



É com apreço que lhes apresento essa nova coletânea de artigos provenientes da linha de pesquisa em design de artefatos FiGitAis do Programa de Pós-graduação em design da Universidade Federal de Pernambuco. Esta coletânea agrega ampla diversidade de trabalhos realizados por acadêmicos, professores e estudantes do programa, propondo uma abordagem holística do design, que explora as complexidades e as oportunidades apresentadas pela dimensão FiGitAis.

No primeiro capítulo, os autores propõem um método para desenvolver rotas educacionais dinâmicas e personalizadas para crianças autistas. Com base em sólida fundamentação teórica e aplicação de questionários, o capítulo fornece insights valiosos sobre como as tecnologias da informação e comunicação podem melhorar a qualidade da educação para crianças autistas.

O segundo capítulo explora o relacionamento cada vez mais significativo entre o design contemporâneo e os large language models (LLMs), ilustrando a convergência entre a inteligência artificial e o design, com a atenção voltada para a experiência do usuário, a inovação, a responsabilidade social e ambiental.

No terceiro capítulo, o crescimento global da educação a distância (EaD) é examinado, juntamente com o papel crucial que um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) eficaz desempenha em sua usabilidade. O capítulo analisa a diversidade dos usuários de EaD no Brasil e discute a eficácia comparativa da EaD e do ensino presencial.

A indústria da moda, um setor em constante mudança, é o foco do quarto capítulo. Ele destaca a transformação digital no setor e explora as tecnologias emergentes, como blockchain, tokens não fungíveis (NFTs), metaverso e inteligência artificial. Os autores discutem questões importantes sobre o impacto dessas tecnologias na moda e no design.

No quinto capítulo, os autores desafiam a oposição convencional entre sociedade e natureza no design. Utilizando a cosmovisão dos povos originários, eles propõem um pensamento de design que inclua todas as espécies vivas.

O sexto capítulo destaca um projeto da Universidade Federal de Pernambuco para digitalizar e disseminar a coleção de esculturas do Mestre Vitalino. Utilizando a fotogrametria para capturar a geometria 3D das obras, o capítulo examina as possibilidades da tecnologia de representação digital para a educação e a divulgação cultural.

Finalmente, o sétimo capítulo explora o uso de jogos sérios e gamificação no ensino de projeto de design. O capítulo é baseado em uma pesquisa de doutorado e fornece um protótipo de jogo sério para a disciplina Prática de Projeto na UniFanor.

Cada um dos capítulos fornece um vislumbre de novas possibilidades e desafios emergentes no campo do design de artefatos FiGitAis. A união de perspectivas diversificadas reflete a vasta gama de interesses e a profunda expertise da nossa linha de pesquisa. Esperamos que esta obra seja um recurso valioso para todos aqueles que estão interessados no campo do design de artefatos digitais e inspirem futuras pesquisas.

