CIDI 2023
CARUARU

11º Congresso Internacional de Design da Informação

11th Information Design Internacional Conference

CADERNO DE RESUMOS

RESEARCH ABSTRACTS

Organização

Patrocínio

Apoio

Blucher

CIDI 2023 CARUARU

11º Congresso Internacional de Design da Informação

11th Information Design Internacional Conference

Organização

Patrocínio

Apoio

Blucher

Copyright SBDI 2023

SBDI | The Brazilian Society of Information Design is a scientific association intended for all researchers, academics and professionals interested in analogical and digital information and communication systems, information management and production, which are aimed at the optimisation of visual information acquisition and information management processes. The publisher makes no representation, expressed or implied, with regard to the accuracy of information contained within this book, and cannot accept any legal responsability or liability for any errors or omissions that may occur.

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Presidente: Dr. Almir Mirabeau
Vice-presidente: Dra. Kelli C. A. S. Smythe
Secretário: Dr. Rafael de Castro Andrade
Tesoureira: Dra. Júlia Giannella

Universidade Federal de Pernambuco – UFPE
Reitor: Alfredo Macedo Gomes
Vice-reitor: Moacyr Cunha de Araújo Filho

Núcleo de Design e Comunicação
Coordenadora: Rosimeri Franck Pichler
Vice-coordenadora: Amanda Mansur Custodio Nogueira

Projeto Gráfico – Caderno de Resumos
Laboratório de Tipografia do Agreste
Josefa Joyce Oliveira da Silva, Rosângela Vieira de Souza, Fátima Finizola
Miolo adaptado do projeto original de Fernanda Cristina do Amaral e Emilia Christie Picelli Sanches
Diagramação: Flávio Bach e Helena Triches Rodrigues

Universidade Federal do Pernambuco – UFPE
Centro Acadêmico do Agreste - CAA
Núcleo de Design e Comunicação
Av. Marielle Franco, s/n - BR 104, Km 59
Nova Caruaru, Caruaru - Brasil

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Rua Mário Covas Junior, 190
Barra da Tijuca, Rio de Janeiro - Brasil

Universidade Federal do Pernanbuco – UFPE
Centro Acadêmico do Agreste - CAA
Av. Marielle Franco, s/n - BR 104, Km 59
Nova Caruaru, Caruaru - Brasil

PREFÁCIO | *PREFACE*

O 11º Congresso Internacional de Design da Informação – CIDI 2023 e o 11º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação – CONGIC 2023 estão sendo organizados pela Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI em parceria com a Universidade Federal do Pernambuco – UFPE, Centro Acadêmico do Agreste (Caruaru).

Em 2003 a primeira edição do evento foi realizada no Campus Recife da UFPE. Em 2023, o evento está de volta a Pernambuco em clima de festa para comemorar os 20 anos desde a realização de sua primeira edição por meio de uma ampla programação que inclui a realização de conferências com convidados internacionais e nacionais, sessões de apresentação de trabalhos científicos, workshops, lançamentos de livros, entre outras atividades.

Tudo foi pensado e organizado com muito carinho. Esperamos que toda a programação seja proveitosa e que o evento seja um momento de muitos aprendizados e troca de saberes!

Seja bem-vindo ao CIDI + CONGIC 2023!

#bemvindosaoCIDI+CONGIC2023

The 11th Information Design International Conference – CIDI 2023 and the 11th Information Design Student Conference – CONGIC 2023 are being organized by the Brazilian Society of Information Design – SBDI in partnership with the Federal University of Pernambuco – UFPE, Academic Center of Agreste (Caruaru).

In 2003, the first edition of the event was held at the Recife Campus of UFPE. In 2023, the event is back in Pernambuco in a festive atmosphere to celebrate the 20 years since the first edition was held through a comprehensive program that includes conferences with international and national guests, scientific paper presentations, workshops, book launches, among other activities.

Everything has been carefully planned and organized. We hope that the entire program is fruitful and that the event is a moment of great learning and knowledge exchange!

Welcome to CIDI + CONGIC 2023!

#welcometoCIDI+CONGIC2023

COMITÊS E ORGANIZAÇÃO

COMMITTEES AND ORGANIZATION

Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI)
Information Design Brazilian Society (SBDI)

Gestão SBDI
Almir Mirabeau
Kelli C. A. S. Smythe
Julia Giannela
Rafael de Castro Andrade

Conselho Consultivo
Scientific Council
Carla Spinillo (UFPR)
Luciane Fadel (UFSC)
Priscila Farias (USP)
Solange Coutinho (UFPE)

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Federal University of Pernambuco (UFPE)

Coordenação Local UFPE
Local Organization (UFPE)
Maria de Fátima Waechter Finizola (UFPE/CAA)
Rosângela Vieira de Souza (UFPE/CAA)

