

Editorial

O Design informando o humano

O design centrado no humano torna-se a linha condutora de pesquisas sobre o design da informação. Esta abordagem foi possibilitada pela riqueza de muitos trabalhos que expuseram a história do design da informação. Barbosa contribui no aprofundamento deste conhecimento ao discutir diferentes momentos na história que implicaram em mudanças na comunicação visual de pôsteres sobre esporte. Em seu artigo “Portuguese sport posters: a view through design between 1882-1991” Barbosa expõe os designer envolvidos, os requisitos dos programas e os processos de impressão e o impacto no produto final.

O design centrado no humano possibilita o olhar primoroso sobre o usuário e exalta a acessibilidade. Os autores Sierra e Okimoto em seu artigo “Sistema de Classificação de Assento Adaptado (CAA) baseado na Classificação Internacional de Funcionalidade (CIF)” situam os designers como usuários iniciais de um sistema de acessibilidade. Este artigo apresenta um sistema de classificação de mais de 1500 condições de funcionalidade o que pode facilitar o uso e o aprendizado de CIF.

Para contribuir com a acessibilidade Woloszyn, Gonçalves e Merino relatam a dificuldade na compreensão das informações simultâneas pelos surdos e a preferência pelo conteúdo apresentado em Libras. Em seu artigo “A relação do usuário surdo com a tipografia em movimento nos materiais educacionais em Libras: um estudo por meio do rastreamento ocular” os autores identificam os principais focos de atenção do usuário surdo tendo em vista a tipografia em movimento em materiais didáticos bilíngues.

O design centrado na acessibilidade também é linha condutora de Soares e Mager quando analisam a capacidade comunicacional de pictogramas e suas categorias em um aplicativo de comunicação aumentativa e alternativa (CAA) que torne possível a comunicação de pessoas não falantes. Seu artigo “Pictogramas, categorias e iconotipos: Uma análise em aplicativos de comunicação aumentativa e alternativa (CAA)” demonstra um alinhamento entre os níveis cognitivos e a organização dos pictogramas e categorias do aplicativo uma vez que pictogramas ajudam a estabelecer as imagens mentais da pessoa assistida por essas ferramentas.

Os pictogramas podem ser recursos importantes para usuários com diferentes habilidades e são objetos de estudo de Castro e Gomides ao investigar como o usuário pode contribuir no desenvolvimento de pictogramas que cooperem com um sistema de informação de ponto de ônibus mais eficiente. Em seu artigo “Produção de Pictogramas

para um Sistema Informacional de Ponto de Ônibus” as autoras reconhecem o valor das informações advindas do usuário.

O design centrado no humano também pode ser realizado na avaliação de um objeto, quando o usuário é convidado para usar o artefato. Foi essa a abordagem que os autores Miguel, Bressan e Hornink aplicaram em seu artigo “AedesMap: uma alternativa móvel para obtenção de dados georreferenciados da Dengue, Zika e Chikungunya”. A análise dos dados referentes ao uso do aplicativo indicam que pode auxiliar no controle epistemológico a partir da visualização de dados georreferenciados e análise da dispersão em tempo real.

Oliveira foca no projetista que faz uma documentação técnica dos dados ao abordar o uso das cores no diagrama de classes da Linguagem Unificada de Modelagem (UML) que aplica a cor a partir de uma prática profissional utilizando *post-its*. No artigo “Análise do uso da cor no Diagrama de Classes da Linguagem Unificada de Modelagem (UML)” Oliveira demonstra a importância da cor não só estética, mas também como símbolo, facilitando a leitura, compreensão e o estabelecimento de relações no diagrama de classes.

Padovani, Bueno e Ferreira de Oliveira voltam a pensar no designer e no processo de representação gráfica. Em seu artigo sobre a “Representações Gráficas de Síntese (RGS): em busca de uma elucidação do conceito” verificam

impossibilidade da generalização de todos os aspectos discutidos no artigo para além da área de Design.

Freitas, Waechter, Coutinho e Gubert também se dirigem aos designers e apresentam um método de validação de conteúdo para identificação de fragilidades e elaboração do material. Os autores elaboram sobre a “Validação de aspectos semânticos em diretrizes para elaboração de Materiais Educativos Impressos para Promoção da Saúde: contribuição do Design da Informação”.

Também pensando na complexidade da criação o artigo “A dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico” de Rati e Beccari busca construir pontes entre a dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico. Para os autores a abordagem discursiva difere da retórica, pois a linguagem vai além dos aspectos semânticos, pois propõe que o discurso influencia as conotações e denotações possíveis.

Luciane Maria Fadel
Co-editora da Infodesign