

EDITORIAL V16 N3

Prezados leitores,

Em clima de celebração natalina e com imensa satisfação apresento a nova edição da revista Projética, publicação científica dirigida ao campo do Design. A revista tem como propósito divulgar trabalhos inéditos com variedade de temas essenciais, incluindo: Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia; Ergonomia e Usabilidade; Design de Moda; Design: Educação, Cultura e Sociedade; Design para Sustentabilidade; e Design Gráfico: Imagem e Mídia.

Com o objetivo de tornar o conhecimento e a pesquisa acessíveis a todos, oferecemos esta publicação de forma gratuita através de nossa plataforma digital. Nesta edição, compartilho contribuições que enriquecem significativamente o campo dos estudos em Design.

Nesta edição, apresento os 12 artigos selecionados, distribuídos em quatro seções:

Design Gráfico: Imagem e Mídia: 4 artigos

Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia: 4 artigos

Design: Educação, Cultura e Sociedade: 2 artigos

Ergonomia e Usabilidade: 1 artigo

Design de Moda: 1 artigo

A revista Projética se orgulha de ser um repositório significativo de conhecimento científico, contribuindo para a disseminação da produção acadêmica, a reflexão, a discussão crítica e a inovação no campo do design.

Convidamos todos a explorar esta edição e a participar ativamente da comunidade científica de design.

Abrindo a seção de Design Gráfico: Imagem e Mídia, apresento o primeiro artigo **“Fatores atuantes nas alterações visuais das marcas: uma abordagem gráfica das representações dos Jogos Olímpicos”** dos autores André Antônio de Souza e Madalena Ribeiro Grimaldi. O artigo tem por objetivo identificar e validar os principais fatores envolvidos nas transformações que sobrevêm às marcas ao longo do tempo. Uma revisão bibliográfica indicou que os elementos que atuam sobre essas alterações compõem um processo cíclico de formação de tendências estéticas. Em busca de uma confirmação para a possibilidade, realizou-se a análise gráfica de uma ampla coletânea de signos, abrangendo um considerável período no histórico dessas representações: as marcas dos Jogos Olímpicos. A título de exemplo, descrevemos a marca utilizada nos Jogos Olímpicos Rio 2016. A avaliação confirmou a explicação proposta, evidenciando que a conformação desses desenhos está vinculada à experiência cognitiva, epistemológica e social do seu tempo, dado que, ao projetarem esses itens, os designers costumam se expressar dentro dos limites de uma linguagem típica do seu contexto histórico e sociocultural.

O segundo artigo nomeado **“Análise da experiência da gamificação da rede social de aprendizado de idiomas Livemocha”** escrito por Andréa Souza tem como objetivo realizar a análise comparativa da rede social de aprendizado de idiomas Livemocha (versões 2011 e 2018) para identificar melhorias na experiência de estudo gamificado de idiomas. O estudo busca entender quais aspectos da funcionalidade e da heurística de jogo das versões 2011 e 2018 do Livemocha necessitam de aprimoramentos, a fim de otimizar a experiência dos usuários. Em uma primeira etapa, foram aplicadas avaliações de funcionalidade, conforme estudos anteriores da revisão de literatura, e a avaliação heurística de jogo proposta por Isbister e Schaffer (2008), em ambas as versões do Livemocha. Posteriormente, com base nos resultados obtidos, foi desenvolvido e aplicado um instrumento de avaliação com usuários de plataformas gamificadas de aprendizado de idiomas, para coletar relatos sobre a experiência gamificada. Os resultados revelaram que, tanto na avaliação de funcionalidade quanto na heurística de jogo, a versão de 2011 do Livemocha se destacou em relação à versão de 2018. Ambos os aspectos da

gamificação apresentaram necessidade de aprimoramento em ambas as versões. A maioria dos entrevistados afirmou que a gamificação, embora não seja o principal fator de motivação para estudar outro idioma, incentiva o engajamento e a permanência na plataforma. Sugestões de melhorias incluíram maior intuitividade na diferenciação entre os níveis das lições (básico, intermediário e avançado), a inserção de testes de nivelamento na plataforma e melhor visualização do próprio desempenho nos estudos.