Equipe
Team

Docentes
Ana Carolina de M. A. Barbosa (UFPE/CAA)
Camila Brito de Vasconcelos (UFPE/CAA)
Fábio Caparica de Luna (UFPE/CAA)
Lucas José Garcia (UFPE/CAA)
Marcela Fernanda de Carvalho G. F. Bezerra (UFPE/CAA)
Nara Oliveira de Lima Rocha (UFPE/CAA)
Verônica Emília Campos Freire (UFPE/CAA)

Discentes graduação
Douglas Ferreira dos Santos (UFPE/CAA)
Josefa Joyce Oliveira (UFPE/CAA)
Ronaldo Silva Araújo Júnior (UFPE/CAA)

Comitê Científico do CIDI 2023
Information Design Brazilian Society (SBDI)

Presidente: Ricardo Cunha Lima (UFPE/CAA)
Vice-Presidente: Guilherme Ranoya (UFPE/CAC)

Apoio Científico
Rafael de Castro Andrade (UP)
Kelli C.A.S. Smythe (UFPR)

Coordenação dos eixos temáticos do CIDI 2023
CIDI's Chairs

COMUNICAÇÃO E MÍDIAS
Bárbara Emanuel (UFF)
Renata Perim (UFRJ)

EDUCAÇÃO
Bianca Martins (ESDI/UERJ)
Renata Cadena (IFPB)

HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA
Letícia Pedruzzi (UFES)
Helena de Barros (ESDI/UERJ)

SAÚDE
Carla Spinillo (UFPR)
Grace Sampaio (UFCG)

SOCIEDADE
Fernanda Martins (ESDI/UERJ)
Carol Noury (ESDI/UERJ)

VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO
Mauro Pinheiro (UFES)
Eva Rolim (UFPE/UFAL)

COMITÊS E ORGANIZAÇÃO

COMMITTEES AND ORGANIZATION

Coordenação dos eixos temáticos do CONGIC 2023
CONGIC's Chairs

COMUNICAÇÃO E MÍDIAS
Gabriela Araújo (CESAR SCHOOL)

EDUCAÇÃO
Verônica Freire (UFPE/CAA)

HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA
Swanne Almeida (IFPE Olinda)

SAÚDE
Camila Brito (UFPE/CAA)

SOCIEDADE
Eduardo Souza (IFPE/RECIFE)

VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO
Leandro Velloso (FAU/USP)

AGRADECIMENTOS
À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco - FACEPE, Editora Blucher, Armazém da Criatividade - Caruaru, Laboratório de Tipografia do Agreste - LTA, Laboratório de Design Inclusivo - LabDin, Garagem - Laboratório de Experimentação e Inovação, Laboratório de Libras do Agreste - LabLibras, Fabio Haag Type. Aos alunos egressos do CAA, Fernando José de A. Fillho e Rayhana C. Cardoso que cederam a fonte dingbat Lajota para compor a identidade visual do evento. E a Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino pela criação dos motions graphics do evento.

ÍNDICE

INDEX

06/Nov | Nov. 06th **Dia 01** | Day 01

27. **Expressividade tipográfica nos livros ilustrados do autor-ilustrador Odilon Moraes: uma análise do processo criativo à escrita diagramática**
Typographic expressiveness in picturebooks by author-illustrator Odilon Moraes: an analysis from creative process to diagrammatic writing
Thalita Roberta Macêdo Lima, Eduardo Antonio Barbosa de Moura Souza

28. **A tipografia do kakimoji na produção de Lampião, um mangá brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo**
The kakimoji typography in the production of Lampião, a Brazilian manga by Heitor Amatsu and Carlo
Janaína Freitas Silva de Araújo, Eva Rolim Miranda

29. **Linguagem Gráfica e Postagens Acadêmicas: o persuasivo e o informativo na comunicação institucional para o Instagram.**
Graphic Language and Academic Posts: the persuasive and the informative in institutional communication for Instagram
Jonas Da Silva Ferreira, Guilherme Ranoya Seixas Lins

30. **Uma análise comparativa de narrativa como elemento de imersão em jogos eletrônicos**
A comparative analysis of narrative as an element of immersion in electronic games
Felipe Hideki Kamijo Cardoso (Hideki), Marcos Bernardes

31. **Narrativas Além do Jogo: Um Estudo de Caso de Blaseball e sua Abordagem Imersiva**
Narratives Beyond the Game: A Case Study of Blaseball and Its Immersive Approach
Bruno Dal Ponte Pavei da Silva, Isabel Maria Carvalho, Milton Luiz Horn Vieira

32. **Inventário – uma primeira abordagem para o mapeamento de uma produção de livros de artista**
Inventory – a first approach to mapping an artist book production
Gabriela Agustina Irigoyen, Irene de Mendonça Peixoto

33. **Correlações entre elementos do design em mangás traduzidos**
Correlations between design elements in translated mangas
Danielly Amatte Lopes, Mariana Petrovana Ferreira Da Silva

34. **Redescobrindo Viana: sinalização de sítios históricos para promoção do Turismo Cultural**
Rediscovering Viana: wayfinding and signage system in historical sites to promote Cultural Tourism
Mauro Pinheiro, Matheus Afonso Carneiro da Rocha

