

Prefácio

Prezado leitor,

A Revista Educação Gráfica - importante e reconhecido meio de divulgação de relatos, pesquisas, reflexões e experiências nas áreas da Expressão e da Representação Gráfica - traz nesta edição diálogos entre pensamento geométrico e espacial, expressão gráfica, interdisciplinaridade, tecnologias contemporâneas, inclusão e emoção.

Com um olhar comum a partir da compreensão, análise e função da Forma, este número apresenta dois trabalhos que aliam a influência do aspecto formal e construtivo do objeto com o conhecimento técnico e ferramental disponível: um voltado para os diversos modos de construir uma forma tridimensional a partir da educação do olhar, do pensamento geométrico e da resolução de problemas, e o outro, que relaciona as origens dos tipos móveis e da ourivesaria, apresentando e comparando seus processos de fabricação e ferramentas utilizadas.

A interdisciplinaridade entre Arquitetura, Design e Artes marca presença em dois trabalhos - um estudo que apresenta o desenho da arquitetura expositiva de Lina Bo Bardi, e o artigo que versa sobre os meios e as características do chamado Design "Fora de Série" - evidenciando que limites e fronteiras entre essas áreas já não estão assim tão claros, reforçando que colaborações, diálogos e influências podem trazer inovações para todos os campos.

Abordagens desenvolvidas a partir de tecnologias contemporâneas também estão presentes nesta edição. Um dos artigos propõe um método para construção de domos geodésicos retráteis com o uso de softwares de modelagem generativa e paramétrica e fabricação digital e outro estudo analisa o potencial de colaboração entre designers e cientistas na obtenção de resultados inovadores em pesquisas científicas, destacando que as tecnologias 3D vieram não só para tornar o processo mais rápido como também precisam ser criteriosamente escolhidos e trabalhados para trazer reais contribuições e avanços.

Ainda tendo como pano de fundo as tecnologias, mas trazendo a frente questões sociais contemporâneas, esta edição contempla três trabalhos com um mesmo eixo central: a Inclusão Social. Assim, há um estudo que identifica conceitos relacionados a objetos didáticos para surdos, explorando-os e categorizando-os, e um trabalho que apresenta a construção de um jogo digital que explora o design de jogos para artefatos lúdicos aliado à intervenção terapêutica para crianças com o Transtorno do Espectro Autista (TEA). Nesta mesma vertente, há também um artigo que analisa como a representação gráfica e as ferramentas online potencializam a exposição de situações do cotidiano da vida trans, com questionamentos, preconceitos, experiências e o processo de aceitação à diversidade em produções de duas quadrinistas transexuais da América Latina.

Ainda profundamente relacionados a estes últimos trabalhos mencionados anteriormente, agrupo nesta última parte os trabalhos com foco principal na Emoção, muitas vezes negligenciada, mas que é parte inerente do ser humano. Tornar a experiência de aprendizagem, de conectividade ou de interação mais eficaz levando-se em consideração o aspecto emocional do usuário é um dos aspectos muitas vezes determinante para o sucesso ou fracasso de determinado projeto. Neste sentido, um artigo propõe um modelo unificado de desenvolvimento de projetos que relacione a atribuição de estímulos visuais, seu vínculo com estímulos e sua atuação para evocar estados afetivos. Outro trabalho apresenta gatilhos úteis para designers gráficos que geram a construção de "confiança" de usuários em aplicativos de instituições bancárias para smartphones. E, na área do ensino de desenho, um estudo busca

identificar se alunos alcançam estado de fluxo durante um contexto de ensino presencial gamificado.

Portanto, há uma grande variedade de trabalhos nesta edição para que o leitor possa se informar, mergulhar, aprender e se deliciar! Boa leitura!

Profa. Dra. Thaís Regina Ueno Yamada
Docente do Departamento de Artes e Representação Gráfica da UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
UNESP