

## PARTE 3

# Design de Sistemas de Informação

O conjunto de textos apresentados aqui, é oriundo de pesquisas recentes realizadas pelas professoras da **Linha de Design de Sistemas de Informação do PPGDesign/UFPR**. Nele, procuramos trazer um panorama de temas abordados na Linha de Pesquisa, permeando discussões teóricas e aspectos práticos alinhados ao Design da Informação. Assim, estes capítulos trazem pesquisas aplicadas e discussões, a maioria deles, escrito em colaboração de nossas docentes com doutorandos de nosso programa.

Nós abrimos o conjunto de textos com o capítulo “**Proposição e avaliação de representação gráfica como artefato cognitivo para compreensão do método Wayfinding Information Behavior (WIB)**” de autoria de Kelli C. A. Silva Smythe e Diovana M. Damacena. Neste capítulo, as autoras apresentam o processo de desenvolvimento e avaliação (qualitativa e quantitativa) de representação gráfica como material de apoio para apresentação e explicitação do método de coleta de dados para design de sistemas de *wayfinding* em contexto hospitalar.

Na sequência, o capítulo “**Instrumento de análise de representações gráficas de textos descritivos de medicina**” de autoria de Vanessa Kupczik e Carla Galvão Spinillo apresenta uma proposta de instrumento de análise de representações gráficas de conteúdos de medicina, o qual foi desenvolvido a partir da literatura em design da informação e linguagem gráfica. O instrumento visa auxiliar na identificação e descrição dos elementos e relações sintáticas da linguagem visual de representações gráficas.

Então, os autores Rafael de Castro Andrade e Carla Galvão Spinillo com o capítulo **“Proposta de framework para o design de infográficos digitais em saúde”** buscam auxiliar os desenvolvedores a lidar com informações e aspectos particulares da produção de infográficos e inspirar estudos analíticos que visem, por exemplo, a integração entre os níveis conceitual, informacional e representacional na tomada de decisão durante a produção de infográficos em saúde.

Já, o capítulo **“Estética, significação e funcionalidade: o tapete de campo do jogo de robótica *Farm Field Mat*”** de autoria de Alex Paiva, Luciane Maria Fadel e Richard Perassi Luiz de Sousa apresenta a descrição de uma imagem e a interpretação do seu potencial estético, simbólico e funcional. A referida imagem mostra um infográfico que, de modo estilizado e esquemático, representa uma fazenda agrícola. A síntese dos resultados propõe que a imagem é multifuncional e polissêmica, com potencial estético-simbólico para motivar os jogadores que apreciam ou participam do jogo e inseri-las no ambiente imaginário da fazenda agrícola, além de suscitar associações com diversos conceitos relacionados à economia e à produção rural.

Depois, de modo a suscitar uma discussão e levantar outras possibilidades de pesquisas, com o capítulo **“Uso da linguagem simples como prática no design da informação e design inclusivo”**, as autoras Emilia Christie Picelli Sanches e Juliana Bueno propõem uma intersecção entre três áreas de estudo: linguagem simples, design da informação e design inclusivo. A fim de explicitar essa relação, são apresentados três exemplos de uso da linguagem simples atrelada ao design da informação e design inclusivo dentro do Programa de Pós-graduação em Design (PPGDesign), da Universidade Federal do Paraná (UFPR): tese de doutorado sobre recomendações de imagens audiotáteis impressas em 3D, um guia com recomendações para o desenvolvimento de materiais didáticos para o público de baixa visão e um guia de acessibilidade de um congresso de design.

E por último, o capítulo **“As possíveis contribuições da Experiência para a Ensino em Design”** de autoria de Carolina Calomeno, Fabiane Lima, Leandro Catapam e Marcelle Cristiane Minozzo traz uma reflexão sobre a diversidade de concepções que envolvem o campo do design e como elas podem reverberar em seus processos educacionais. Também discute como a ensinagem pode ser acrescida no estudo da experiência e como isso pode repercutir nas práticas de ensino no design, como possibilidade de alteração de papéis docentes e discentes. Para tanto, os autores recorrem à literatura que abarca a experiência no design e na educação e, a partir de seus estudos, desenvolvemos recomendações para o ensino do design correspondente aos postulados e desafios contemporâneos do campo.

Bem, esse conjunto de textos tem como objetivo trazer um pouco das abordagens e possibilidades de pesquisas que permeiam a **Linha de Design de Sistemas de**

**Informação do PPGDesign/UFPR.** Não queremos com ele fechar o recorte de estudos possíveis com nossos pesquisadores, mas sim, ampliar horizontes e parcerias com leitores que se interessem pelo que a linha tem a oferecer: uma bagagem teórica e prática de caráter interdisciplinar.

*Dra. Juliana Bueno*

PPGDesign/UFPR

Editora