35. **Do Centro à Zona Rural: um projeto de Wayfinding para a Festa Junina de Caruaru-PE**
From Downtown to the Rural Zone: a Wayfinding Project for Caruaru-PE June Festival
Maria Eduarda Ramos Lopes

36. **A comunicação não verbal e o level design silencioso de Scorn**
Scorn's non-verbal communication and silent level design
Guilherme Menezes, Danilo Fonseca, Leonardo Cavalcanti, Nilson Valdevino Soares

37. **Worldbuilding no RPG de Mesa Dungeons & Dragons: como a cartografia fictícia influencia a construção de realidades**
Worldbuilding in the tabletop RPG Dungeons & Dragons: how does fictional cartography leverages the building of realities
Elissa Carla Vangasse, Ester Maria dos Santos, Maria Cecília Lira, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

38. **Análises de interfaces gráficas de ferramentas de gestão de projetos: Possíveis contribuições para a área de saúde**
Analysis of graphic interfaces of project management tools: Possible contributions to the health field
Theo Henrique Velasco da Silva, Flora Koti de Moura, Gustavo Muchinski Vieira, Carla Galvão Spinillo

39. **Design da informação em saúde: Estudo analítico de 50 rótulos nutricionais de bebidas do mercado brasileiro**
Information design in health information: Analytical study of 50 nutritional beverage labels from the Brazilian market
João Victor Funka e Carlos Felipe Urquizar Rojas

40. **A Rota da Comida Brasileira: uma visualização de dados exploratória**
The Route of the Brazilian Food: a exploratory data visualization
Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo F. Oliveira

41. **Moema Cavalcanti: manualidade e experimentação nas capas de livros da Companhia das Letras**
Moema Cavalcanti: craftsmanship and experimentation on Companhia das Letras book covers
Pamela Aragão, Marilda Lopes Pinheiro Queluz

42. **Memória gráfica brasileira e arquivo ESDI: o digital como meio para história do design em rede**
Brazilian Graphic Memory and ESDI Archive: the digital as means to networked design history
Guilherme Altmayer, Biatriz Silva de Sousa e Sousa, Carolina Guimarães, Gabriela de Paula Almeida, Laryssa dos Santos Reis

43. **Eliseu Visconti e a influência do Art Nouveau brasileiro na representação dos ideais republicanos**
Eliseu Visconti and Brazilian Art Nouveau's influence in the representation of republican ideals
Helena Carmona Gomes, Camylla Rocha Lima Barros, Helena de Barros

44. **O desenvolvimento de peças de roupas inspiradas em gradis caririenses: um estudo sobre memória gráfica e design de superfície aliados ao design de moda**
The development of clothing pieces inspired by grilles from Cariri: a study about graphic memory and surface design combined with fashion design
Isadora Alves Silva, Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, Cristina Rejane Feitosa Silva

45. **Bajado, memória gráfica e psicologia social**
Bajado, graphic memory and social psychology
Rafa Santana de Souza, Eva Rolim Miranda

46. **O saber fazer popular e a valorização das manifestações gráficas cotidianas: Um percurso pelo bairro da Levada**
The popular 'know-how' and the appreciation of everyday graphic expressions: A journey through the Levada neighborhood
Ianá Sandes Silva, Camila Maria Peixoto da Rocha

47. **A voz do desenho: produção de livro ilustrado para crianças surdas**
The voice of drawing: production of an illustrated book for deaf children
Joyce S. Félix, Vinícius P. Assis, Germana G. Araujo, Raquel P. Lima

48. **Discurso, design e informação: performatividades de gênero na série Power Rangers**
Discourse, design and information: gender performativities in the Power Rangers serie
Wilton Carvalho Ferreira, Guilherme Ranoya Seixas Lins

49. **O Potencial Uso De Mão-de-obra Infanto-juvenil em Roblox**
The Potential Use of Child Labor in Roblox
Ana Clara S. Flôr, Luísa S. Trevas, Maria Fernanda C. Ramos, Nilson V. Soares

50. **Design Inclusivo: acessibilidade para usuários PCD em experiências imersivas**
Inclusive Design: accessibility for PCD users in immersive experiences
Júlia Dhália, Giovanna Couto, Sofia Trindade, Danilo Fernandes Vitorino, Marcelo Penha, Nilson Valdevino Soares.

