

Editorial

Este é o primeiro número que a InfoDesign publica na modalidade Publicação Contínua. Nessa modalidade, o número fica aberto ao longo do ano e os artigos são publicados assim que estiverem prontos para publicação, após passar por todas as etapas do processo editorial. Além dessa modalidade, neste ano também publicamos duas edições especiais. Neste número (v. 18, n. 1) foram disponibilizados 10 artigos com pesquisas na área do Design da Informação. Destes, três artigos tem como foco a acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva ou visual, três focam em aplicativos para smartphones e dois em ambientes de aprendizagem. Os seguintes tópicos também são abordados: tipografia, livro, rótulo na área da saúde e diferentes métodos de criação, conforme descritos brevemente a seguir.

Um estudo voltado para a acessibilidade em ambientes virtuais de aprendizagem para usuários com baixa visão foi conduzido pelos autores Cínthia Kulpa, Gabriela Perry e Fernando Amaral. No artigo **“Diretrizes para o design de interfaces de Ambientes Virtuais de Aprendizagem voltadas a usuários com baixa visão”** os autores propõem um conjunto de 23 diretrizes que foram elaboradas de forma colaborativa e centrada no usuário. Os autores concluem que, a maioria das diretrizes listadas na pesquisa não são novas, mas a relevância do estudo está em agrupá-las em torno das necessidades dos usuários com baixa visão, auxiliando assim desenvolvedores que não são especialistas no assunto.

No artigo **“O sistema de busca de filtros de realidade aumentada do aplicativo móvel Instagram: avaliação e recomendações de melhorias baseadas no Design Centrado no Usuário”**, os autores Dorival Vendrami Junior, Giselle Merino e Eugenio Merino propõem recomendações de melhorias nas áreas de busca de filtros no Instagram Stories com o objetivo de facilitar o uso e a recuperação de informações. Para tanto, os autores utilizaram diferentes técnicas, entre elas: mapa da jornada do usuários, diagrama de fluxo e diagrama de afinidades. Os autores afirmam que a fácil recuperação da informação pelo usuário é essencial para uma boa experiência com aplicativos que oferecem um grande número de opções daquilo que exibem.

Com foco em tipografia, os autores Airton Cattani e Davi Denardi descrevem uma investigação sobre letras capitulares contemporâneas.

No artigo **“Taxonomia de letras capitulares contemporâneas”** os autores criam categorias de organização das capitulares em relação ao texto que lhe segue. De acordo com os autores, os resultados mostram o caráter diverso das letras capitulares contemporâneas não apenas no aspecto visual da letra em si, mas também em recursos como escala, contraste, tipografia entre outros, confirmando assim a sua importância no projeto gráfico.

No artigo **“Estudo exploratório sobre satisfação e preferências dos usuários: mecanismos de interação em infografia para smartphones”** é apresentado um estudo que objetivou identificar mecanismos de interação em infográficos em smartphones. Além disso, as autoras Evelyn Henkel e Stephania Padovani investigam como os usuários interagem com esses infográficos e quais são suas preferências em relação aos aspectos de interação. Entre as conclusões, as autoras apontam que os infográficos de smartphones não têm autonomia, são muito semelhantes entre si e não exploram as vantagens do meio digital.

Seguindo bases peirceanas o artigo **“Interfaces digitais de serviços de entrega de alimentos: análise semiótica dos aplicativos da plataforma iFood”**, de Ana Carolina Costa e Leandro Velloso, apresenta uma investigação sobre a relação entre interfaces de plataformas digitais e os diferentes agentes que conecta. A partir de uma análise minuciosa nos aplicativos do Cliente e do Entregador da plataforma iFood os autores concluem que existe uma diferença clara na forma como cada grupo de usuários é atribuído uma função específica. Os autores afirmam que, mesmo que as declarações das plataformas digam que elas são agentes neutros no processo de intermediação, a maneira como seus aplicativos se estruturam e interagem com os usuários sugere que elas são guias para seus usuários.

Em **“A Engenharia Kansei e as suas Abordagens”**, Iara Ribeiro e Bernardo Providência analisam a origem da engenharia Kansei e seus tipos de métodos utilizados. A Engenharia Kansei surgiu na década de 50 como forma de materialização dos sentimentos em produtos. Os autores encontraram oito tipos distintos de aplicação, que corroboram com a ideia principal do Kansei ao não se limitar às técnicas dos métodos e sim na tradução dos sentimentos do usuário em produtos melhores. De acordo com os autores, a Engenharia Kansei foi considerada superior a outros métodos exatamente por conseguir traduzir as necessidades emocionais em parâmetros concretos do design através da engenharia.

Retomando a temática sobre o aprendizado de deficientes visuais, no artigo **“Os cegos e o aprendizado multimídia”**, Emilia Sanches, Juliana Bueno e Maria Lucia Okimoto fazem uma reflexão

teórica e especulativa sobre o contexto de aprendizado de pessoas cegas, a partir da perspectiva do Design da Informação e da Teoria Cognitiva do Aprendizado Multimídia (TCAM). As autoras propõem uma adaptação teórica da TCAM, incorporando a noção de imagens e palavras acessíveis pelos ouvidos e o tato. Ainda, são trazidos exemplos de materiais acessíveis e estudos anteriores que fazem a conexão entre TCAM e deficiência visual.

No artigo **“O que pensam os designers especialistas? Avaliação heurística de um manual de instrução inclusivo para indivíduos com deficiência auditiva”** as autoras Camila Medina, Cassia Domiciano e Deborah Ferrari, avaliam, sob a ótica do design, um manual de prótese auditiva. O manual foi elaborado de acordo com princípios do Design Gráfico Inclusivo e do Design da Informação. Segundo as autoras, a avaliação heurística demonstrou a importância de investigar, com profissionais com experiência prática e acadêmica, aspectos relacionados ao design gráfico para apontar melhorias e possíveis falhas na melhoria da qualidade de um produto gráfico.

A questão sobre o livro-brinquedo é discutida pelos autores Marcia Schmidt e Célio Santo, que apresentam uma revisão de literatura sobre a ludicidade e o desenvolvimento infantil com base nas teorias interacionistas. No artigo intitulado **“O design de livro-brinquedo: uma abordagem interacionista sobre ludicidade e desenvolvimento infantil”** os autores relacionam o aparecimento da dimensão simbólica, das habilidades cognitivas e as interações infantis com objetos singulares. Entre outras conclusões, os autores argumentam que o projeto de livro-brinquedo, além de ser atrativo e operacional, deve ter uma coerência forma-conteúdo para que sua dimensão simbólica seja exposta e percebida como jogo.

Por fim, no artigo **“Avaliação de advertências: Contribuições do design da informação para avaliação de eficácia comunicacional de rotulagem nutricional frontal”**, os autores Carlos Rojas e Carla Spinillo apresentam uma análise de artigos que avaliaram a eficácia comunicacional de rótulos de advertência nutricional frontal. Além disso, os autores estabelecem possíveis relações com as etapas do modelo de comunicação e processamento de informação de advertência. Os autores enfatizam a importância do ponto de vista do design da informação para discussão de rotulagem nutricional e tomada de decisão de políticas públicas em saúde.

Esperamos que a leitura destes artigos promova ainda mais reflexões e pesquisas na área do design da informação.

Boa leitura!

Virginia Tiradentes Souto

Editora Gerente da InfoDesign