O terceiro artigo apresentado é intitulado de “**AI Generativa e a degeneração da profissão de ilustrador**” dos autores Marcelo Castro Andreo, Danielle de Marchi Tozatti e Valter do Carmo Moreira. Este artigo examina o impacto da inteligência artificial generativa (GenAI) na profissão de ilustrador, revelando uma contradição entre a promessa de democratização da arte e a realidade de exploração do trabalho artístico e desvalorização da criatividade humana. A GenAI, ao se apropriar indevidamente de obras de artistas para treinar seus algoritmos sem autorização ou compensação, perpetua a concentração de poder em grandes corporações de tecnologia e precariza a atividade artística, ameaçando a subsistência dos ilustradores. O artigo argumenta que a GenAI, ao reduzir a criação artística à mera digitação de comandos, ignora a complexidade do processo criativo humano, que envolve anos de prática, desenvolvimento de um estilo próprio e a incorporação de experiências de vida. A singularidade da obra de arte, sua “aura” no sentido benjaminiano, é corroída pela produção em massa de imagens artificialmente geradas. Diante desse cenário, o artigo propõe um retorno à materialidade da arte, através da mídia física e das artes plásticas, como forma de resistência à desumanização da arte digital. A conscientização do público sobre a importância de valorizar a arte humana é crucial para garantir a sustentabilidade da ilustração e a preservação da criatividade como expressão da alma humana. A escolha entre a arte humana e a artificial, portanto, transcende a esfera tecnológica, configurando-se como uma decisão ética e política com profundas implicações para o futuro da cultura.

O quarto artigo da seção é o “**Jacqueline Hoofendy: vida e obra narrada através de um zine digital**” escrito pelos autores Janaíne Taiane Perini, Ricardo Brisólla Ravanello, Volnei Antônio Matté e Mariana Kuhl Cidade. Zines, derivados de fanzines, são pequenos livretos artesanais que comunicam interesses de editores ou comunidades. Atualmente, além de versões físicas, há modelos digitais. Assim, este artigo propõe a utilização de zines digitais como um meio de divulgação da produção de fotografias brasileiras. Por meio da pesquisa bibliográfica, investigação documental e entrevista semiestruturada, buscou-se compreender a capacidade múltipla de expressão do zine enquanto projeto gráfico, sendo um material que abdica de regras formais para sua elaboração e é permissivo para/com a experimentação. Por um período substancial, estas publicações receberam conotação de expressão dissidente, paralelo que ecoa com o que foi narrado sobre as trajetórias de mulheres na fotografia. Deste modo, unindo paralelos históricos e políticos, este trabalho apresenta como resultado o zine digital sobre a vida e obra da artista visual e fotógrafa Jacqueline Hoofendy, com obras que marcaram sua carreira e momentos de vida que se inscrevem em sua produção artística. Ainda, compreende-se este tipo de publicação editorial como um suporte qualificado para apresentar a jornada e produção de diferentes artistas, ainda mais no âmbito digital, onde a possibilidade de compartilhamento é inesgotável.

O quinto artigo é da seção Design: Conhecimento, Gestão e Tecnologia nomeado “**Design para Inclusão: proposição de jogo lúdico visando o rastreio precoce da discromatopsia**” dos autores Emilly Lorena Monteiro da Silva e Lucas José Garcia. A visão cromática é resultado da complexa interação entre a luz e o olho. Desde os primeiros meses de vida, o indivíduo é capaz de compreender os estímulos visuais causados pelas cores. Porém, alterações na estrutura do aparelho visual podem gerar interferência no processo de decodificação do estímulo, acarretando a deficiência na percepção cromática. Por isso, para a pessoa daltônica, o diagnóstico tardio pode dificultar a interação plena com as cores, seja em atividades educacionais de colorir ou em outros âmbitos. Nesse contexto, este artigo dedica-se a apresentar o desenvolvimento e a aplicação de um recurso lúdico destinado

