

Editorial

A primeira publicação do fluxo contínuo da InfoDesign de 2022 apresenta 10 artigos sobre pesquisas com ênfase em visualizações, experiência do usuário, sinalização, representação gráfica, entre outros. Os três primeiros artigos são fruto das apresentações dos keynotes que participaram da nona edição do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI 2019) e abordam aspectos sobre visualizações, design transmídia e a construção simbólica do design no ensino e na aprendizagem. Em seguida, são disponibilizados artigos com foco em estudos empíricos e/ou estudos de casos sobre design de mídia digital, design participativo, sinalização de ambientes, representação gráfica e diferentes métodos em projetos de design da informação, descritos brevemente a seguir.

No artigo ‘Analysing and designing visualizations – Diagrammatics (1984) revisited’, Clive Richards e Yuri Engelhardt revisam a estrutura – o DNA da visualização – proposta em 1984, por Richards. O estudo teve como objetivo permitir a análise e especificação de uma extensa gama de diferentes tipos de representações visuais de informações, como gráficos estatísticos, mapas, árvores genealógicas e ilustrações científicas. O DNA da visualização oferece ao designer um meio de explorar opções de visualização, ao invés de trabalhar com uma taxonomia de tipos de diagramas. Os autores argumentam que o VisDNA framework apresentado nesta revisão vai além do framework original e fornece um sistema para realizar atividades analíticas, tanto na prática quanto na pesquisa sobre design de visualização.

A pesquisadora e professora Geane Alzamora, no artigo “The semiotic dimension of transmedia design”, traz uma discussão sobre os limites e potencialidades do design transmídia tanto para o planejamento da comunicação contemporânea quanto para a contribuição da semiótica. Ainda, a autora propõe uma discussão sobre as especificidades do design e da semiótica a partir de uma articulação entre comunicação e lógica transmídia. A autora argumenta sobre a utilidade da lógica transmídia para elucidar os propósitos comunicacionais da abordagem do design transmídia, reforçando a relação entre design, semiótica e comunicação em diferentes contextos de aplicação.

Anderson Horta, Délicio de Almeida, Michelle Cotrim, Júlio César Lafeté e Rita Ribeiro investigam o papel do design na divulgação da ciência. A partir do projeto “Animando o Ano da luz”, os autores

apresentam a perspectiva da utilização das ferramentas do design para a divulgação científica para crianças. A pesquisa combina o conhecimento específico sobre astronomia aos processos de construção simbólica do Design e utiliza uma metodologia que promove a interface entre os processos de ensino e aprendizagem, com o caráter lúdico dos dispositivos projetados pelo design. Os autores concluem, entre outros, que ao combinar design com divulgação científica, podem ser criadas poderosas ferramentas de transformação social.

No artigo ‘Avaliação da usabilidade do site da Associação Brasileira de Ergonomia’, os autores José Guilherme Santa Rosa, João Marques, Raimundo Diniz e Alex Bastos, utilizam diferentes métodos para avaliar a usabilidade do site da ABerGo. Os métodos utilizados englobam a Avaliação Heurística (AH), o Teste de Usabilidade (tU), de-briefing e aplicação de Questionário de Satisfação a usuários. Com base nos resultados, os autores argumentam, entre outros, que, de modo geral, os métodos AH e tU são complementares, e, portanto, não devem ser tratados como métodos concorrentes ou autossuficientes.

Os autores Cláudia Polimeno, Cora Souza, Jessica Costa, Renata Andrade, Ricardo Gaspar e Vanessa Paes fazem uma análise bibliométrica dos termos experiência do usuário (UX) e design de interação (IxD), entre os anos de 2010 e 2020, usadas em áreas como: Design, Inteligência Artificial e Ciências Sociais Aplicadas. A análise engloba os elementos mais relevantes, como quantidades, tendências, origens, autores e palavras-chave, na elaboração de artigos acadêmicos nas áreas de inovação e design. De acordo com os autores, os resultados da análise apresentam um panorama do alcance mundial deste campo de estudo, além dos principais conceitos, autores e publicações existentes sobre esses termos.

No artigo ‘Processo participativo para produção de repertório com usuários transgêneros’, os autores, Rafael de Souza e Ana Lúcia Zandomeneghi, investigam métodos que ajudam a compor um processo participativo entre usuários transgêneros e designers. Para tanto, é utilizado o estudo de caso do ambulatório de sexualidades anexo do Hospital Universitário Materno Infantil. De acordo com os autores, as proposições realizadas pelos transgêneros fornecem subsídios para produzir o material gráfico. Ainda, os autores apresentam uma proposição metodológica para produção de repertório de imagens a partir de um processo participativo.

Com o foco em sinalização de ambientes, os autores David Guilhon e Valbert Costa investigaram os princípios do projeto de sinalização usando o estudo de caso da Universidade CEUMA. Os autores desenvolveram um estudo empírico com frequentadores locais. O estudo revelou sérios problemas de sinalização na universidade,

entre eles a dificuldade em encontrar o destino desejado e a baixa qualidade da sinalização. Os autores afirmam que os problemas se concentram nas partes físicas e cognitivas dos usuários que transitam pelo ambiente e apontam para a necessidade de um redesign que considere os pressupostos do wayfinding, com base nos usuários e no ambiente construído.

Ainda sobre sinalização, os autores Aline Barros, Flávio dos Santos e Gabriela Mager analisaram e avaliaram os métodos em fatores humanos aplicados no pré-design do projeto Legible London. Os métodos abordaram informações sobre três aspectos principais: análise cognitiva, análise comportamental e macroergonomia. Os autores argumentam que quando os métodos em fatores humanos colocam o indivíduo e o seu ambiente no centro do estudo, os resultados são mais compatíveis com as capacidades e necessidades dos usuários. Ainda, de acordo com os autores, a relevância do projeto Legible London foi destacada, entre outros fatores, pela potencialidade do caminhar entre pedestres.

No artigo, 'Drawings of the City: Practice and Method', os autores Hortênsia Maia, Daniel Cardoso e Aléxia Brasil, também trazem uma investigação sobre a cidade, mas com o olhar sobre o processo de desenhar. O estudo tem como objetivo relatar a investigação desse método através de uma experiência de prática docente. De acordo com os autores, o olhar da cidade a partir do desenho auxilia na compreensão do fenômeno urbano além de sugerir padrões de formas colecionadas nos cadernos de desenho e nos diários gráficos. Os autores propõem, a partir das experiências dos alunos e da revisão da literatura, categorias de desenhos que podem indicar a qualidade e identidade da cidade.

Finalmente, no artigo sobre representação gráfica das expressões faciais, os autores Lorena Shimizu, Marcelo Andreo e Rodrigo Spinosa investigam como são criadas as expressões faciais em personagens antropomorfos utilizando técnicas de modelagem 3D. Estas expressões podem ser utilizadas por designers e animadores para servir como um roteiro construtivo. Os autores propõem um esquema simplificado com o objetivo de explicar como uma malha 3D de personagens antropomorfos pode ser manipulada. Com base nos resultados, os autores concluem que a expressão facial é um dos aspectos mais relevantes na construção de um bom personagem animado e essencial para estabelecer a comunicação com o público e transmitir os sentimentos do personagem.

Boa leitura!

Virginia Tiradentes e Letícia Pedruzzi
Editoras Gerente da InfoDesign