

# As múltiplas abordagens do design pelo Brasil

*The multiple approaches to design in Brazil*

## AUTORIA

Breno Tenório Ramalho de Abreu  
Editor chefe da revista  
UNB, Brasil  
abreubrenodesign@gmail.com

A Revista Design Tecnologia e Sociedade é uma revista que busca sempre trabalhar com uma diversidade de temas relacionados ao design e sua interação com múltiplas áreas. Nesta primeira edição de 2024, temos artigos oriundos de vários lugares do Brasil, entre universidades públicas, institutos federais e instituições privadas das cinco regiões do país.

Os temas são os mais variados, desde abordagens teóricas a teórico-práticas que passam pela teoria Affordance e o design especulativo; reaproveitamento de materiais têxteis da indústria de bonés para produção de novos produtos de design de moda; a nomenclatura da profissão e a atuação em órgãos governamentais; uso de tecnologias assistivas para melhorar a comunicação de pessoas com Transtorno do Espectro Autista; um livro como inspiração para criação de coleção de estampas para cerâmicas que permeiam o significado de sagrado e seus simbolismos; o rompimento trazido pela pandemia e o papel do design no século XXI; o uso de realidade virtual e aumentada no tratamento de pacientes com paralisia cerebral; e a criação de método para a execução das atividades de engenharia de requisitos no desenvolvimento de software.

O artigo de abertura, “A teoria do Affordance no design especulativo e transumanismo do filme A vigilante do amanhã: ghost in the shell” de Fábio Espíndola da Universidade Presbiteriana Mackenzie, trabalha os conceitos de Affordance e de transumanismo por meio da análise do filme "A Vigilante do Amanhã: Ghost In The Shell" (Sanders, 2017), com a finalidade de compreender como o conceito de Affordance pode colaborar com a criação de artefatos especulativos, a partir de uma narrativa audiovisual com cenário permeado pelo transumanismo.

Em “O desenvolvimento de uma peça de vestuário a partir de resíduos têxteis – bonelaria” de Marcos Oliveira, Elane Medeiros e Milene Macêdo do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, vemos um tema recorrente dos impactos ambientais da indústria de moda. A pesquisa que utiliza restos de materiais da produção de bonés, mostra como podemos ressignificar esses tecidos por meio do design de moda, para a produção de corsets, diminuindo desperdícios e descartes de resíduos sólidos na indústria.

Já o artigo “Desenhista Industrial e Comunicador Visual: a nomenclatura das carreiras na Prefeitura Municipal de Curitiba desde 1991” de Aulio Zambenedetti, Ronaldo Corrêa e Ken Fonseca, da Universidade Federal do Paraná, apresenta como temática um problema recorrente da nomenclatura das carreiras de Desenhista Industrial e Comunicador Visual no âmbito da atuação destes profissionais em instituições governamentais, neste caso em específico na Prefeitura Municipal de Curitiba, e a possibilidade de alteração do nome para Designer.

O artigo “O uso da Realidade Aumentada e Virtual para o desenvolvimento de Habilidade Cognitivas de pessoas com Transtorno do Espectro Autista: Uma Revisão Narrativa” de Juliana Pompeu, Vitória Araújo, Bruno Garavito, Emanuela Souza e Claudete Ruschival, da Universidade Federal do Amazonas, realiza uma revisão narrativa da literatura sobre Tecnologias Assistivas que utilizam Realidade Aumentada e Realidade Virtual para aprimorar e melhorar um dos desafios que a pessoa com Transtorno do Espectro Autista pode ter na vida adulta, a comunicação, e os obstáculos a interação social.

Na pesquisa “A valorização da fé: o design de superfície a partir do livro O sagrado” de Mateus Vilela e Elen da Soler, da Universidade Federal da Paraíba, trás por meio do design de superfície, como uma inspiração em um livro pode se transformar em uma coleção de estampas para cerâmica, unindo o conceito de sagrado a potencialidade de comunicação proporcionada pela estampa.

Dando sequência, o artigo “Design, informação e o fim do século da tecnologia” de Guilherme Silva e Tiago Silva, da Universidade de Brasília, tem por objetivo estudar o papel do design nesse processo chamado “fim do século da tecnologia” após a pandemia de Covid-19, mostrando o papel do design perante a tecnologia, como a pandemia marca esse rompimento e os seus impactos para o campo do design e quais seriam as abordagens de design que nos levam para um caminho distinto no século XXI.

No artigo “O uso da Realidade Virtual e Aumentada como Tecnologia Assistiva para o tratamento de pessoas com paralisia cerebral: Uma revisão integrativa da literatura” de Marya Syllvia dos Anjos, Fabianno Palheta, Igor Sousa, Emanuela Souza e Claudete Ruschival, da Universidade Federal do Amazonas, tem como objetivo avaliar como são usados atualmente a Realidade Virtual e a Realidade Aumentada no tratamento da Paralisia cerebral. A pesquisa realizada utilizando-se Revisão Integrativa da literatura, aponta que o Design de Serviço é o meio para planejar e organizar esse sistema para a interação de dados entre os profissionais de saúde e o paciente.

Por fim, o artigo “O Método ASAP para a condução das atividades relacionadas à engenharia de requisitos no desenvolvimento de software” de Samar Reis e Ramon Narcizo, da Universidade Federal Fluminense, tem como objetivo desenvolver um método para a execução das atividades de engenharia de requisitos no desenvolvimento de software, capaz de integrar as perspectivas e características das abordagens ágeis de desenvolvimento. Os resultados encontrados podem servir como guia para profissionais que buscam aprimorar suas práticas de engenharia de requisitos e desenvolver softwares de alto desempenho e alinhados às necessidades dos usuários.

Esperamos que os artigos desta edição tragam uma ampla diversidade de conhecimentos, que possam colaborar com as pesquisas que tem sido desenvolvidas atualmente nas universidades do país e fora delas, com uma pluralidade de recortes, metodologias e pontos de vista.

Boa leitura!