ao rastreio precoce da discromatopsia. A ferramenta é um jogo de quebra-cabeça projetado com o objetivo de propiciar a triagem de indivíduos com algum nível de deficiência de visão de cores (DVC). A pesquisa pode ser classificada como aplicada quanto à sua natureza e descritiva quanto aos objetivos, foi desenvolvida conforme a abordagem qualitativa, imersa nas etapas da metodologia de design do Double Diamond, aplicadas aos aspectos teóricos e projetuais do estudo. Com o intuito de validar o recurso, foi realizada a aplicação com seis participantes que indicaram ter algum tipo de alteração na visão cromática. Com isso, foi percebido o potencial de uso do artefato para a identificação de indivíduos com distúrbios congênitos ou adquiridos da visão de cores. Por fim, o estudo também se propõe a ampliar as discussões sobre os testes para identificar a discromatopsia, principalmente quanto às possibilidades que os recursos lúdicos possuem na aplicação com os usuários.

O sexto artigo é intitulado **"Desenho Industrial no Design de Joias: o panorama brasileiro e o cenário mundial"** de Adelia Rebello e Helano Pinheiro. O estudo proposto traz um panorama geral do segmento de design de joias em nível nacional e mundial, por intermédio de um processo de prospecção tecnológica em bases de dados e patentárias relacionadas ao desenho industrial. Embora constitua um setor relevante na economia mundial, a joalheria atrelada à proteção industrial, por meio do desenho industrial, ainda é pouco explorada academicamente, seja no Brasil ou até mesmo internacionalmente. Apesar do alto número de registros internacionais, não se identificou grande esforço no Brasil para deter os direitos de proteção dessas criações mediante pedidos de registros de desenhos industriais no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), o que ocorre principalmente em razão do desconhecimento da possibilidade de proteção pelos designers de joias e da ineficiente divulgação desse tema no Brasil, podendo fazer com que os criadores percam o direito exclusivo de exploração de suas peças. Assim, infere-se a relevância da proteção dessas peças não apenas em face do registro, mas da importância dos direitos adquiridos, integrados à estratégia organizacional. Os resultados encontrados no estudo mostram que os conhecimentos acerca do tema

devem ser mais explorados e difundidos, pois os registros internacionais indicam oportunidades para incremento no Brasil.

O sétimo artigo apresentado “**Design, tecnologia e futuro: uma revisão crítica das práticas que projetam o tempo por vir**” escrito por Cássio Henrique Bauer, Magnus Ferreira de Melo e Flávio Anthero Nunes Vianna dos Santos. As tecnologias emergentes delineiam novos desafios sociais à vida humana, a qual o design tem se tornado uma ferramenta robusta no esforço transdisciplinar de reduzir efeitos adversos à sociedade. Neste caso, os designers devem garantir a existência harmônica entre indivíduos e o ambiente circundante, o que torna o futuro um tópico em voga na área. Desse modo, esta revisão objetiva esclarecer as noções sobre as práticas de design especulativo, crítico e de ficção, explicitando suas características (semelhanças e diferenças) e apontando como praticá-las. Para isso, utilizou-se a estratégia de revisão crítica da literatura, com caráter exploratório, básico e qualitativa. Os resultados mostram que existem diferenças mínimas entre as abordagens, sendo o modo de crítica o diferencial, além de sobreposições conceituais e terminológicas. Conclui-se que tais métodos têm potencial para serem considerados influentes na atualidade, na medida que averiguam os impactos dos vetores sociais e tecnológicos, instigam questionamentos provocativos e analisam o protagonismo tecnológico.

