionados em cada edição, facilitando a disseminação e reflexão sobre temas que ampliam o entendimento e a prática do design.

Nesta edição publicamos as pesquisas no campo do Design em 12 artigos distribuídos em 6 seções assim disseminados: 4 artigos na seção Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, 1 artigo em Ergonomia e Usabilidade, 2 artigos em Design de Moda, 2 artigos em Design: Educação, Cultura e Sociedade, 2 artigos na seção Design para Sustentabilidade e mais 1 Design Gráfico: Imagem e Mídia.

Neste volume, destacamos o potencial transformador do design na experiência humana, abordando temas como a eficiência de produtos e serviços, a sustentabilidade e outras questões de relevância contemporânea, com foco na experiência do usuário. Os trabalhos aqui apresentados refletem as tendências nas áreas de educação, tecnologia, além de questões sociais e ambientais, evidenciando como o design tem moldado e influenciado esses campos.

Alinhados pelo impacto significativo que o design pode gerar, convidamos você, leitor, a explorar as reflexões e inovações que esta edição traz. Estamos certos de que os artigos reunidos serão de grande valor para todos os interessados nas diversas abordagens do Design. Parabenizamos os autores pela contribuição e incentivamos a todos a uma leitura atenta e reflexão aprofundada sobre os temas aqui apresentados.

Abrindo a seção de Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia, apresentamos o artigo intitulado: **“QUEM DESENVOLVE NOVOS ALIMENTOS? Perspectivas do Design e Engenharia no contexto da inovação de alimentos”**, dos autores Cristina Leonhardt e Filipe Campelo Xavier da Costa. Este artigo apresenta um panorama comparativo sobre as diferentes perspectivas de designers e engenheiros no contexto de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) de alimentos, com base em uma revisão bibliográfica. Tradicionalmente, o desenvolvimento de alimentos processados é liderado por engenheiros, profissionais que, em geral, têm pouco contato com designers. O estudo aponta que os designers tendem a ser mais abertos à incerteza e têm uma abordagem voltada para a estética e experiências sensoriais, enquanto os engenheiros se destacam por sua abordagem pragmática, habilidades técnicas elevadas e foco na resolução de problemas. O artigo contribui que a colaboração entre esses dois perfis pode ser altamente benéfica para a indústria e para a sociedade, pois equipes multidisciplinares têm o potencial de trazer novas e valiosas perspectivas ao processo de inovação no desenvolvimento de alimentos.

Seguimos com o **segundo** artigo, intitulado **“TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO NA INDÚSTRIA DA MODA: estratégias de implementação de Business Intelligence (BI) no sortimento de produtos”** de autoria de Flaica Wippel Pinheiro e Júlio Monteiro Teixeira. Este artigo discorre sobre como a indústria da moda enfrenta desafios cada vez mais complexos, especialmente em termos de eficiência, sustentabilidade e agilidade. Nesse contexto a pesquisa investiga o potencial do Business Intelligence (BI) na indústria da moda, focando na definição de sortimento de produtos. Analisa teoricamente os conceitos e a história do BI, comparando-os com os métodos tradicionais da indústria e identificando as lacunas que o BI pode preencher. Assim, objetiva-se melhorar a tomada de decisão e a personalização de produtos ao lançar novas coleções. O estudo apresenta uma abordagem qualitativa e descritiva, com revisão assistemática dos dados, a pesquisa propõe conceitos práticos para otimizar a decisão sobre o mix de produtos nas empresas de moda.

