

## PREFÁCIO

Prezado leitor,

Há mais de vinte anos, esta Revista vem ofertando material de excelente qualidade no campo da Expressão e Representação Gráficas. Por isso, cada edição é aguardada com ansiedade pelos colegas que acompanham as novas reflexões resultantes do esforço de pesquisadores que atuam nessas temáticas. Há também os relatos singulares de experimentos recentes, que servem de inspiração para lançarmos novos olhares e buscarmos inéditos desdobramentos sobre as pesquisas nas quais estamos envolvidos.

O presente número nos contempla com treze artigos que colocam o pensamento geométrico no cerne dos diálogos estabelecidos entre temáticas voltadas à educação, inclusão, diversidade, cultura, segurança e tecnologia, tudo isso com um viés contemporâneo.

Quatro desses artigos transitam em campos como ouriversaria, educação para pessoas surdas, confiança na utilização dos canais digitais de instituições financeiras e, também, personagens de HQs e autores transgêneros. Tais temas evidenciam a abordagem gráfica que propicia impacto positivo em diversos setores da sociedade e, por isso, novamente, afirmo: *São mais de vinte anos ofertando material de excelente qualidade!*

Você, leitor, é também convidado a refletir sobre: as experiências sensoriais estabelecidas na interação entre usuário e produto; a influência que diferentes olhares sobre uma forma tridimensional gera nas decisões gráficas construtivas; aspectos lúdicos e semânticos do design *fora de série*, uma alternativa contemporânea na qual predomina o viés autoral dissociado da indústria; e o desafio encontrado ao desenvolver um padrão bidimensional para estampar um tecido que assumirá caráter tridimensional ao envolver o corpo com uma peça do vestuário. As reflexões geradas nesses quatro artigos demonstram que a Revista Educação Gráfica é um periódico que amadureceu ao proporcionar um painel diversificado que estabelece elos entre as vertentes humana, social e tecnológica da ciência. Assim, outra vez, friso: *Este é um material de excelente qualidade!*

Em tão diversificada tessitura, o leitor irá, ainda, encontrar importantes pesquisas sobre: o uso de atividades com games, relacionadas com ensino do desenho, para aferir a motivação, concentração e desempenho dos alunos; o desenvolvimento de um jogo digital como recurso complementar educacional voltado à crianças com Transtorno do Espectro Autista; o desenho da arquitetura expositiva de Lina Bo Bardi; a importância dos processos de Fabricação Digital, a partir de um estudo sobre estruturas geométricas dinâmicas associadas ao ensino da Geometria das Transformações; e a participação ativa do designer na impulsão de resultados inovadores para a ciência, pela aplicação de tecnologias 3D.

É finalizando com essas últimas cinco citações que lhe convido a realizar uma

viagem neste universo de temas, começando pelo artigo cujo título e resumo lhe atraíam primeiro. Depois, deixe-se conduzir pela essência da obra, não se esquecendo de encaminhar aos orientandos, colegas do seu grupo de pesquisa e, de forma geral, pessoas que tenham interesse pelo material, o *link* da Revista e de artigos específicos. É ampliando o compartilhamento de informações úteis entre colegas que a ciência avança de forma mais cooperativa; e você faz parte desse universo.

Desejo, então, que tenha uma excelente leitura.

Prof. Dr. Gilson Braviano

Docente da Universidade Federal de Santa Catarina