

**EDITORIAL V.16 N.2**

Início este editorial com uma reflexão sobre o que está acontecendo no Brasil, no que tange publicações científicas. Apesar das mudanças na sistemática no âmbito da avaliação dos programas de pós-graduação *strictu sensu* para o quadriênio 2025-2028 no que se refere à “classificação de artigos”, definindo que a partir deste ano as avaliações irão na classificação do artigo e não do veículo onde ele é publicado. Portanto a correria dos periódicos A, acreditou-se ia diminuir, no entanto o Qualis Periódicos tem uma história consolidada na estratificação dos periódicos científicos, atribuída a estes canais de comunicação científica a partir do cumprimento de uma série de critérios que o qualificam.

Obviamente, que os artigos publicados nos periódicos passam por rigoroso processo de avaliação por pares às cegas, o que, em minha opinião, enquanto editora, reflete a qualidade dos artigos publicados, os quais após exaustivo processo de avaliação, edição e editoração é acatado para publicação. Dessa forma, atende ao contexto qualitativo dos artigos submetidos a estes periódicos.

No meu humilde olhar acredito que estes artigos terão indicadores bibliométricos diretos e classificação destes baseados nos critérios qualitativos do veículo (periódico). Sendo este um dos critérios á serem adotados pelos programas, nos leva a crer que a classificação Qualis ainda será um bom critério de escolha para publicação. Baseado neste critério trabalharemos para elevar nos Qualis que hoje é A2 para A1.

Para isso no próximo ano estaremos passando todos os artigos aprovados pelos nossos avaliadores; que devemos aqui agradecer pois estes realizam um importante trabalho, os quais dedicam o seu tempo a este trabalho intelectual de leitura, avaliação e apontamentos de melhorias, sem remuneração, com dedicação contributiva à comunicação científica; irão passar por uma checagem por plágio em

nossa biblioteca no intuito de garantir a integridade do trabalho, e que o devido crédito tenha sido dado aos pesquisadores e seus direitos autorais.

Uma segunda ação a ser tomada já a partir da primeira edição de 2026 é o aumento de 12 para 14 artigos publicados por edição, possibilitando assim que mais pesquisadores possam publicar na Projética e que estas publicações sejam mais rápidas.

E a última ação que será iniciada em 2026 é a preparação da Projética para conseguirmos o indexador Scopus, tão importante para publicações internacionais.

Agora vamos aos artigos publicados no V16 N2 de 2025, iniciamos com 6 (seis) artigos publicados na sessão - Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia.

O primeiro artigo intitulado **"O REQUISITO DA ORIGINALIDADE DE DESENHOS INDUSTRIALIS NA CORDA BAMBA: APONTAMENTOS SOBRE A DECISÃO ENVOLVENDO REGISTROS DA BMW"** dos autores Dra Patrícia Pereira Peralta e Dr. Marcelo Nogueira tem como objetivo analisar a definição e o escopo do requisito de originalidade existente na atual Lei da Propriedade Industrial brasileira e sua possível transformação a partir de uma decisão referente a registros de desenhos industriais relativos a um conjunto de automóveis da marca BMW. De forma a dar conta deste objetivo, a metodologia proposta está embasada na revisão bibliográfica e, em especial, na análise documental do processo judicial nº 0171504-12.2017.4.02.5101/RJ movido pela empresa mencionada contra a autarquia federal responsável por tais registros. Como resultados, tem-se a percepção clara da flexibilização do requisito da originalidade sem que se consiga aferir o impacto que essa flexibilização irá provocar no futuro do desenho industrial enquanto uma proteção da propriedade industrial.

O próximo artigo dos autores Aryuska Aryelle Santos Sousa da Silva e Thamyres Oliveira Clementino, com o título de **"JOIAS AUTORAIS PARAIBANAS: UMA**

**ANÁLISE DA SUSTENTABILIDADE NA PRODUÇÃO**" apresenta um recorte nos resultados obtidos através de pesquisa de mestrado vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande. Nele será apresentada a avaliação da sustentabilidade na produção paraibana de joias autorais desenvolvida no âmbito da referida pesquisa, a partir das dimensões ambiental, social e econômica. Para tal, foram realizadas, para além de revisão bibliográfica, pesquisas de campo, questionários e entrevistas junto às pessoas produtoras de joias autorais no estado, que embasaram além desta análise, a produção de uma caracterização dos produtores, o mapeamento da produção estadual e a identificação da atuação do designer nesta cadeia produtiva. A avaliação de sustentabilidade a partir das três dimensões mencionadas se deu através de ferramenta também desenvolvida pela pesquisa, com foco em pequenas produções de joias. Os resultados obtidos apresentam, a partir de cada uma das dimensões propostas e do olhar sistêmico, a atual situação do setor produtivo de joias contemporâneas paraibanas, com destaque aos pontos positivos e negativos, bem como potenciais passíveis de desenvolvimento.

