

Pela coletividade no design

For the collective in design

AUTORIA

Breno Tenório Ramalho de
Abreu
UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA, Brasil
abreubrenodesign@gmail.com

Esta edição do volume 11 número 2 de 2024 da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade apresenta uma grande diversidade de temas de pesquisa, desde trabalhos relacionados ao design de moda, interiores, desenvolvimento de jogos, acessibilidade, discussões de gênero, desenvolvimento tecnológico, fatores culturais relacionados ao design, dentre muitas outras áreas e temas. Destaco principalmente os trabalhos feitos em duplas ou grupos, feitos coletivamente e buscando resultados de grande impacto não somente a sociedade, como também a natureza.

Esse desenvolvimento coletivo e em busca de melhorias a qualidade de vida das pessoas e do planeta é o que tem incentivado tantos pesquisadores a atuarem no design, focados nas contribuições coletivas e não feitas por apenas uma pessoa, mas por grupos de pesquisadores engajados.

É esse espírito de coletividade, que permite também que projetos como o desta revista permaneçam atuantes e presentes na comunidade, pois ela é feita por vários, desde os editores, aos avaliadores, os pesquisadores e escritores, e vocês leitores, que buscam aqui algumas respostas, inspirações e fontes importantes sobre a pesquisa em design no Brasil.

O artigo de abertura do segundo número de 2024 denominado “Design centrado no usuário e ergonomia de concepção para o desenvolvimento de sistemas avançados de assistência ao motorista”, de Sandor Pereira, Iara Castro e Róber Botelho, aborda como pensar a automação e a tecnologia aplicada em carros, mostrando que por meio do design centrado no usuário e a ergonomia de concepção, pode-se direcionar melhor a prospecção tecnológica de Sistemas Avançados de Assistência ao Motorista.

Já o artigo de Marcos Oliveira, denominado “O papel do design de moda na promoção da igualdade de gênero” nos mostra evidências de como a moda desempenha um papel crucial na cultura e influência discussões de gênero, debatendo como a moda reforçava estereótipos antigamente, mas ultimamente tem alterado o seu papel para ser uma promotora de mudanças sociais positivas pela igualdade de gênero.

O terceiro artigo “*Who to Trust?: Antecedents in fashion consumption endorsed by digital influencers*” de Ítalo Dantas, Aline Freire, Marcelo Curth, Lívia Solino e Layla Mendes, também está localizado na esfera do design de moda, mas com uma abordagem mais voltada para o consumo. A pesquisa busca elucidar, como a moda influencia a compra pelo consumidor e principalmente, qual o papel do influenciador digital na escolha de produtos.

O quarto artigo, de alguma maneira estabelece uma conexão com o anterior, mas desta vez focando em uma rede social “Instagram: uma interface multiplataforma de trabalho para criadores de conteúdo” de Rodrigo Ramos, Delcio Pereira e Giselle Merino. O objetivo do artigo é entender a atuação de um novo profissional deste mercado, o Criador de Conteúdo Digital, que apresenta uma demanda cada vez mais crescente e que não necessariamente é desempenhada por designers de formação.

O artigo seguinte já apresenta um foco na área de design de interiores e mobiliário, particularmente “Padrões de design de

mobiliário e de composição de quarto infantil” de Julia Soares e Carlos da Costa. O artigo tem como objetivo identificar os padrões de mobiliários infantis e a composição dos respectivos quartos de bebês e crianças na cidade do Rio de Janeiro. As análises revelam quais são os equipamentos essenciais, aspectos estéticos, a influência sociocultural e o desenvolvimento de móveis lúdicos e funcionais.

De autoria de Mônica Barbosa e Mirella Migliaria, o artigo “Uma metodologia de desenvolvimento para um jogo de educação corporativa”, apresenta os métodos da ergonomia informacional aplicados no desenvolvimento de um jogo de cartas para educação corporativa denominado Conversas Produtivas, mostrando desde o processo de criação do conteúdo e da programação visual do jogo até seu teste em grupos focais e possíveis melhorias.

O artigo “Linhas do patrimônio do Rio de Janeiro: proposta de redesign para uma bolsa porta bengala” de Eliana Calegari, Glauce Arder e Décio de Castro, é um relato do desenvolvimento do redesign de uma bolsa porta bengalas, que incorpora também estamparia manual inspirada no patrimônio arquitetônico do Rio de Janeiro, desenvolvida por um estudante cego do Curso Técnico em Artesanato do Instituto Benjamin Constant. O artigo é um excelente relato técnico com todas as etapas de desenvolvimento do produto, além de prezar pela acessibilidade e inclusão desde as ideias iniciais do produto ao artigo em si.

O oitavo artigo publicado também trata de jogos sérios, mas dessa vez com foco na promoção do bem-estar de pacientes oncopediátricos. “Jogos sérios para a atenção ao câncer infantil: uma revisão sistemática da literatura” de Carmen Copetti, Lendro Tonetto, Alana Lampert, Gabriel Marques e Luiza Soares, tem como objetivo mapear as pesquisas sobre jogos sérios no tratamento do câncer infantil, por meio de uma revisão sistemática da literatura, destacando a construção dos jogos, seus impactos

físicos e psicossociais, instrumentos de avaliação, origem dos estudos e financiamentos.

O penúltimo artigo, “Design e cultura: o perfil das marcas gráficas de grupos de bumba-meu-boi ludovicenses (Sotaque da Baixada)” de Victor Fonseca e Karoline Guimaraes, mostra a riqueza e tradição do povo ludovicense, por meio da análise das marcas gráficas dos principais grupos de bumba-meu-boi, com ênfase no Sotaque da Baixada, da grande ilha de São Luís. Os resultados mostram como as marcas tem uma forte ligação com a vivência de cada grupo, a conexão com o sotaque e à originalidade ancestral.

Por último, o artigo “O Ecodesign e sua aproximação ao campo da Ciência, Tecnologia e Sociedade” de Silvia Corrêa e Cidoval de Sousa, discute as relações entre design e a Ciência, Tecnologia e Sociedade, refletindo sobre as questões socioambientais no desenvolvimento de produtos sustentáveis. Os resultados mostram uma grande aproximação entre as duas áreas, principalmente nas inovações tecnológicas que impactam a sociedade.

Espero que a leitura dos artigos seja inspiradora e auxilie outros pesquisadores a continuarem e aprofundarem seus trabalhos relacionado ao design em interação com as mais diversas áreas, promovendo um avanço social, cultural e tecnológico.

Boa leitura!

