

PREFÁCIO

Nas mais diferentes ações dos seres humanos podemos vislumbrar *design*. Por exemplo: dos primeiros traços nas paredes das cavernas as grandes obras de arte; dos primeiros registros simbólicos as modernas linguagens de programação; do consumo de frutas, legumes e carnes *in natura* aos requintados pratos de gastronomia; da concepção dos primeiros dispositivos mecânicos aos modernos aparelhos eletroeletrônicos; do habitar em cavernas ao residir em grandes arranha-céus; do cobrir-se com peles de animais aos modernos produtos têxteis; dos pensamentos de Ícaro as modernas máquinas voadoras.

Tudo a nossa volta revela *design*, o qual é percebido através dos sentidos. É aquilo que é intelectualizado, visto, tocado, cheirado, ouvido e experimentado. Este, é o próprio ato consciente de fazer “coisas” como as investigações científicas. Na sua grande variedade, é possível ver o *design* ação através das formas do pensar/formular problemas e propor soluções ... é possível ver o *design* resultado, através daquilo que marca, que individualiza um objeto, um artefato, uma ação; quer seja por meio de seus registros em substrato ou simplesmente traços temporais.

Neste número da revista Educação Gráfica são mostrados exemplos do *design* relacionados com estéticas expressivas e práticas cotidianas; representações digitais; interatividade de jogos; aspectos etnográficos, culturais e artísticos; habitação e moradia; comunicação escrita e ilustrações; ferramentas para *design* e até estimulação cognitiva. Boa leitura!

Prof. Dr. Rovilson Mafalda

Docente da Universidade Federal do ABC