

Editorial do Dossiê

Profª Drª Lia Paletta Benatt
Profª. Germanya Garcia Araújo Silva

O nosso objetivo com esse dossiê foi elencar trabalhos teóricos, empíricos e experimentais com abordagens plurais interconectadas, voltadas à reconfiguração dos modos de fazer, pensar e ensinar design.

A entrevista com Doris Kosminsky, realizada de forma ímpar por Gabriella Silveira Murta Pinheiro e Júlia Rabetti Giannella, inicia esse dossiê. O relato aborda importantes pontos da trajetória profissional e acadêmica de Doris, uma mulher de referência nacional e internacional em **visualização de dados**, área que compreende a representação gráfica e as artes visuais com o propósito de tornar as informações inteligíveis a diferentes públicos.

Ainda abrindo o dossiê, publicamos a resenha crítica redigida por Paulo Miranda de Oliveira sobre a obra de Luigi Bistagnino, *Design Sistêmico: projetar a sustentabilidade produtiva e ambiental*, de 2016 que ainda hoje é referência na transição de uma economia linear para circular tendo o designer como agente de articulação.

Em seguida, as doze (12) produções selecionadas foram categorizadas em quatro grandes eixos: **1) Circularidade e inovação, 2) Ferramentas de IA e Realidade Virtual no Processo Criativo, 3) Design e Saúde Coletiva, e 4) Decolonialidade no Design**. Cada um desses temas, embora específico, se entrelaçam e propõem um debate transversal de práticas e reflexões.

Todos os trabalhos consideram em alguma escala os aspectos sociais da diferença **raça, gênero, classe, território e deficiência** como elementos constitutivos da análise e não como recortes isolados.

No eixo temático Circularidade e Inovação dois artigos apresentam propostas de soluções em produtos, processos e serviços com menor impacto ambiental. Os artigos versam desde substituir processos nocivos à planejar a implementar novos hábitos de consumo que, em suas diversas e múltiplas facetas, chamamos de sustentabilidade.

Guilherme Parolin traz em "Projetando circularidades: visualizando alternativas sustentáveis no ciclo de vida de embalagens" a aplicação



de métodos como o Mapeamento do Ciclo de Vida e a abordagem DfX em trabalhos de estudantes de Design, com o objetivo de mostrar que é possível consumir com menor impacto. Seu trabalho apresenta a aplicação prática do planejamento do ciclo de vida de produtos, com propostas de modificação na sua apresentação e uso para promover a economia circular.

Aryuska Aryelle Santos Sousa da Silva, Thamyres Oliveira Clementino e Silvio Bernardino de Oliveira colocam o design como agente de articulação entre consumo, produção e avaliação levando em consideração o território. O Índice de Sustentabilidade na Produção de Joias (ISPJ) tem como propósito mensurar e comparar práticas produtivas sustentáveis no setor de joias contemporâneas e associar o resultado às políticas públicas que influenciam a adoção de práticas sustentáveis.

No eixo **Ferramentas de IA e Realidade Virtual no Processo Criativo**, dois artigos apontam o designer como profissional atuante nas novas ferramentas do mundo digital. Em alguns casos são vistas como ameaça, mas os trabalhos deste dossiê mostram que estas podem se integrar como instrumento de trabalho da área em ascensão.

Macivaldo Santana dos Santos, Lucas da Rosa, Luciana Dornbusch Lopes e Sandra Regina Rech fazem uma revisão de literatura sobre o desafio de aplicar modelos de ensino superior, na área da moda, que incorporem as novas tecnologias.

Gentil José de Lucena Filho aborda o design de interação em um sistema que atua em diferentes dimensões mediadas por algoritmos. Sua proposta é alimentar a reflexão sobre o design sistêmico no âmbito da interação mediada pelo físico e digital.

No eixo do **Design e Saúde Coletiva** os cinco artigos selecionados trazem como pauta a inclusão, o cuidado e a ética.

Ana Carolina Generoso de Aquino e Cássia Letícia Carrara Domiciano definem recomendações projetuais para nortear designers para a criação de interfaces de jogos em plataformas *mobile* para atendimento do público de crianças autista.

Já Alessandra Santos Lima da Cunha e Rosemary do Bom Conselho Sales, aplicam o design como referencial discursivo na investigação sobre a



comunicação de pessoas autistas, propondo discussão sobre questões éticas e práticas comunicativas que reduzem barreiras e promovem a inclusão.

Ricardo Vieira de Sousa, Ivana Márcia Oliveira Maia e Márcio James Soares Guimarães tratam de inserir o público cego como agente ativo cujas experiências de vida se tornam inovações no desenvolvimento de ambientes inclusivos.

Elizabeth Romani, Ana Rita Rodrigues dos Santos e Rafael Marques Garcia, descrevem o desenvolvimento do Guia Digital em multiformato, de apoio estudantil da UFRN, como um serviço de Tecnologia Assistiva.

Catarina Nascimento Damiano, Giselle Santos Almeida, Bruna Pereira da Cruz, Sandro Alisson Neris dos Santos, Thaís Branquinho Oliveira Fragelli e Tiago Barros Pontes e Silva discorrem sobre os impactos na saúde coletiva infantil relacionados ao engajamento infantil na redes sociais TikTok à luz do Octalysis Framework. Uma discussão sob a perspectiva do Design da Informação e da ética das ferramentas de engajamento e os desafios projetuais em um contexto em que manter o consumo se torna mais importante do que o bem-estar do usuário.

No eixo **Decolonialidade no Design** os três artigos selecionados discutem sobre território a partir da necessidade de se buscar um fazer original de cada território.

Luís Paulo Posanski, Walter Dutra da Silveira Neto e Andréia Mesacasa utilizam a teoria do design sistêmico e de branding focado na promoção do território para valorizar a identidade de Rio do Sul/SC a partir da combinação de ferramentas de análises: diagnóstico holístico e a estrela de valores.

Cristiany Soares dos Santos e Daniela Novelli se voltam para o território das periferias do Rio de Janeiro, utilizando o design ativista como instrumento para legitimizar a produção estética e cultural dessas localidades. Valorizando e incluindo assim as pessoas que ali vivem e produzem material visual como forma de incluir e democratizar a visualidade desses espaços de vida.

Nosso dossiê se encerra com Pedro Podboy Monfort, Jean Carlos de Oliveira e Sérgio Nesteriuk Gallo apresentam o estudo da apropriação do Mancala, atividade lúdica de origem africana, como tecnologia para



Editorial do Dossiê

Profª Drª Lia Paletta Benatt
Profª. Germanya Garcia Araújo Silva

jogos de tabuleiro. O artigo discute como a adoção de sua mecânica, sem o devido reconhecimento de suas raízes étnicas e epistemológicas, pode incorrer em um processo de invisibilização cultural.

Convidamos você, leitora e leitor, a mergulhar nestas páginas e percorrer a riqueza e a diversidade das pesquisas contemporâneas em design aqui reunidas.

Neste dossiê acreditamos que a interdisciplinaridade seja uma lente crítica para pensar tanto as desigualdades quanto às possibilidades de transformação no campo do design. Que a leitura destes trabalhos possa não apenas informar, mas também inspirar novos olhares, fomentar debates e fortalecer o compromisso ético e social da nossa área. Afinal, como estes artigos demonstram, o design se faz no diálogo, na inclusão e na construção coletiva de futuros mais conscientes, sustentáveis e plurais.

Boa leitura!