51. **Desenvolvimento de recursos pedagógicos acessíveis e digitais para pessoas com baixa visão: um levantamento bibliográfico**
Developing accessible, digital teaching resources for people with low vision: a literature survey
Gustavo Hansen, Mariana de Souza Lukasinski, Fernanda Feltrin Tucunduva, Juliana Bueno

52. **Design Vernacular: Entra Apulso e sua respectiva análise tipográfica na linguagem urbana**
Vernacular Design: Entra Apulso and its respective typographic analysis in urban language
Anna Clara Cavalcanti, João Luiz Barros, Maria Eduarda Aguiar, Yvana Oliveira de Alencastro, Tatalina Cristina Silva de Oliveira

53. **Design em favor de mulheres potiguares LGBTQIAP+: pertencimento em espaços públicos**
Design in favor of LGBTQIAP+ potiguar women: belonging in public spaces
Lorena Gomes Torres, Helena Rugai Bastos, Amannda Cavalcante

54. **ZUCAS: um jogo sobre a diversidade cultural brasileira**
ZUCAS: a game about Brazilian cultural diversity
Eduardo Siqueira, Giuliana Bolitreau, Maria Gabriela Michielin Dias

55. **A representação do feminino: uma análise das capas de Orgulho e Preconceito de Jane Austen**
The representation of femininity: an analysis of the covers of Pride and Prejudice by Jane Austen
Meiriédna Queiroz Mota, Rosângela Vieira de Souza, Gabriela Araujo Ferraz Oliveira

56. **Design da Informação e experiência do usuário: análise da interface do site The Business of Fashion**
Information design and user experience: an interface analysis of The Business of Fashion website
Carolina Mendes, Juliana Bueno, Maria José Sacchetti

57. **Análise das variáveis estruturais em resultados obtidos a partir de prompts aplicados em software de inteligência artificial gerativa de imagens artísticas no Adobe Firefly**
Analysis of variables in results obtained from prompts applied in artistic image generative artificial intelligence software in Adobe Firefly
Rodrigo Rios de Larrazábal

58. **Espaçamento de caracteres: Verificação da conformidade do método de Tracy em fontes sem serifa**
"Letter Spacing: Verification of Agreement of Tracy's Method in Non-Serif Fonts"
Carlos Eduardo Brito Novais, Rafael Augusto Ferreira do Carmo

59. **Uma obra longeva: o design gráfico de Lygia Pape na Piraquê**
A long-lasting work: the graphic design by Lygia Pape at Piraquê
André Antônio de Souza, André Luiz Carvalho Cardoso

60. **Revista Projeto: análise gráfica de capas de 1977 a 1993**
Projeto magazine: graphic analysis of covers from 1977 to 1993
Raphaela Banks

61. **No rastro da ave-do-paraíso: design da informação em técnicas históricas de reprodução de imagem**
In the trail of bird-of-paradise: information design in historical image reproduction techniques
Helena de Barros Ezequiel

62. **Design gráfico ambiental e saúde: estudo de caso das sinalizações desenvolvidas na pandemia da Covid-19 na Clínica de Fonoaudiologia da FOB/USP em Bauru, São Paulo**
Environmental graphic design and health: a study case of the signs developed during Covid-19 pandemic at the FOB/USP's Speech Therapy Clinic at Bauru, São Paulo
Gabriela Simão Dias, Igor Vinícius da Silva Fontes, Manuela de Azambuja, Fernanda Henriques

63. **Uma narrativa construída por visualização de dados: os impactos da alimentação no meio ambiente**
A narrative designed by data visualization: the impacts of food on the environment
Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo Ferraz Oliveira

64. **Análise da interface do prontuário eletrônico do paciente (PEP): Sistema de gestão hospitalar e-sus.**
Analysis of the patient electronic medical record (EMR) interface: E-sus hospital management system.
Taina Bueno, Seyido Frejus Donat Ephrem Azonnoudo, Júlio Monteiro Teixeira, Milton Luiz Horn Vieira

65. **Considerações do Design da Informação sobre a organização espacial e a hierarquia informacional do painel frontal de embalagens: um ensaio com macarrão sem glúten**
Information Design considerations on the spatial organization and informational hierarchy of the front-of-package: a test with gluten free pasta
Lucas Ribeiro Jeronimo, Eva Rolim Miranda

66. **O que eu preciso para chegar lá? Design de sistema de wayfinding para complexo hospitalar**
What do I need to get there? Wayfinding system for hospital complex
Kelli C. A. Silva Smythe, Nadaly G, Cherubini

67. **Aproximações conceituais e projetuais entre a visualização de dados pessoais e o design de superfície**
Conceptual and design approaches between personal data visualization and surface design
Gabriella S. Murta Pinheiro, Julia Giannella, Doris Kosminsky

68. **Estudo exploratório da contribuição da visualização de dados para o pensamento visual e para o ensino do design da informação**
Exploratory study on the contribution of data visualization to visual thinking and to the teaching of information design
Sandra Chacon, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho

69. **Projetando interfaces de m-learning para idosos**
Projecting m-learning interfaces for the elderly
Bruno Griesinger Peres, Ricardo Ramos Fragelli

70. **Design de informação para a comunidade escolar: o material didático como agenciamento de poderes, saberes e subjetivações**
Information Design for the high school community: courseware as an agency of powers, knowledge and subjectivities
Raquel Leal, Camylla Barros, Noah Sampaio, Gabriel de Andrade, Marcelo Barbalho, Geovanna Coelho, Bianca Martins

71. **Implicações ético-estético-políticas do Design da informação em contexto de ensino-aprendizagem: experimentos em uma escola pública do Rio de Janeiro**
Ethical-aesthetic-political implications of Information Design in a teaching-learning context: experiments in a public school in Rio de Janeiro
Bianca Martins, Barbara Emanuel