O **terceiro** artigo desta seção "**ACRIAÇÃO DO CONCEITO VISUAL DE UM AUTOMÓVEL DE USO COMUM PROPOSTO PARA O CONTEXTO DOS TRACK DAYS**", dos autores Iara Sousa Castro, Higor de Souza Holzmeister, Isabela Carvalho Lana Grossi e Samuel Methner Baldin. Na pesquisa analisou como incorporar os anseios do público-alvo no design de veículos voltados para Track Days, eventos automobilísticos recreativos advindos da ressignificação da função do carro, que visam proporcionar ao público interessado a experiência de dirigir um carro comum em um autódromo profissional. O objetivo foi mostrar que a compreensão dessas necessidades pode sustentar a concepção do conceito visual do veículo. Para isso, foram utilizados procedimentos metodológicos que incluíram revisão bibliográfica e um experimento com o Método MD3E, por meio de questionários. Os resultados mostraram que características como a tipologia hatchback, simplicidade, compacidade, agressividade e linhas esportivas, alinhadas à marca preferida pelos participantes, são fundamentais para o sucesso do design do veículo voltado para Track Days.

O **quarto** artigo de autoria de Anamaria Ribeiro de Lima Carvalho e Viviane dos Guimarães Alvim Nunes tem como título: "**INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS AO SISTEMA TRADICIONAL DE FABRICAÇÃO DE MÓVEIS EM MADEIRA: ANÁLISE DE VIABILIDADE E SUSTENTABILIDADE DOS PROCESSOS**". Neste, mostram uma análise na atualidade da crescente demanda por tecnologias digitais, qual aponta a necessidade de novos caminhos para as práticas produtivas tradicionais. No setor moveleiro brasileiro, a Indústria 4.0 apresenta cenários produtivos ainda incipientes. Apresenta-se a viabilidade de integrar processos tradicionais de fabricação de móveis em madeira com tecnologias digitais, visando ampliar as perspectivas sustentáveis em criação, produção, novos mercados e na formação de profissionais. A pesquisa envolveu revisão bibliográfica, survey e estudos de caso. Os resultados indicam iniciativas que combinam técnicas tradicionais de marcenaria com a fabricação digital utilizando madeira maciça, além da integração de conhecimentos e tecnologias, e ressaltam a necessidade de ações colaborativas entre academia, empresas e profissionais, baseadas em uma visão sistêmica do setor.

O **quinto** trabalho constante nesta edição é da seção de **Ergonomia e Usabilidade**. Nesse, os autores Laíza Isabela Vitrio, Raimundo Lopes Diniz, Maria Regina Álvares Correia Dias e Rosemary do Bom Conselho Sales, apresentam uma **“AVALIAÇÃO DA USABILIDADE DE SMARTPHONES POR DIFERENTES GERAÇÕES DE USUÁRIOS”**. Neste estudo investiga as facilidades e dificuldades enfrentadas por usuários de diferentes faixas etárias ao utilizar duas marcas populares de smartphones. O estudo utilizou a norma ISO e a escala System Usability Scale (SUS) para avaliar a usabilidade dos dispositivos. Os resultados indicaram diferenças significativas em eficácia, eficiência e satisfação entre as faixas etárias, especialmente em relação ao uso de determinadas funções dos smartphones. Foram identificados problemas de usabilidade, particularmente entre os usuários mais velhos, o que contribui e sugere a necessidade de mais estudos para aprimorar as novas versões de smartphones, visando melhorar a experiência de usuários de todas as idades.

Já o **sexto** artigo, da seção Design de Moda, intitulado **“VESTIBILIDADE EM BLAZERS FEMININOS: comparativo biomecânico das modelagens usadas em blazers femininos utilizando traje de captura de movimento”**, de autoria de Andressa Santos Turcatto, Aníbal Alexandre Campos Bonilla e Milton José Cinelli, aborda a vestibilidade, que está relacionada ao conforto, funcionalidade, liberdade de movimento e ajuste adequado das roupas ao corpo. Peças mal ajustadas podem causar desconforto e limitar os movimentos. A qualidade de vestir facilita o uso e melhora o caimento, conforto e autoestima do usuário. Foram analisados três modelos de blazers femininos com o uso de um traje de captura de movimento (MoCap) e o software Rokoko® para comparar as modelagens biomecânicas das peças. Além da análise quantitativa, um questionário com a avaliação SAM foi aplicado. Os resultados mostraram que, em geral, houve movimentos amplos nas escápulas, ombros, pescoço e pulsos, especialmente na peça mais ajustada ao corpo, considerada difícil de vestir e despir. As informações obtidas podem auxiliar no planejamento do design de blazers femininos e no aprimoramento de testes de usabilidade, além de contribuir para a criação de tabelas de vestibilidade no desenvolvimento de roupas.