O terceiro artigo tem como objetivo apresentar como a iniciativa de hubs criativos pode auxiliar no desenvolvimento da indústria de games a partir do estudo de caso do Dutch Game Garden (DGG), o mais antigo projeto de hub da indústria de jogos digitais. O artigo utiliza como instrumento de coleta e análise de dados (a) revisão bibliográfica narrativa sobre hubs criativos a análise documental; (b) entrevista semiestruturada com os gestores do hub; e (c) observação não participante. A partir da experiência do DGG, pode-se observar a importância de um espaço físico para um hub, com localização estratégica, da produção de eventos integradores que fomentem a construção de uma rede de colaboração, programas de incubação e de capacitação de estudantes. Tais atividades apresentaram alto potencial de impacto no desenvolvimento da indústria local de jogos digitais, pois colaboram com qualificação dos profissionais e das empresas e estimulam a formação de comunidade. Evidenciou-se a necessidade da captação de recursos, principalmente através de políticas públicas e de parceiros para subsidiar o funcionamento de

um hub criativo para a indústria de jogos digitais. Este artigo dos autores Marta Rosecler Bez ; Cristiano Max Pereira Pinheiro; Pedro Santoro Zambon ; Milena Cherutti ; e Ana Heloíza Vita Pessotto se alinham com o início de investimentos em políticas públicas por parte dos governos, para catalisar o desenvolvimento da indústria em seus países. O artigo intitulado "**HUBS CRIATIVOS E A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE O DUTCH GAME GARDEN**" é uma resposta uma maior diversidade de atores e uma geografia de produção mais aberta a novos pólos.

O próximo artigo, intitulado "**DESIGN DE EXPOSIÇÃO E COLABORAÇÃO: UM ESTUDO QUALITATIVO SOBRE PROJETOS EXPOSITIVOS NO CENÁRIO BRASILEIRO**" dos autores Marina Moraes; Gabrielle da Fonseca Hartmann Grimm; Stephania Padovani ;e Adriano Heemann apresenta a investigação dos processos colaborativos realizados por profissionais neste contexto. Para tanto, realizaram-se entrevistas semiestruturadas com representantes de três empresas brasileiras, atuantes há mais de dez anos na área, além de análise de materiais de divulgação dos projetos selecionados, como sites e vídeos. Os resultados demonstraram que projetos expositivos possuem variáveis como a gestão de informação e de tempo da execução que tornam sua dinâmica de difícil compreensão e detalhamento. A discussão se apoia no fato que o Design de Exposição presente em museus, centros culturais, festivais, experiências de marca, atrações temáticas, centros de visitantes, casas históricas, feiras comerciais - entre outros ambientes imersivos - possui desafios multidisciplinares na sua concepção, gestão e execução.

O artigo de Ana Julia Dal Forno; Juliana Teixeira Coelho; e Allan Mickael Splieter com o título "**JISHUKEN COMO UMA ESTRATÉGIA DA MANUFATURA ENXUTA - UM EXEMPLO DE APLICAÇÃO NO SETOR TÊXTIL**" tem como objetivo analisar o jishuken, destacando seu conceito e como aplicá-lo de forma estratégica nas organizações. A metodologia utilizada foi uma revisão sistemática de literatura nas bases de dados Science Direct, Engineering Village, Scopus e Springer utilizando a palavra-chave jishuken e 16 artigos foram analisados. Após também foi realizada

uma pesquisa-ação numa indústria têxtil do Brasil. Como resultados, há a definição de jishuken, que pode ser entendida como resolução de problemas em conjunto com o fornecedor e os oito passos para implementá-lo, assim como os benefícios associados. Também se verificou que nas indústrias têxteis o termo é utilizado de forma semelhante ao kaizen, mas não utilizada essa terminologia. Apesar da primeira publicação datada de 1993, a ferramenta ainda não é aplicada de forma sistêmica, estruturada e padronizada. A originalidade dessa pesquisa é contribuir com diretrizes para a implementação e disseminação da ferramenta jishuken de forma integrada ao lean manufacturing, gerando valor para os pesquisadores e para as empresas. Ainda, a aplicação dos oito passos na indústria têxtil, para o problema de malhas com manchas, reforça o conceito do jishuken e que os resultados podem ser disseminados para outros setores, reforçando as bases do lean do pensamento crítico, redução de desperdícios e inovação.

