

Editorial

Virgínia Tiradentes Souto

Prezados leitores, o primeiro número de 2018 (volume 5), da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade apresenta cinco artigos sobre temas de interesse do Design e uma resenha de um livro sobre moda.

O artigo de abertura, **Pokémon Go as a Persuasive Technology: Lessons Learned from an Acclaimed Mobile Game Experience**, de Marcelo C. Halpern, Fabrício Augusto Kipper, Adriana Sugimoto, Tânia Luisa Koltermann da Silva, busca entender os impactos nos hábitos e comportamentos dos jogadores de Pokémon Go. Para tanto, os autores fizeram uma pesquisa, com jogadores, estruturada em quatro eixos de interesse: bem-estar; *gameplay* e mecânica de jogo (*gamification*); franchising e tematização; e tecnologia e plataforma móvel. Além disto, com base nos resultados os autores investigaram a relação do jogo com os conceitos de Captologia (Fogg, 1998).

No segundo artigo, **A inteligência artificial e o novo papel do designer na sociedade**, os autores Bruno Augusto Lorenz e Carlo Franzato, propõem uma reflexão sobre a influência da Inteligência Artificial (I.A.) nos processos criativos dos designers e também como I.A. pode afetar o papel do designer. Inicialmente, os autores abordam o conceito de Sociedade em Rede, em sequência traçam um paralelo entre os conceitos “fazer design” e I.A.. Ainda, são apresentados estudos de casos sobre a influência da I.A. no design. Por fim, são apresentadas considerações sobre o papel do designer como um agente facilitador.

No artigo, **Design como prática crítica e filosófica**, os autores Leonardo Marques Kussler e Bruno Augusto Lorenz discutem a prática crítica, a retórica e o debate como métodos no design de artefatos. Inicialmente, os autores apresentam uma revisão histórica e conceitual da temática. Em seguida, os autores discutem a ligação entre a prática crítica e a arte contemporânea, demonstrando um paralelo que conecta diretamente estas áreas. Os autores finalizam o artigo com reflexões sobre a relação entre prática crítica e filosofia.

Em sequência é apresentado o artigo, **Decision making: Uma análise sistemática da produção bibliográfica recente sobre tomada de decisão no campo do Design**, de Gabriel Gallina Jorge, Ery Clovis Petry Jardim Jr. No artigo, os autores analisam

como a temática 'tomada de decisão' (*decision making*) vem sendo tratado no meio acadêmico recente. Para tanto, os autores fizeram uma revisão sistemática dos artigos publicados no periódico Design Studies entre 2012 e 2017. A partir dos resultados, os autores propõem uma discussão sobre se o tema tomada de decisão encontra aderência as teoria racionalista de Herbert Simon (1972) e/ou a teoria reflexiva de Donald Schön.

O quinto artigo, **Marca como canal de transmissão de valores simbólicos**, de Estela Maris de Medeiros e Oliveira, Wellington G. Medeiros apresenta um estudo sobre as definições que fundamentam o papel aspiracional que as marcas possuem na sociedade contemporânea. O estudo tem como objetivo reunir conceitos fundamentados na semiótica para o conhecimento aprofundado sobre assinatura visual e construção de significados. Ainda, os autores discutem sobre como os elementos constituintes da marca são apresentados em relação à imagem e identidade, e também como são aplicados na prática a semiótica da marca e seus signos.

Por fim, é apresentada a resenha, **A partilha da moda através de um olhar centrado no uso**, do livro 'Craft of Use. Post-Growth Fashion' de Fletcher, K. (2016), pela pesquisadora Julia Valle-Noronha, da Aalto University, Finlândia.

Desejo a todos uma ótima leitura!