O **sétimo** artigo desta seção, **“PROTOTIPAGEM VIRTUAL - Softwares 3D para Modelagem de Vestuário”**, das autoras Silvia Cristina Silveira dos Santos, Icléia Silveira e Sandra Regina Rech, apresenta estudo com objetivo de explorar as ferramentas digitais que estão transformando a indústria de vestuário, com ênfase em softwares 3D aplicados à modelagem, prototipagem virtual e geração de moldes. A pesquisa, conduzida com uma abordagem qualitativa e descritiva, envolveu uma revisão teórica da literatura por meio de artigos científicos, livros, relatórios de tendências, sites de empresas de tecnologia e dissertações. Os resultados destacam os principais softwares de modelagem 3D, plataformas de ativos digitais e algumas soluções 2D de código aberto que estão ganhando relevância no mercado. Além disso, o estudo examina os impactos significativos da tecnologia 3D na indústria do vestuário, assim como o perfil dos novos profissionais que estão moldando o futuro do desenvolvimento de produtos no setor. Traz uma reflexão sobre como a inovação digital está redefinindo o design e a produção de vestuário, oferecendo novas perspectivas e oportunidades para a indústria.

Com o **oitavo** artigo iniciamos a seção Design: Educação, Cultura e Sociedade, como título **“CULTURA DE PROJETO: continuidades e rupturas no ensino brasileiro de Design Gráfico pelo Currículo Mínimo de 1987 e o CST em Design Gráfico do Cefet-PE”**, dos autores Rafael Efrem e Marcos da Costa Braga. Este, apresenta uma pesquisa que investiga a construção da identidade dos Cursos Superiores de Tecnologia em Design Gráfico (CSTDG), a partir da noção de cultura de projeto. A pesquisa propõe uma comparação entre as duas primeiras grades curriculares do CSTDG do Cefet-PE (2000 e 2002) e o Currículo Mínimo dos Bacharelados em Desenho Industrial/ Programação Visual de 1987, vigente à época. Para isso, foi realizada uma pesquisa exploratória, utilizando métodos históricos e comparativos, com apoio em pesquisa bibliográfica, documental e fontes orais, por meio da História Oral. A análise revelou que, do ponto de vista da cultura de projeto, o currículo do CSTDG se alinha com o modelo de 1987, sendo que a principal ruptura observada é o afastamento do caráter moralizante da cultura de projeto, ainda presente na segunda metade do século XX, embora não de forma completa. O estudo oferece uma reflexão importante sobre

a evolução e adaptação dos currículos de design gráfico, destacando mudanças significativas no ensino e na abordagem cultural do design.

O **nono** artigo dos autores Eduardo Fernando Uliana Barboza e Ana Carolina de Araújo Silva, intitulado **“CONTEÚDO EXPANDIDO PARA ALÉM DAS TELAS: experiências narrativas imersivas resgatam obras de arte perdidas”**, compara-se experiências narrativas imersivas realizadas para possibilitar o acesso a obras de arte roubadas ou perdidas em incêndios ao redor do mundo. Por meio de recursos tecnológicos de realidade virtual e realidade aumentada, a proposta dessas iniciativas é resgatar, no formato digital, acervos artísticos que não estão mais disponíveis para o público. Além da análise das tecnologias utilizadas nos casos selecionados, o trabalho contribui na discussão sobre as experiências proporcionadas por conteúdos imersivos em ambientes digitais e analógicos.

