

*Design é a alma fundamental
de uma criação humana, e se
expressa
por meio de camadas que
envolvem sucessivamente o
produto ou serviço.< epígrafe>
(Steve Jobs)*

*Você vê coisas e pergunta:
“Por que?”
Mas um bom designer sonha
coisas que nunca existiram e
pergunta: “Por que não?”
(George Bernard Shaw)*

Ao ser convidada para escrever este prefácio lembrei imediatamente dessas frases de Steve Jobs e de George Bernard Shaw, as quais, mesmo proferidas há algum tempo, reverberam ideias que me inspiram. Nos

últimos anos tenho pensado nelas com frequência, nas situações mais inusitadas: numa barraca de praia, em um caixa eletrônico, no uber, no avião, numa consulta médica, em compras, fazendo exames de saúde, ao usar o computador, em sala de aula durante atividades diversas... Em um tempo controverso como o que hoje experienciamos, o reconhecimento da importância do campo do design e da ergonomia tem crescido exponencialmente, sobretudo no que diz respeito ao seu papel para a qualidade ambiental e para a sustentabilidade, ou seja, para melhoria da nossa qualidade de vida. Tal condição permeia todas as esferas e escalas da vida cotidiana e abrange todas as pessoas, quaisquer que sejam suas características e necessidades, quer individuais, quer como grupos inseridos na sociedade. Ela se manifestou de modo intenso frente às exigências associadas ao combate da pandemia de Covid-19 que, por longos meses, impôs condições que limitavam o acesso aos espaços públicos e coletivos e confinou a população mundial aos espaços domésticos, os quais precisaram ser modificados e ressignificados para suportar aquela hiperutilização.

Diante desse quadro geral, aceitei com alegria a tarefa de produzir este texto, afinal, “por que não?”. Logo constatei que tinha recebido um lindo presente. Foi um prazer e um privilégio ter acesso antecipado ao quarto volume da Série “FRONTEIRAS DO DESIGN: ERGONOMIA E TECNOLOGIA [em foco]”, e fazer uma primeira (e muito exclusiva) leitura do conjunto de textos que o compõe, buscando desvendar a “alma expressa em suas diversas camadas”.

A Série é uma importante iniciativa do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDESIGN) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e reúne pesquisadores renomados (também amigos muito queridos) na divulgação de investigações associadas à linha de pesquisa ‘Design, Ergonomia e Tecnologia’, cujas publicações têm sido amplamente referendadas e consultadas tanto pelos demais programas nacionais da área quanto na atividade profissional correlata. Dando continuidade aos volumes anteriores, esta quarta coletânea é composta por dez (10) capítulos, que problematizam questões emergentes nos campos em tela, como mobilidade/transportes, turismo, utilização de diferentes recursos tecnológicos, metodologias e processos de projeto e de desenvolvimento

de material didático. Em linhas gerais, dentre os textos apreciados, três (3) trabalham questões relativas a ambientes urbanos, dois (2) remetem ao ambiente escolar, um (1) se vincula a ambiente residencial, três (3) se relacionam ao desenvolvimento de produtos e um (1) trata do design na contemporaneidade. Em termos do público-alvo enfocado, destaca-se o interesse desses estudos por crianças e pela usabilidade (genérica) de produtos em sua adaptação a grupos específicos da população.

O primeiro capítulo, “Cidades para as pessoas: mobilidade urbana de pedestres e de usuários do transporte público”, trata do processo de navegabilidade do ambiente (*Wayfinding*) a partir de uma visão humanista, indicando o potencial do design para otimizar a experiência vivenciada pelas pessoas que se deslocam no meio urbano.

O segundo capítulo, intitulado “*Design Science Research* como eixo metodológico para o projeto do ambiente educacional híbrido”, apresenta o desenvolvimento de um modelo conceitual de ambiente de aprendizagem híbrida, tendo como alicerce dois métodos de abordagem ergonômica: a Metodologia Ergonômica para o Ambiente Construído (MEAC) (VILLAROUÇO, 2009) e as etapas da projeção ergonômica (ATTAIANESE, DUCA, 2012).

O terceiro capítulo, “*Affordances* de crianças de cinco anos e seus adultos cuidadores para o espaço residencial”, compara a percepção destes dois grupos, demonstrando divergências entre ambos acerca do favorecimento de atividades cotidianas infantis naquele local e a quantidade de autonomia possibilitada à infância.

O quarto capítulo, cujo título é “A Rota Turística do Alto do Moura: observação da qualidade urbana”, analisa mobiliário urbano, a navegação dos pedestres e a acessibilidade naquela área, e traz recomendações pautadas tanto no cotidiano do bairro quanto na atividade turística sazonal que ali acontece.