O último artigo desta sessão e o sexto desta edição intitulado **"ELABORAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE ORIENTAÇÃO ESPACIAL PARA MANTENEDOURO DE ANIMAIS EM SANTA MARIA – RS"** avalia o Mantenedouro São Braz possibilita a recuperação e o abrigo de animais silvestres regatados pelas autoridades competentes. Além do amparo aos animais, o mantenedouro estimula a conscientização da proteção da natureza por meio de visitações ao local. Devido à dificuldade de deslocamento até o local e a falta de sinalização dos percursos internos, o dirigente do mantenedouro entrou em contato com o Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Maria para o desenvolvimento de um projeto de orientação espacial por meio do registro de um projeto de extensão. Fazendo uso de walkthrough exploratório, diagnóstico de orientabilidade, desenvolvimento de um mapa e desenvolvimento de um manual de sinalização, o estudo enfatiza a importância da orientação nos espaços do mantenedouro, contribuindo para a apreciação e apropriação dos mesmos. Os autores deste artigo são Sabine De Paris; Felipe de Vargas Bortoluzzi; Mariana Maciel Pasa; Vanessa Goulart Dornéles; e Lucienne Lopes Limberger

O próximo artigo inicia a sessão de Ergonomia e Usabilidade, nesta edição temos somente 01 artigo nesta sessão intitulado **“ANÁLISE ERGONÔMICA E USABILIDADE DE ALICATES DE CUTÍCULAS: AVALIAÇÃO ELETROMIOGRÁFICA DO MOVIMENTO NA UTILIZAÇÃO”** dos autores Carl Kawasaki, e Seila Cibele Sitta Preto tem como objetivo ilustrar a relevância da ergonomia no desenvolvimento de produtos por meio da comparação das análises ergonômicas entre alicates de cutículas pela simulação da ação do corte das cutículas com as suas lâminas, verificada pelo exame de eletromiografia as atividades musculares que são exercidas no momento da utilização do produto, onde um dos alicates analisados possui geometria diferente dos demais produtos ofertados no mercado. O método de pesquisa utilizado é de natureza exploratória, descritiva e qualitativa. O projeto do alicate desenvolvido prima pela ergonomia participativa, validação em campo com testes de usabilidade e inovação e valor agregado em sua configuração formal perante o concorrente líder de mercado. O resultado apresenta testes realizados com menor intensidade de ativação no grupo muscular estudado em relação aos alicates analisados.

O oitavo artigo inicia uma nova sessão a de Design: Educação, Cultura e Sociedade que possui 5 artigos.

O **primeiro** artigo desta sessão e o oitavo da edição intitulado **“BRINCAR PARA APRENDER: USO DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS NO DESENVOLVIMENTO DA MOTRICIDADE FINA”** dos autores Igor Kaeu Lima do Prado; e Márcio James Soares Guimarães tem como propósito a análise do conjunto de consensos relacionados ao desenvolvimento da motricidade fina infantil, com o intuito de compreender e orientar a promoção do design e o aprimoramento de produtos pedagógicos que estimulem a motricidade manual de crianças na primeira infância (0 a 6 anos). Partindo de uma revisão sistemática da literatura e da realização de uma pesquisa de campo envolvendo 16 crianças regularmente matriculadas e suas professoras em uma unidade de ensino, na qual os pesquisadores atuaram como observadores participantes. Os resultados reafirmam que o desenvolvimento psicomotor é uma área complexa e multifacetada, permeada por interações dinâmicas entre fatores

biológicos e ambientais, e que, embora exista um consenso observado entre os diversos estudiosos, o desenvolvimento motor e cognitivo na infância está intrinsecamente interligado com progressos que ocorrem sob previsibilidade, mas sujeitos a variações individuais.