Apresentamos o **décimo** artigo da seção Design para Sustentabilidade, intitulado **“DESIGN CIRCULAR, DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E ARRANJO PRODUTIVO LOCAL: o caso do couro caprino curtido ao tanino em Pernambuco”**, de autoria de Palloma Renny Beserra Fernandes, Julia Baruque-Ramos e Cyntia Santos Malaguti de Sousa. Neste artigo, discute-se como o design, orientado pelas diretrizes do desenvolvimento sustentável, tem evoluído, incorporando novas abordagens que envolvem a análise de ecossistemas, questões socioambientais e fluxos produtivos. O objetivo é promover uma maior compreensão sobre o uso do couro caprino curtido em tanino, além de explorar a estrutura de conexões em rede entre os arranjos produtivos locais na região do Agreste de Pernambuco, e discutir os fatores que caracterizam um sistema circular entre esses arranjos. As visitas técnicas realizadas ofereceram uma visão aprofundada sobre a manutenção da tradição no processo de curtimento do couro caprino com taninos vegetais, revelando um modelo de economia circular em ação entre diversos arranjos produtivos da caprinocultura no Nordeste. Este modelo de fechamento de ciclo, quando analisado sob a ótica das cadeias de abastecimento, destaca a importância dos pilares social e territorial, incluindo a geração de renda, garantia de rastreabilidade e valorização das potencialidades locais.

Sequencialmente na seção de Design para sustentabilidade, apresentamos o **décimo primeiro** artigo, **“TÉCNICAS DE MODELAGEM MODULAR E ZERO-WASTE APLICADOS A UM PRODUTO DE ALFAIATARIA”**, dos autores Rosiane Serrano, Jean Cleiton Garcia e Fernanda Caumo Theisen. Este estudo aborda os impactos ambientais causados pela superprodução na indústria da moda, propondo o desenvolvimento de um produto de alfaiataria sustentável que combine as abordagens de zero-waste e modelagem modular, proporcionando versatilidade ao usuário. A metodologia utilizada foi de *Design Science Research*. Os resultados mostraram a viabilidade de criar produtos de moda transformáveis e atrativos. No entanto, os autores contribuem sobre os desafios da integração das técnicas de zero resíduos e modelagem modular, com subsídios no facilitar a transformação dos produtos, enquanto as implicações gerenciais destacam a necessidade de aprimorar o encaixe e o processo de produção.

Finalizamos com o artigo da seção de **Design Gráfico: Imagem e Mídia**, sob o título **“ANÁLISE VISUAL DOS PADRÕES DE LADRILHOS HIDRÁULICOS DO PAÇO DOS AÇORIANOS DE PORTO ALEGRE: entre forma, significado e design de superfície”**, dos Arthur Thiago Thamay Medeiros e Fabio Pinto da Silva. Este estudo integra a pesquisa de doutorado, que visa a viabilidade de meios para conservação do bem integrado e, também, contribuir para uma compreensão mais profunda dos ladrilhos hidráulicos como elementos significativos do patrimônio arquitetônico, destacando sua importância histórica e cultural. A pesquisa aborda os ladrilhos hidráulicos como expressões artísticas que enriquecem espaços públicos e privados, sendo um patrimônio cultural de grande valor histórico e identitário. O estudo foca nos ladrilhos hidráulicos presentes no Paço dos Açorianos, em Porto Alegre - RS, especificamente no salão de entrada do pavimento térreo, compostos por quatro módulos com padrões que formam um tapete ladrilhado. O objetivo é investigar as estruturas visuais e os aspectos iconográficos desses padrões, analisando os grafismos para compreender os aspectos técnico-constructivos e identificar caminhos para a conservação dos módulos. A metodologia envolveu a decomposição das formas para uma análise detalhada, com base no design

de superfície, princípios de forma e desenho bidimensional, alfabetismo visual e investigação dos sinais e símbolos, além das referências culturais milenares.

Com um sentimento de gratidão aos autores, à equipe editorial, aos avaliadores, normalizadores e indexadores envolvidos no desenvolvimento dos trabalhos aqui apresentados, desejamos a todos uma excelente leitura e reflexão.



A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Valdirene Vieira Nunes

Editora da seção de Design:

Conhecimento, Gestão e Tecnologia