

Editorial

O espaço é um dos componentes mais explorados num sistema de navegação, seja ele virtual ou presencial. Isso porque o espaço e seus elementos integrantes fornecem indícios utilizados para localização e direcionamento. A leitura desses elementos é constante e o feedback realimenta o controle sobre esse espaço. No espaço urbano o uso indiscriminado de elementos pode afetar a leitura e, portanto causar uma quebra na fluidez do caminho. Por isso, Casarin estuda a sobrecarga visual na paisagem urbana e recomenda diretrizes para o controle de anúncios comerciais. Esses anúncios se misturam à arquitetura da cidade, mas mesmo projetados parecem ignorar o dinamismo entre os vários agentes que compõem a cidade. Mesmo considerando espaços menores o indivíduo experimenta um processo natural de orientação espacial conhecido como *wayfinding*. Gallina e Halpern propõem um instrumento para verificar aspectos de Arquitetura e Design de *wayfinding* em ambientes.

O espaço digital amplifica os problemas de navegação que passa a ser fluida e pode abranger diferentes formas de espaço. A interação pode ser interpretada como uma marca que define um espaço. Assim, Simbine, Lima, Torres e Chiguvo propõem um modelo de Visualização das Interações do estudante através da sua Trajetória de Aprendizagem (TA) pelo monitoramento do tempo de duração da atividade de aprendizagem deste, nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs).

O espaço digital também amplifica as características dos objetos. Cabe ao designer entender as dinâmicas impostas por esse espaço. Pensando nisso, Possatti, Silva e Perry propõem 13 diretrizes sobre design de e-books para designers iniciantes.

No momento que esse espaço digital começava a ser familiar, Caleffi buscava uma nova identidade para o jornalismo impresso na Universidade Estadual do Centro-Oeste, em Guarapuava – Paraná. Essa busca instigou os alunos a compreenderem o papel do jornalismo impresso na sociedade e estimulou os mesmos a pensarem novas ferramentas e alternativas para ampliar a abrangência do jornal no município. Assim, o autor obteve uma participação mais efetiva dos acadêmicos e um planejamento gráfico diferente de tudo o que já havia sido proposto na Instituição de Ensino. Os alunos se envolveram no projeto e passaram a considerar o design da notícia como ferramenta importante para o jornalismo impresso.

O espaço digital precisa do domínio completo do espaço físico para poder ampliar as qualidades e não os problemas. Na busca desse domínio, Medina, Domiciano, Landim e Medola contam a história das capas de alguns materiais gráficos instrucionais de saúde os quais apresentam problemas de legibilidade, usabilidade, layout e conteúdo. Esse domínio também implica em rever praticas consagradas como métodos ergonômicos aos quais foram acrescidos aspectos

emocionais. Sendo assim, Salvador e Santos propõe uma revisão cronológica por modelos de tomada de decisão da psicologia cognitiva. Verificaram que as melhores maneiras de incluir os aspectos emocionais e de afetividade em uma análise de tomada de decisão é por meio de métodos que propõem a descrição das respostas emocionais e por métodos ergonômicos que consigam incluir esses aspectos dentro do constructo de satisfação.

Luciane Maria Fadel
Co-editora da Infodesign