

Editorial

Virgínia Tiradentes Souto

Prezados leitores, o segundo número de 2017 (volume 4), da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade traz seis artigos com pesquisas de temáticas diversas e relevantes para a área do design e áreas correlatas.

O primeiro artigo, de Marcelo Batista, Bruno Lorenz, e Filipe Costa, intitulado 'Um passo para frente e dois para trás: o contexto de agressão às mulheres gamers e os espaços pertinentes ao game design' apresenta um estudo que objetiva entender quais são os principais mecanismos de discriminação aos quais as mulheres gamers são expostas. Para tanto, os autores apresentam uma pesquisa via questionários com mulheres gamers e propõem uma discussão a partir das teorias de cultura do consumo.

Em sequência é apresentado o artigo de Otniel Altamirano, Monica Moura, Wendy Ponce e Esteban Sumano sobre cibercultura e ciberconsumo do design. No artigo é discutida a relação entre cibercultura e ciberconsumo estabelecida com o surgimento das novas plataformas digitais. Os autores apresentam uma revisão de literatura e trazem uma discussão crítica sobre este assunto, analisando seus aspectos sociais, culturais e intelectuais.

No terceiro artigo intitulado 'Magia e Ação no processo criativo: fluxo entre intuição e estrutura como catalisador projetual', de Ana Mansur e Celso Guimarães, é apresentada uma discussão sobre o trânsito entre as forças de Magia (entrega) e de Ação (estrutura) no processo criativo por meio da transversalidade entre Arte e Design. Ainda, os autores discutem o papel da tecnologia no processo criativo. A partir dessas discussões, eles apresentam ideias que objetivam auxiliar na compreensão das características de um cenário fértil para a criação de novas ideias.

O quarto artigo, de Roberta Mandelli, Camila Scroferneker e Filipe Costa, apresenta uma discussão sobre a identidade de gênero das crianças e o processo de design na criação de brinquedos. A partir de uma análise da construção da identidade de gênero em crianças, em idade pré-escolar, os autores apresentam diretrizes projetuais para o desenvolvimento de brinquedos. Para tanto os autores fazem entrevistas com mães de crianças e a partir dos dados identificam as relações entre as crenças das mães e o consumo de brinquedos.

No artigo 'O uso de instrumentos do design no desenvolvimento de experiências audiovisuais interativas', de André Silva e Mauricio Barth, é apresentada uma análise dos níveis de subjetividade que instrumentos do design podem explicitar. Ainda, os autores buscam entender como estes instrumentos podem contribuir para uma metodologia de construção de um produto. Eles analisam os instrumentos do design 'blue sky' e 'moodboards' e propõem uma aproximação destes instrumentos com modelos textuais propostos pela semiótica e linguística.

No sexto artigo, de Marcelo Zitzke, Rogerio da Silva, Ricardo Pavani, Luiz Alberto Forgiarini Junior, é apresentada uma pesquisa para o desenvolvimento de uma ferramenta de liberação miofascial superficial e profunda. O objetivo do desenvolvimento dessa ferramenta é reduzir os desconfortos decorrentes do seu uso na abordagem clínica. O método de investigação utilizado para o desenvolvimento da ferramenta compreendeu a criação de protótipo, testes clínicos, entrevistas com profissionais especializados, entre outros. Os autores analisam os dados coletados e apresentam os resultados que confirmam a eficácia da nova ferramenta.

Agradecemos a participação de todos os colaboradores e esperamos que tenham uma excelente leitura!