O próximo artigo dos autores Maria Lilian de Araújo Barbosa; Maria Lúcia Leite Ribeiro Okimoto; e Andrew Sixsmith detalha a jornada acadêmica de uma estudante de doutorado em design, com foco nas aplicações práticas de sua pesquisa. Utilizando uma metodologia narrativa autobiográfica, o estudo abrange visitas a três cidades canadenses em outubro e novembro de 2022, com participação em eventos científicos, reuniões com grupos de pesquisa e visitas técnicas. O artigo descreve a interação com pesquisadores locais e organizações sociais, enfatizando como essas interações enriqueceram a pesquisa. Os resultados evidenciam o impacto dessas experiências no desenvolvimento pessoal e profissional do pesquisador. O artigo intitulado **“A DESIGN PHD STUDENT’S EXPLORATORY ACADEMIC JOURNEY: EXPERIENCE REPORT OF A SOLO TRIP TO CANADA”** conclui com uma discussão sobre os desafios encontrados, sugerindo como essas experiências podem promover o conhecimento interdisciplinar no campo do design.

O décimo artigo intitulado **“DA PRANCHETA AO ALGORITMO: EXPLORANDO A REPRESENTAÇÃO VISUAL DE MODA”** das autoras Ana Hoffmann; e Lauren Carus tem como objetivo demonstrar as diferenças na representação gráfica de peças de vestuário e a importância de cada técnica em sua respectiva etapa projetual. Para isso, analisa as variações nas formas de representação realizados em uma atividade de colagem desenvolvida em sala de aula. A pesquisa também busca contemplar as novas ferramentas de criação de imagens, explorando conceitos de *concept art* e design, reconhecendo a multiplicidade de signos no universo da moda. O trabalho se baseia no fato que a facilidade de uso de softwares, juntamente com o uso a inteligência artificial, faz com que muitos alunos de moda acreditem não ter habilidade para expressar suas ideias por meio do desenho à mão livre. No entanto, essa prática é considerada essencial para o ensino e aprendizado da criatividade.

Neste contexto, surgem novos desafios no processo metodológico do ensino de desenho de moda.

O penúltimo artigo desta edição dos autores Rossano Silva; e Gilson Braviano sob o título **“O CONCEITO DE EXPRESSÃO GRÁFICA E SUA INTERAÇÃO COM O DESENHO INDUSTRIAL E AS TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS”** tem por objetivo refletir sobre o campo disciplinar da Expressão Gráfica, sendo seu foco a trajetória institucional da Associação Brasileira de Expressão Gráfica – ABEG –, congregação que reúne professores e pesquisadores da área, criada em 1964 sob a denominação de Associação Brasileira de Professores de Geometria Descritiva e Desenho Técnico – ABPGDDT. A hipótese que sustenta essa investigação é que a definição das disciplinas e do conceito de Expressão Gráfica passou por alterações no decorrer das diferentes fases da Associação, advindas de mudanças de currículo ocorridas na educação escolar e no ensino superior. Outros fatores que levaram ao deslocamento dos sentidos do termo foram a inclusão de um novo campo profissional o Desenho Industrial e a inserção das tecnologias computacionais aplicadas ao Desenho, que reformulariam os discursos da Associação que em seu início estaria relacionado às áreas de Engenharia e Belas Artes. A pesquisa se baseia nos pressupostos da História dos Conceitos, de Koselleck (1992, 2012) e da História das Disciplinas e do Currículo, de Bittencourt (2003), Chervel (1990), Goodson (1990, 1995) e Julia (2001).

O nosso ultimo artigo, o nosso decimo segundo desta edição intitulado **“ADAPTAÇÃO DO DESIGN SPRINT PARA O ENSINO EM DESIGN”** de Silvia Trein Heimfarth Dapper; e Guilherme Parolin tem como objetivo adaptar a metodologia ágil Design Sprint para o ambiente acadêmico, tomando para tal o caso da disciplina de Laboratório Interdisciplinar de Design VII (Lab VII) do Curso de Design na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), no período letivo de 2023/1. O artigo apresenta o cronograma da disciplina e as orientações processuais, bem como alguns resultados de propostas de soluções desenvolvidos pelos estudantes.

Desejo uma agradável e produtiva leitura a todos.

Saudações



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ana Paula Perfetto Demarchi".

Ana Paula Perfetto Demarchi  
Editora chefe do periódico Projética