O oitavo artigo “**Impressão 3D e Inovação Social: definição de diretrizes embasadas em análise de estudos de caso para aplicação em comunidades desfavorecidas**”, escrito pelos autores José Victor dos Santos Araújo e Pablo Marcel de Arruda Torres. O presente artigo é derivado de uma pesquisa que estabelece a relação entre Manufatura Aditiva e Inovação Social, sob a perspectiva do Design, e objetiva propor diretrizes para inserir a Impressão 3D em projetos socialmente inovativos, especialmente em regiões desfavorecidas. É caracterizada como de natureza aplicada, de abordagem mista, exploratória e descritiva, quanto aos objetivos, e bibliográfica. Seus procedimentos incluem estudos de caso, sendo estes múltiplos, que foram selecionados por gerarem produtos impressos em 3D que

causam impacto social, e pesquisa documental. Seus instrumentos são questionário, sessão de grupo e materiais audiovisuais. O desenvolvimento de produtos foi fundamentado no Human-Centered Design (HCD) e Design Science Research (DSR), dividido em 3 (três) fases: “Ouvir”, com avaliação do conhecimento preexistente, auto-documentação e proposição de artefatos para resolver o problema específico; “Criar”, com a abordagem de co-projeto participativo, envolvendo a identificação de padrões para extrair insights principais, e transformação de ideias em realidade, produzindo protótipos; e “Implementar”, abrangendo a identificação de capacidades necessárias, avaliação do artefato, com a realização de testes com usuários, para avaliar a aplicabilidade das diretrizes propostas e o impacto gerado, conclusões e comunicação dos resultados. Como resultados, instruções relacionadas a fatores técnicos, sobre impressoras 3D, filamentos e configurações de impressão, e sociais, sobre parceiros potenciais, para estimular a implementação de iniciativas, e produtos (martelo e recipientes) foram desenvolvidos para beneficiar um grupo de trabalhadores da cajucultura de Jacaraú, Paraíba, com conforto e agilidade.

O nono artigo é da seção de Design: Educação, Cultura e Sociedade, nomeado de **“Planejamento de Projetos: mapa de carreiras como startup educacional”**, dos autores Elcio Ribeiro da Silva, João Carlos Vela, Ricardo Triska, Marli Terezinha Everling e Cristiano Vasconcellos Ferreira. O presente artigo visa relatar o processo de desenvolvimento e aplicação do instrumento “Mapa de Carreiras” baseado em metodologias ativas, para aproximar estudantes do ensino superior com o mercado de trabalho. A pesquisa é de natureza aplicada. Os objetivos são exploratórios, buscando obter informações e conceitos contemporâneos sobre a temática para fundamentar as análises do instrumento; sua fundamentação apresenta conceitos como Design de carreiras, Design Instrucional e Design Sistêmico orientados para o desenvolvimento gráfico. A abordagem metodológica é qualitativa, interpretando os fenômenos decorrentes do uso do Mapa de Carreiras complementado por entrevistas e questionários com uso da metodologia ADDIE de Design Instrucional que possui cinco fases (Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação, avaliação). O resultado é o Mapa de Carreiras que se constitui em instrumento guia que foi aplicado com duas

turmas dos cursos da Universidade, situada em Joinville, Santa Catarina. Espera-se com essa publicação contribuir para a disseminação do instrumento, promovendo uma maior conexão entre academia e mercado de trabalho, contribuindo com o desenvolvimento de metodologias ativas nas práticas educacionais.

O décimo artigo é nomeado **“A Realidade Virtual como ferramenta de Design Social: uma reflexão sobre suas possibilidades de conscientização e educação”** de Rafael Silva da Costa, Rejane Spitz e Vera Damazio. Considerando as definições de design social descritas por diversos autores, este trabalho objetiva discutir como a Realidade Virtual (RV) está sendo utilizada para aproximar as pessoas de questões urgentes presentes no mundo real. O design de produtos em RV, abordando temáticas socialmente críticas, tem se apresentado como um recurso que possibilita o entendimento das necessidades dos indivíduos e do planeta. Refletimos, então, sobre o conceito de Design Social e sobre a importância dos designers observarem suas responsabilidades nas decisões de projeto, focando num resultado que traga conscientização e melhoria da vida, assim como do meio ambiente. A partir daí explicitamos o levantamento de 26 aplicações em RV que se classificam como documentais. Tais produtos também podem ser subdivididos em 9 categorias, cujas temáticas envolvem questões sociais complexas, tais como meio ambiente, refugiados, guerra, encarceramento, deficiência física, preconceito, violência sexual, trabalho e Covid-19. Cada projeto é apresentado através de breve descrição, onde é possível observarmos suas características conceituais, narrativas e técnicas. Analisamos, ao final, como esses artefatos estão sendo utilizados para explorar tais temáticas, buscando resolver problemas sociais e ambientais a partir da perspectiva do uso da tecnologia digital, e investigar se de fato compõem o campo do Design Social.