07/Nov | Nov. 07th **Dia 02** | Day 02

72. **Personalizando comportamentos: Desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar**
Personalizing Behaviours: Developing characters for the a.no.tar project's website
Murilo de Carvalho e Silva, Daniel Lourenço, Renata Cadena

73. **TRÊSmoji: proposta de ferramenta de design de personagens que gera alternativas a partir da combinação de emojis**
TRÊSmoji: a proposal for a character design tool that generates ideas by combining emojis
Loudovico Soares da Silva, Silvio Romero Botelho Barreto Campello

74. **Protótipos do irreal no cinema: uma análise das peças gráficas de "Don't Worry Darling" sob a ótica do mid-century modern e do design fiction**
Prototypes of the unreal in cinema: an analysis of the graphic pieces of "Don't Worry Darling" from the perspective of mid-century modern and design fiction
Leonardo Guilherme Lima Rodrigues de Morais Sobreira, Gabriela Araujo Ferraz Oliveira, Denny Anderson Farias Costa

75. **A codificação gráfica de emodities: do cartaz Work hard & be nice to people às capas de livros de autoajuda**
The graphic coding of emodities: from Work hard & be nice to people poster to self-help book covers
Gabriela Araujo Ferraz Oliveira, Samara Lima, Eduardo Antonio Barbosa de Moura Souza

76. **O design em uma teoria da publicação: explicitando a atividade de configuração da informação no mercado editorial contemporâneo**
Design in a theory of publishing: explaining the activity of information configuration in the contemporary publishing industry
Gabriela Araujo Ferraz Oliveira, Hans da Nóbrega Waechter

77. **Design da Informação e Educação: Levantamento do estado da arte do CIDI**
Information Design and Education: Survey of CIDI's state of the art
Bruno Serviliano Santos Farias, Camilla Costa Bacelar, Fernanda Fonseca Neves

78. **O design de livros didáticos digitais interativos no formato EPUB 3 e o desafio com os aplicativos de leitura digital**
The design of interactive digital textbooks in EPUB 3 format and the challenge with e-readers
Juliana Cristina da Silva Cassaro, Edson José Carpintero Rezende

79. **Frameworks teóricos e conceituais: definições e contribuições para pesquisa e prática de Design**
Theoretical and conceptual frameworks: definitions and contributions to Design research and practice
Caroline Winkelmann, Rubenio Barros, Gabriela Botelho Mager, Elton Moura Nickel

80. **O que devo levar quando saio em Curitiba? Recurso pedagógico acessível e digital para auxílio da estimulação visual de alunos com baixa visão**
What should I bring when I go out in Curitiba: accessible and digital pedagogical resource to aid visual stimulation for students with low vision
Mariana de Souza Lukasinski, Caroline Rodrigues de Lima, Marluce Reque, Juliana Bueno

81. **Ensaio de interação na avaliação de recomendações para o design de recursos pedagógicos digitais acessíveis**
Interaction test in the evaluation of recommendations for the design of accessible digital pedagogical materials
Marluce Reque, Juliana Bueno

82. **Relação entre Mobile Learning e Realidade Aumentada (RA): articulações e fatores de engajamento por parte do usuário – uma revisão integrativa**
Relationship between Mobile Learning and Augmented Reality (AR): articulations and user engagement factors – an integrative review
Maicon Bernert Puppi, Luciane Maria Fadel

83. **Proposta metodológica do design de infografia para a apresentação de resultados de pesquisas sobre periódicos impressos**
Methodological proposal of infographics design for the presentation of research results on printed periodicals
Rayani Furlani Muller,Rebeca Beatriz Sad Santos,Letícia Pedruzzi Fonseca

84. **Muvuca: desenvolvimento de uma fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular**
Muvuca: development of a dingbat font inspired by the ornaments of vernacular typography
Anne Saniely S. da Silva, Vívian de Oliveira Santos

85. **Elementos da Arithmetica: análise de edições impressas em Lyon e São Paulo**
Elements of Arithmetica: analysis of editions printed in Lyon and São Paulo
Beatriz Cividanes de Souza Garcia, Priscila Lena Farias

86. **O Clarim da Alvorada: uma análise histórica através de logotipos**
O Clarim da Alvorada: a historical analysis through logotypes
Vitor Gabriel Ferreira Luiz, Priscila Lena Farias

87. **Arte urbana como forma de propagação do design da informação.**
Urban art as a form of strength in information design.
Carlos Eduardo da Hora, Maria Clara Pereira, Mirela Hazin & Maria Luiza Vasconcelos.

