

O olhar diverso do design

The diverse look of design

AUTORIA

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

Esta edição do volume 12 número 1 de 2025 da Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, talvez seja a edição mais ampla e plural publicada até o momento. Este trabalho contínuo, do fortalecimento da pesquisa em design, e principalmente de sua comunicação e divulgação, é essencial para o progresso coletivo.

Mais uma vez temos uma edição com artigos vindos de várias partes do Brasil e com recortes locais, mas com espectro global. Além dessa diversidade de origens, esta edição apresenta uma diversidade de áreas e temas relevantes, como: segurança infantil e de dados, preservação do patrimônio, IoT, sustentabilidade, experiência do usuário, design de serviço, comunicação científica, ONGs, dentre outros. Para além da multiplicidade de temas, fala-se acima de tudo sobre pessoas e comunidade, e como trazer melhorias de sua qualidade de vida e das relações estabelecidas com o meio, nos compreendendo como um grande ecossistema com relações complexas.

No primeiro artigo, de Santos e Alencar, denominado “O Pensamento Rizomático Aplicado ao Design”, trás uma outra perspectiva ao design quando atrelado ao pensamento rizomático de Deleuze e

Guatarri, não centrado nos artefatos criados e sim nas relações, nas conexões simbólicas e semânticas do artefato, expandindo a área.

Em “Análises dos desafios enfrentados na produção de móveis sustentáveis em Macapá: um estudo de caso da movelaria Tucuju”, de Nascimento e Araújo, apresenta um panorama do desenvolvimento moveleiro a partir das demandas atuais de sustentabilidade, mas que ainda apresenta baixa demanda, principalmente devido a desinformação do usuário e a falta de transparência nos processos produtivos. Além disso, trás alertas em relação a dificuldade de encontrar materiais certificados e a falta de incentivos e políticas públicas.

O artigo de Bueno *et al.*, “Visualidade háptica em museus: Impressão 3D como recurso inclusivo para usuários cegos”, faz uma investigação a respeito da acessibilidade de pessoas cegas em exposições e museus, com o intermédio da manufatura aditiva, focando nas adaptações táteis de obras visuais, mostrando-se uma ferramenta eficaz.

Já em “Anemoia: a comunicação visual da juventude do Punk em relação à do K-pop”, os autores Paccanaro e Rosa, mostram o desempenho político crítico dos atores envolvidos no fenômeno K-pop, enfatizando as reivindicações políticas dos fãs. Para isso, estabelecem uma relação entre o movimento Punk dos anos 70 e as manifestações do K-pop, apontando aproximações e distanciamentos.

No artigo seguinte, “Motion Design como suporte ao projeto de um website imersivo sobre a Terra Média de J.R.R Tolkien”, de Santos e Mulling, é apresentada uma pesquisa experimental de melhoria da percepção da experiência dos usuários, por meio de uma investigação da relação entre Motion Design e experiência do usuário (UX). Ambas as áreas contribuem para o desenvolvimento de uma interface de um website imersivo baseado no universo da Terra Média de J.R.R Tolkien,

apresentando estratégias de animação de cenários e componentes da interface.

De autoria de Rossi, Ribeiro e Bruscato, o artigo “Evolução tecnológica de ferramenta: o caso do desenho”, mostra o processo evolutivo de uma ferramenta essencial no design, o desenho. O artigo apresenta o processo construtivo dessa ferramenta até os dias atuais, com a inserção dos computadores, softwares e inteligência artificial.

O sexto artigo de Arduino e Silva, denominado “Divulgação científica do Design para todos: apresentação do projeto Design (cons)ciência”, mostra um projeto experimental de uma plataforma de divulgação científica denominada “Design (cons)ciência”, que une ciência, sociedade, design e comunicação. A pesquisa mostra a importância da divulgação científica, de maneira a tornar o conhecimento em design, uma informação acessível para a sociedade.

Em seguida, o artigo “O design de serviços como ferramenta para promoção de inovação social no terceiro setor”, de Teixeira *et al.*, realiza uma pesquisa em profundidade com ONGs e mostra como o design de serviço é uma ferramenta importante para a promoção da inovação social, alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. O artigo demonstra que apesar disso, as ONGs enfrentam uma diversidade de problemas, como a dificuldade de compreender e adotar o design de serviço como estratégia.

Ainda falando sobre design de serviços, o artigo “Design de serviços: estudo de caso do Instituto Refazer”, de Ariel, Freitas e Matos, mostra por meio de um estudo de caso do Instituto Refazer, uma organização que atende famílias em situação de vulnerabilidade, como o design de serviço pode potencializar a entrega de valor e gerar impactos positivos a cultura organizacional. Os resultados apontam a importância de um

melhor alinhamento da equipe e a necessidade de estruturação de processos internos.

O artigo seguinte, denominado “Segurança Infantil: uma Revisão Sistemática do Processo de Design e Avaliação de Produtos para Crianças”, de Santos e Correia, mostra um problema real de morte de crianças por sufocação ou intoxicação com brinquedos. O artigo trata-se de uma revisão da literatura com foco no processo de design e avaliação de produtos para crianças. O estudo aponta que faltam mais estudos na área, mas os existentes fornecem métodos aplicáveis a esta indústria.

Já em “Análise do cenário representacional da IoT no cotidiano: Episódio Atendimento Automático ao Cliente”, de Pinheiro, Lima e Santos, faz uma análise reflexiva sobre impactos da IoT e quais mudanças ela pode ter para a sociedade. Por meio de uma análise comentada, são levantados questionamentos que podem auxiliar no debate a preservação de dados e a responsabilidade das empresas de tecnologia.

“Cenários goianienses: a criação de uma aventura solo como meio de valorização cultural”, de Almeida e Olivieri, trata do desenvolvimento de uma aventura interativa para o público infantil. O projeto une elementos históricos, culturais e ecológicos da cidade de Goiânia com o intuito de promover a valorização do patrimônio e a conscientização socioambiental no público.

Goiânia também é o cenário do artigo seguinte, denominado “Recriando Tereza Bicuda: o processo de transformação da lenda goiana e o relato de experiência na construção de personagem”, de Santos e Badan. O artigo trata do processo de criação mais contemporâneo e coerente da personagem Tereza Bicuda, que apresenta diversas versões narrativas no imaginário popular, de maneira a alinhar a história e proporcionar uma visão mais sólida da personagem.

No último artigo, “Design para fabricação digital: Diretrizes para reduzir impactos na produção de objetos Flat pack”, de Magalhães e Alves, aponta como a forma de projetar em design de produto se modificou com o tempo e precisa ser estudado mais profundamente. Neste caso específico, o texto analisa a produção de design flat pack, principalmente no que diz respeito ao aproveitamento de retalhos e sobras de materiais. Assim, a pesquisa estabelece diretrizes projetuais que minimizem desperdício como estratégia para um design mais sustentável.

Dentre tanta diversidade de temas, vemos como a publicação de periódicos em Design, pode reunir uma série de pesquisas relevantes para tornar a vida das pessoas, suas relações e a integração com o espaço, mais eficiente e melhor.

Boa leitura!