O décimo primeiro artigo é da seção de Ergonomia e Usabilidade, intitulado **“Sapatilha de ponta do balé clássico: avaliação da interação produto-usuário sob a ótica de um grupo de bailarinas profissionais da Escola do Teatro Bolshoi de Joinville de Toledo”**, escrito por Daiane de Lourdes, Ricardo Triska, Merino e Giselle

Schmidt Alves Diaz. O balé clássico é uma modalidade de dança muito apreciada que envolve componentes estéticos em conjunto com uma grande exigência musculoesquelética. Entretanto, as tradicionais sapatilhas de ponta utilizadas nesta técnica possuem pouca inovação considerando os produtos disponíveis no mercado, apesar das tecnologias existentes. Diante deste contexto, esta pesquisa buscou avaliar, sob a perspectiva de um grupo de bailarinas profissionais da Escola do Teatro Bolshoi de Joinville, a interação entre o produto e o usuário relacionado à sapatilha de ponta do balé clássico. O processo metodológico foi dividido em três fases: pesquisa teórica, coleta de dados e análise e interpretação das informações. Para tanto, foram conduzidas entrevistas semiestruturadas, aplicados formulários sobre a percepção de dor e o Questionário Nórdico de Sintomas Osteomusculares (QNSO), além da realização de termografia infravermelha da superfície dos pés. Os resultados indicaram que o principal fator de desconforto relacionado ao uso do produto está na região do antepé, que acomoda os metatarsos e dedos. Em relação à intensidade e regiões mais dolorosas, a percepção das participantes mostrou-se individualizada e alusiva ao nível de experiência. Contudo, a maioria relatou dificuldade de adaptação ao calçado e ocorrência de calosidades e deformações nos pés, como joanete. Esses fatores podem estar relacionados à intensa rotina de ensaios das participantes, que, em média, é de 25 horas semanais.

O décimo segundo artigo na seção de Design de Moda apresento o artigo “**Design Têxtil e as Mulheres nas escolas Bauhaus e Vkhutemas: contributo para o design contemporâneo**” escrito por Luciane do Prado Carneiro; Natani Aparecida do Bem ; Rodrigo Santos; Marizilda dos Santos Menezes. Dentro do design, desde o início dos estudos voltados para essa área, houveram diferenças nos campos de atuação para homens e mulheres. Ao considerar as artes aplicadas, fica nítida a existência de uma relação de proximidade entre o feminino e o têxtil. Utilizando como metodologia, a revisão bibliográfica de literatura, o objetivo é destacar, e reafirmar, o lugar de destaque de Varvara Stepanova e Gunta Stölzl, duas Designers mulheres influentes nas escolas Vkhutemas e Bauhaus, mas que pouco são comentadas. Nos resultados foram destacadas as trajetórias históricas

das escolas, bem como a contemplação dos ateliês/oficinas vinculados ao trabalho das designers. Como considerações finais destaca-se a necessidade de ampliar as pesquisas visuais que discutem os produtos ali viabilizados para construção de repertórios contemporâneos vastos.

Finalizo este editorial com os sinceros agradecimentos a todos os autores, revisores e membros da equipe editorial que dedicam seu tempo e esforço à ciência em nosso país. Sua contribuição é fundamental para o crescimento e fortalecimento da Revista Projética da Universidade Estadual de Londrina.

Desejo a todos uma excelente leitura,
um Natal cheio de alegrias e um próspero Ano Novo.



Profa. Dra. Seila Cibele Sitta Preto

Editora da seção de

Design Gráfico: Imagem e Mídia