88. **Das linguagens urbanas: vestígios do design popular nos letreiros do Mercado da Encruzilhada**
About urban languages: traces of vernacular design on the Mercado da Encruzilhada's signs
Milena Costa Leimig de Albuquerque Nascimento, Yvana Oliveira de Alencastro, Kalil Brito Cabral de Vasconcelos

89. **Pole Dance em tirinhas: Machismo, corpo e identidade feminina**
Pole Dance in comic strips: Sexism, Body and Feminine Identity
Maria Luisa Souza Mendes, Daniel Alvares Lourenço

90. **Sondas Culturais: bases, adaptações e sua aplicação com idosos com demências**
Cultural Probes: basis, adaptations and its application with elderly with dementia
Karina de Abreu Antoniolli, Juliana Bueno

91. **O mito do designer solucionador de problemas**
The myth of the problem solving designer
Talita Viegas, Fernanda de Abreu Cardoso

92. **Recife de 15 Minutos: Estratégias de Design para a Mobilidade Urbana Sustentável**
Recife in 15 Minutes: Design Strategies for a Sustainable Urban Mobility
Amanda Gondim Dantas Rodrigues, Bianca Oliveira

93. **A relação entre consumo de moda online e a maturidade transetária feminina**
The relation between online fashion consumption and female age – transverse maturity
Maria Alice Vasconcelos Rocha, Morgana Leopoldino Marcolino

94. **Escolhendo um curso superior por meio das Mídias Sociais: um Estudo de Caso**
Choosing a Higher Education Course through Social Media: A Case Study
Arabella Natal Galvão da Silva, Andrea Faria Andrade, Carolina Paes Rocha

95. **Estudo de caso sobre o impacto e a popularização do consumo de roupas transformáveis através do instagram.**
Case study on the impact and popularization of the consumption of transformable clothing through instagram.
Ana Vivian Cristina de Albuquerque, Rodrigo Rios de Larrazábal

96. **Análise gráfica do perfil Design Ciência no Instagram**
Graphic analysis of the Design Science profile on Instagram
Luiz Guilherme de Brito Arduino, Andréa Catrópa da Silva

97. **Memes nas interfaces: Um estudo sobre a comunicabilidade dos memes aplicados em interfaces digitais**
Memes on interfaces: A study on the communicability of memes applied on digital interfaces
Adrielle Alves dos Santos, Paulo Victor Barbosa de Sousa

98. **A Linguagem Simples: perspectiva de uso e importância no contexto acadêmico de design**
Plain Language: usage perspective and importance in the design academic context
Emilia Christie Picelli Sanches, Juliana Bueno

99. **Além das palavras: a expressão estética da comunicação através da tipografia experimental com fungos**
Beyond words: the aesthetic expression of communication through experimental typography with fungi
Crislayne S. Pereira, Kauã Anjos, Josinaldo Barbosa

100. **Colher (de) dados: uma publicação impressa a partir do "Guia Alimentar para a População Brasileira"**
"Colher (de) dados": a printed publication based on the "Dietary Guidelines for the Brazilian Population"
Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo F. Oliveira

101. **Manual definitivo do bartender amador: desenvolvimento de um guia da coquetelaria através do estudo do design editorial**
Cocktail making guide for beginners: a study on cocktail making and editorial design practices
Felipe Guaraná, Renata Cadena

102. **Informações de Consumo: Análise retórica de elementos visuais das postagens de produtos veganos congelados na rede social instagram**
Consumer Information: Rhetorical analysis of visual elements of posts of frozen vegan products on the social network instagram.
Esther Pinheiro Rocha, Nara Lima Rocha.

103. **Narrativas gráficas contemporâneas: um estudo sobre webtoons**
Contemporary graphic narratives: a study on webtoons
Amanda Queiroz de Barros Santos,Isadora Ulisses,Leo Falcão

104. **Minecraft como espaço para exposições e a sua relação com o design da informação**
Minecraft as an exhibition space and its relation with information design
José Pedro Valeriano, Luciana Santiago, Sthefany Acioli, Tiago Finizola, Nilson Valdevino Soares, Gabriela Oliveira, Danilo Vitorino, Carlos Filho

105. **Capas de revistas digitais: novas funções e significações na comunidade de divulgação científica**
Digital journal covers: new functions and meanings in the science communication community
Barbara Necyk, Ricardo Artur Carvalho

106. **Semiótica aplicada à forma, significado e função dos artefatos de moda e vestuário**
Semiotics applied to the form, meaning and function of fashion and apparel artifacts
Giulia da Costa Zanella

107. **Design, educação e ciência da computação: uma revisão sistemática sobre a mediação do design em sistemas de hipermídia adaptativa educacional para pessoas idosas**
Design, education, and computer science: a systematic review about design mediation in educational adaptive hypermedia systems for elderly
Gustavo Rener Borges Araujo, Ricardo Ramos Fragelli, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

108. **Estudo quali-quantitativo de modelo interativo analógico e digital para o ensino de Geometria Descritiva aplicada ao design**
Quali-quantitative study of an analog and digital interactive model for teaching Descriptive Geometry applied to design.
Luciana Sales Cordeiro, Rebeca Santiago Holanda, Aura Celeste Santana Cunha

109. **Lendo Chapeuzinho Amarelo: uma análise gráfico visual do livro infantil ilustrado de Chico Buarque e Ziraldo**
Reading Little Yellow Riding Hood: a graphic visual analysis of the illustrated children's book by Chico Buarque and Ziraldo
Pedro Paulo Giudice de Menezes, Helena de Barros