O quinto capítulo, “O mobiliário infantil no espaço urbano: um estudo no Parque da Criança em Campina Grande, Paraíba”, discorre sobre as relações de uso e apropriação do local em estudo, tendo como base uma metodologia baseada parcialmente na análise visual da forma (BARBOSA, 2020), reunindo visão serial, mapa psicogeográfico e mapa mental.

O sexto capítulo, “Metodologias de design, patologias e anatomia do pé: uma aproximação com o universo dos calçados a partir de uma revisão sistemática de literatura”, ressalta o cruzamento teórico de evidências derivadas de temas ligados à criação técnica e ergonômica da produção calçadista.

O sétimo capítulo, intitulado “Materiais didáticos para aprendizagem e educação inclusiva: o caso da escola Engenho do Meio – Recife/PE”, identifica pontos de convergência e divergência teóricos e práticos relacionados ao assunto, atividade em que a organização e análise dos dados contou com o auxílio de ferramentas *User Capacity Toolkit* (PICHLER, 2019).

O oitavo capítulo, “Métricas de vestibilidade da calça jeans”, enfatiza a necessidade de considerar métricas de eficácia, eficiência e satisfação do usuário para o desenvolvimento de novos produtos, ressaltando a importância de utilizá-las na identificação de problemas, no redesign de peças e na fase de prototipagem.

O nono capítulo, “Design & Emoção: uma proposta de protocolo para avaliação afetiva de produtos”, propõe uma abordagem híbrida para avaliação afetiva de produtos, cuja base é a mensuração de diferentes respostas dos usuários, tanto fisiológicas (Involuntárias) quanto verbalizadas (subjetivas).

Finalmente, o décimo capítulo, “Discussão sobre a identidade aplicada ao design no mundo globalizado”, volta-se para Estudos Culturais, a partir dos quais é problematizada a relação entre os artefatos e a identidade fluída do mundo globalizado, salientando o papel do designer nesta construção.

Como conjunto, esses trabalhos demonstram a maturidade do programa e o potencial de inovação e impacto das investigações desenvolvidas por seus docentes e discentes, os quais podem ser considerados fortes indicadores do papel e da responsabilidade social e ética do designer em sua condição de agente transformador atuante naquele contexto e na sociedade como um todo. Espero, fortemente, que tais pesquisas logo venham a se consolidar por meio da crítica positiva, de ações para reafirmação da cidadania, e do surgimento de metodologias e processos que se incorporem a uma práxis projetual centrada nas pessoas, respeitando e valorizando sua diversidade e subjetividade na relação com o ambiente. Afinal, é justamente

alicerçado por esse ideal maior que surge o designer, como sugere outro pensador da contemporaneidade que me inspira diariamente:

(...) vejo o designer como tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio de uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político (MARGOLIN, 2006, p. 150).

Parabenizo aos colegas pelo trabalho e pela resiliência na concretização de mais um sonho coletivo. Desejo muito êxito ao livro e convido você, leitor, a percorrer suas páginas e usufruir do conhecimento que delas emana.

REFERÊNCIAS

ABC NEWS. *Steve Jobs Dies: Apple Chief Made Early Personal Computer, Created iPad, iPod, iPhone*. 5 de outubro de 2011. Disponível em: <https://abcnews.go.com/Technology/steve-jobs-apple-ceo-dies/story?id=14383813>. Acesso em dez/2022.

ATTAIANESE, E.; DUCA, G. Human factors and ergonomic principles in building design for life and work activities: an applied methodology. *In: Theoretical Issues in Ergonomics Science*. V. 13, n. 2, 2012, p. 187-202.

BARBOSA, A. C. M. A. *Imagem, paisagem e situação: uma apreensão do design na cidade*. Curitiba: Appris, 2020.

MARGOLIN, V. O Designer Cidadão. *In: Revista Design em Foco*, v. III n. 2, jul./dez. 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, p. 145-150.

PICHLER, R. F. *User-Capacity Toolkit: conjunto de ferramentas para guiar equipes multidisciplinares nas etapas de levantamento, organização e análise de dados em projetos de Tecnologia Assistiva*. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis, 2019.

SHAW, G. B.; WEINTRAUB, S. (ed.). *Shaw: An Autobiography, 1856-1898*. London: Reinhardt, 1969.

VILLAROUCO, V. An ergonomic look at the work environment. *In: IEA 2009: 17th WORLD CONGRESS ON ERGONOMICS. Proceeding of 17th IEA*. Beijing, China: IEA, 2009, s/p.

