

## Prefácio

“Mas é exatamente assim: tudo depende do design.”

Vilém Flusser

Prezado leitor,

Num período em que tanto se ouve a palavra Design sendo empregada nos mais distintos significados, é com satisfação que o convido a ler os textos apresentados nesta edição da Revista Educação Gráfica.

Percorrendo os artigos, o leitor encontrará pensamentos de profissionais de diversas áreas do conhecimento, tais como: design gráfico, digital, de superfície, de games, dentre outros, que têm elaborado pesquisas no sentido de contribuir com o desenvolvimento de uma nova sociedade.

Se antes era possível delimitar as áreas do conhecimento, nos últimos anos o Design vem interagindo com diversas extensões do saber, na busca de soluções que possam melhor atender ao usuário.

Arte e Design, Design e o Espaço Urbano, Design e Economia Criativa, Comunicação e Design, enfim, a conexão de diversos campos por meio dos estudos de Design, acabam delineando conjunturas que mais parecem as ondas do mar quando encontram a areia da praia, ora marcando uma sobreposição, ora apenas se aproximando, ora se tocando por um ou dois pontos.

Nesta profusão de áreas abarcadas pelo Design, o panorama do ensino está cada vez mais alargado com novos olhares de questionamento, novas interpretações de experiências e, conseqüentemente, o encontro de novas conclusões, que permitem aos profissionais da Quarta Etapa da Revolução Industrial alterar as relações produtivas do século 21, elaborando projetos e produtos direcionados ao novo consumidor.

Os textos apresentados oferecem uma ampla discussão sobre temas como:

- O uso da linguagem gráfica, tanto na construção das marcas para uma melhor percepção do consumidor, na legibilidade da construção gráfica de letras, como na elaboração de histórias em quadrinhos, dentro do ensino da arquitetura, para estimular a criatividade e o pensamento lúdico;
- A preocupação sobre o tema da sustentabilidade relacionada aos resíduos têxteis e à área do Design Gráfico do setor editorial das revistas femininas impressas, tendo como atenção as questões ambientais, econômicas e sociais;
- A discussão do Design Inclusivo por meio de pesquisas sobre deficientes visuais e auditivos, em projetos de produto gráfico para usuários infantis portadores de deficiência visual, desenvolvimento de mecanismos de comunicação em editais públicos para usuários surdos e na análise do espaço urbano para acessibilidade de usuários com baixa mobilidade visual;
- A utilização das tecnologias digitais para a geração de imagens, na representação gráfica da arquitetura e na transformação volumétrica de superfícies poligonais em superfícies NURBS, fomentando a criação projetual para as áreas de Artes Visuais, Arquitetura e Design;

- A análise da evolução do Design, o conceito de *wicked problems* e a dificuldade de atender ao usuário nas decisões do produto, dentro de um mundo globalizado;
- Os estudos utilizando o Design de Games e o conceito de gamificação tanto para projetos de jogos educativos, como na integração do design emocional para contribuir em atividades para a geração de ideias;
- As investigações teóricas nos campos do ensino para a formação do designer gráfico e o emprego do estudo da semiótica e da Gestalt na análise das charges do jornal Charlie Hebdo;
- A reflexão iconográfica do produto e do local de produção do artesanato brasileiro e a importância do design de superfície para as áreas gráficas e de produto.

É possível perceber que o tema que permeia todos os textos é a importância do estudo do Design centrado no usuário. O usuário é o elemento central do projeto, passando por todas as fases de elaboração do produto e/ou serviço.

Assim, como nos advertiu Dijon de Moraes (2010), “com o cenário cada vez mais complexo, é necessário estimular e alimentar constantemente o mercado por meio da inovação e diferenciação pelo Design”, na medida em que a globalização ao diminuir as distâncias e aproximar os vários conhecimentos, seguindo a máxima “pensar globalmente e agir localmente”, também trouxe dificuldades na análise das necessidades deste novo consumidor.

Os autores presentes nesta edição afluíram a discussão de temas contemporâneos relacionados às diversas áreas de atuação do Design, realizando análises de casos, lembrando conceitos consagrados e propondo direcionamentos para o encontro de soluções para as futuras gerações.

Desejo, a todos, uma boa leitura!

Profª Drª Marly de Menezes

Docente da Escola de Design da Universidade Anhembi Morumbi.