

Editorial

Um olhar na aplicação e remediação do design da informação

O primeiro número do periódico InfoDesign de 2016 aborda os problemas relativos à remediação, processo definido por Bolter e Grusin como “a representação de um meio em outro” (1999, pp. 46, NT).

Assim, a questão da narrativa na animação no contexto educacional é o enfoque do artigo de Alves, Battaiola e Cezarotto sobre a **“Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional”**. A importância da narrativa na experiência do usuário tem sido abordada pela comunidade científica por estar associada à forma de como lembramos de uma experiência, ou como trocamos informações (Grimaldi, Fokkinga, & Ocnarecu, 2013) e para esse autores tem o intuito de motivar e envolver o aprendiz no processo de aprendizagem.

Ainda com o foco na remediação, Fensterseifer, Krening, Teixeira, da Silva, e da Silva discutem as **“Histórias em quadrinhos no contexto dos dispositivos móveis: aspectos teóricos e análise de usabilidade”**. Os autores analisam como recursos hipermediáticos são incorporados à linguagem tradicional e chamam por um equilíbrio entre a usabilidade e a imersão na narrativa. Esse equilíbrio corresponde à segunda definição de remediação por Bolter e Grusin, ou seja, à dinâmica entre imersão e hipermediatismo (Bolter & Grusin, 1999).

Outro tema que emerge nesse número é o levantamento, na literatura, da utilização de recursos e dos uso de termos do design.

O primeiro levantamento, reportado no artigo **“Projeto Centrado no Ser Humano: um panorama bibliométrico com base na Science Direct”** buscou mapear a amplitude de aplicação do tema “projeto centrado no ser humano” em base de dados. Os autores Garcia, Merino, Domenech, Merino e Pinto afirmam que não existe um autor consolidado nessa área, e que o maior repertório de artigos sobre o tema encontra-se nos periódicos International Journal of Industrial Ergonomics e Applied Ergonomics.

Continuando com o levantamento sobre a utilização de recursos de design, o uso da representação gráfica da informação empregada pela comunidade científica é abordado em dois artigos.

Em **“Análise das Representações Gráficas da Teoria da Atividade em Periódicos Internacionais”** Mazzarotto, Ulbricht e Spinillo propõem uma representação gráfica adequada e condizente com os aspectos conceituais para a teoria da atividade.

Já Smythe Jr., Prado e Smythe conduzem uma **“Análise de formas de representação gráfica dos requisitos projetuais utilizadas no processo de Design de produtos assistivos”**. A avaliação trouxe como

resultado a baixa utilização de símbolos gráficos nas representações de processos levantadas.

Ainda com enfoque na acessibilidade, mas agora em busca de ampliar o acesso à informação, os autores Mezzaroba, Almeida, Ulbricht, Vanzin, e Fadel avaliam a “**Acessibilidade em Portais de Governo Eletrônico do Poder Judiciário**”. Os resultados apontam deficiências, seja por dificuldade técnica ou não cumprimento de diretrizes do eMag e da literatura.

A cada número publicado verificamos a forte tendência da pesquisa sobre o design da informação digital. Consideramos que os estudos do design digital sobre a formação e consolidação da sua linguagem se dará pela contribuição de muitos ao longo de alguns anos. Assim, esperamos que a leitura sobre os temas aqui abordados inspire novas contribuições.

Boa leitura!

Luciane Maria Fadel
Co-editora

Referências

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Immediacy, Hypermediacy and Remediation. In J. D. Bolter, & R. Grusin, *Remediation* (pp. 20-50). Cambridge: MIT Press.
- Grimaldi, S., Fokkinga, S., & Ocnarescu, J. (2013). Narratives in Design: Studies of the Types, Applications and Functions of Narratives in Design Practices. *DPPI 2013 - Praxis and Poetics* (pp. 201-210). Newcastle upon Tyne: ACM.