110. **Identificação de tipos em dois discos de vinil da fábrica Rozenblit das décadas de 1960 e 1970**
Typeface identification of two vinyl records from the Rozenblit factory from the 1960s and 1970s
Daniel de M. Monterazo, Yasmin Enes do A. Lima, Isabella Ribeiro Aragão

111. **Design além do acadêmico: a inclusão do conhecimento vernacular e das "gambiarras" na resolução de problemas do cotidiano**
Design beyond the academic: the inclusion of the vernacular knowledge and the "gambiarras" in the resolution of everyday problems
Otto Guerra Netto, Mariana Moreira Carvalho, Amalia Kusiak Martinez, Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

112. **A influência da política e o impacto de suas ações em um mundo e seus personagens**
The influence of politics and the impact of its actions on a world and its characters
Fábio S. T. Filho, Rafaela Camile T. Parente, Romero Filho P. F., Nilson V. Soares, Leo Falcão

113. **Os dingbats como instrumento para documentação e entendimento dos saberes e práticas populares das benzedeiras em Pernambuco**
Dingbats as an instrument for documenting and understanding the knowledge and popular practices of healers in Pernambuco
Tadeu Couto, Fátima Finizola

114. **Curadoria Acessível e Decolonial: um processo participativo para a concepção de exposições**
Accessible and decolonial curating: a participatory process for the design of exhibitions
Arthur Carvalho, Elizabeth Romani

115. **Percepções e desafios da Acessibilidade Digital: um estudo sobre conhecimento e aplicação de diretrizes acessíveis em projetos de desenvolvimento de artefatos digitais no Brasil.**
Digital Accessibility perceptions and challenges: a study on accessibility guidelines knowledge and application in digital artifacts projects in Brazil.
Thaysa M. M. Santos, Janaina Campos Branco

116. **Contribuições das fontes variáveis para tipografia inclusiva: uma discussão sobre os eixos de variação**
Contributions of variable fonts to inclusive typography: a discussion about the axes of variation
Mary Vonni Meürer, Maíra Woloszyn, Dominique Ramon Auler

117. **O COMÉRCIO DOS ARTEFATOS MUSICAIS EM CURITIBA-PR (1890-1920): UM MAPEAMENTO**
The trade of musical artifacts in Curitiba-PR (1890-1920): A mapping
Maryellen T. Hasegawa, Juarez Bergmann Filho

118. **Aspectos visuais do letreiramento em kanji e kana em jornais japoneses publicados em São Paulo: 1935–1940**
Visual aspects of kanji and kana lettering in Japanese newspapers published in São Paulo: 1935–1940
Eduardo Araújo de Ávila, Priscila Lena Farias

119. **Letreiros litográficos na revista Vida Paulista (1903-1905)**
Lithographic lettering in the magazine Vida Paulista (1903-1905)
Lucas Senzaki Shimazu, Priscila Lena Farias

120. **Famílias tipográficas em anúncios comerciais do Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, 1908**
Typefaces in advertisements from Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, 1908
Andressa Licka Shimizu, Jade Samara Piaia

121. **O design sensorial no contexto das comemorações juninas de Campina Grande - PB**
Sensory design in the context of the June celebration in Campina Grande
Aristóteles Gomes Silva, Guilherme Ranoya Seixas Lins

122. **A Lenda da Pedra da Batateira: o desenvolvimento de infográfico como forma de preservação da história oral do Crato**
The Legend of Pedra da Batateira: developing an infographic as a means of preserving the oral history of Crato
Kalígia Siqueira Cavalcante, Sávio Nobre de Araújo, Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, Juliana Loss Justo

123. **Na superfície da pele, cultura brasileira: Pinturas corporais indígenas das etnias pernambucanas**
On the surface of the skin, Brazilian culture:Indigenous body paintings of Pernambuco ethnic groups.
Andayra França Timóteo, Camila Brito de Vasconcelos

124. **Produtores de letreiramentos públicos em pedra no Rio de Janeiro (1860 – 1910)**
Stone public lettering productors in Rio de Janeiro (1860–1910)
Vinicius Freitas da Silva Guimarães, Washington Dias Lessa

125. **Ilustrações e infográficos nas cinco edições de Dungeons & Dragons – usos e funções**
Illustrations and infographics in the five editions of Dungeons & Dragons - uses and functions
Leonardo Alvarez Franco, Paula da Cruz Landim, Guilherme Cardoso Contini

126. **O repertório tipográfico da Typographia de Viúva Sobral entre 1848 e 1866**
The typographic repertoire of Widow Sobral letterpress printing shop between 1848 and 1866
Camila C. S. Rosado, Priscila L. Farias

127. **Contribuições do Design da Informação na visualização de dados de uma pesquisa sobre letreiramentos populares**
Contributions of Information Design in the data visualization of a popular lettering's research
Amanda Ardisson Bento, Sérgio Antônio Silva, Letícia Pedruzzi Fonseca

128. **Reflexões sobre a aplicação de práticas do Design da Informação para a educação do paciente com artrose: pesquisa de campo, storyboards e entrevistas**
Reflections on the application of Information Design practices for osteoarthritis patient education: field research, storyboards and interviews
Clara dos Santos Rodrigues e Silva, Sara Miriam Goldchmit

129. **Estudo analítico sobre a representação gráfica de escalas de autoavaliação da intensidade de dor**
Analytical study on the graphic representation of pain intensity self-assessment scales
Heloisa Pereira Machado, Carla Galvão Spinillo

130. **O ambiente construído e organizacional hospitalar no design de sistemas de wayfinding**
The hospital built and organizational environment in the design of wayfinding systems
Gustavo Muchinski Vieira, Yana Preisler, Débora de Araújo Veras, Kelli C.A.S. Smythe

131. **O uso de infográficos na divulgação científica: o caso da revista Pesquisa Fapesp**
The use of infographics in scientific divulgation: the case of Pesquisa Fapesp magazine
Marcus Aurelius Lopes Domiciano, Vania Cristina Pires Nogueira Valente, Cassia Leticia Carrara Domiciano

132. **Ferramentas de Business Intelligence (BI) como facilitadores de comunicação e transparência pública na divulgação do IDEB**
Business Intelligence (BI) tools as facilitators for public communication and transparency in the disclosure of IDEB scores
Saulo José Lopes Matuschka Macedo, Auberth Henrik Venson

133. **Oficina de Publicações Digitais: uma abordagem transmídia para desenvolver competências de design de comunicação**
Digital Publications Workshop: a transmedia approach to develop communication design skills
Bárbara Emanuel

134. **Resgate tipográfico e de letreiramento: uma experiência de ensino de design de tipos**
Typographic and lettering revival: an experience in teaching type design
Solange Galvão Coutinho, Gabriela Paolla de Barros, Laura Linck, Venâncio França

135. **Dingbats Baía Formosa: interseções entre o design de tipos e a cartografia social a partir de um projeto de extensão universitária**
Dingbats Baía Formosa: intersections between type design and social cartography from a university extension project
Luiza Falcão, Juliana Felipe Farias

136. *Typ.ologies: Reframing Ireland's vernacular letterform through the lens of heritage*
Dee Maher Ring

137. *Digital Graveyards: A study about data visualization portraying death during the covid-19 pandemic*
Larissa Ugaya e Luciane Fadel

138. **Os desafios na inclusão dos deficientes do espectro cromático nas linhas de transporte público no município de Caruaru em Pernambuco**
The challenges in the inclusion of the disabled of the chromatic spectrum in public transport lines in the municipality of Caruaru in Pernambuco
Diego Siqueira Cavalcanti da Silva, Matheus Anselmo dos Santos Costa, Hércules Manoel Silva Monteiro, Lucas José Garcia

08/Nov | Nov. 08th **Dia 03** | Day 03

139. **Imagens acessíveis: uma relação entre a audiodescrição e a Gramática do Design Visual**
Accessible images: a connection between audio description and Visual Design Grammar.
Luciana Tavares Perdigão, Ediclea Mascarenhas Fernandes

140. **Como o design da informação pode contribuir no entendimento dos titulares de dados na LGPD**
How information design can help data owners understand their rights under the LGPD
Laísa Reis, Gabriela Araujo F. Oliveira

141. **Design e Direito no combate à violência doméstica e familiar contra a mulher no município de São Paulo: uma experiência interdisciplinar**
Design and Law in the fight against domestic violence against women in the city of São Paulo: an interdisciplinary experience
Caio Koichi Figuti Enabe, Camila Costa Santos Rosado, Luiza Midori Yoshimura, Maria Eduarda Esperança Baracho, Gustavo Orlando Fudaba Curcio

142. **Representação de Gênero em Pictogramas de Sanitários Públicos: Um estudo exploratório**
Gender Representation in Public Toilet Pictograms: An Exploratory Study
Thaís Alves de Andrade, Fabiano de Vargas Scherer

143. **Coerência na comunicação visual de empresas engajadas em iniciativas de diversidade e inclusão: análise da Accenture e Thoughtworks**
Coherence in the visual communication of companies engaged in diversity and inclusion initiatives: analysis of Accenture and Thoughtworks
Bianca de Medeiros Silva, Isadora Burmeister Dickie, Luis Américo Silva Bonfim

144. **Logotipos de bancos digitais: uma análise exploratória de características e similaridades tipográficas**
Digital bank's logotypes: an exploratory analysis of typographic characteristics and similarities
Frederico G. Klaic, Gabriela Araujo F. Oliveira

145. **O diário de um rio: uma análise de tradução intersemiótica no livro foto-textual O rio, de João Cabral de Melo Neto, com fotografias autorais**
The journal of a river: an analysis of the intersemiotic translation in the photo-text book O rio, by João Cabral de Melo Neto, with authorial photographs
Júlia Cunha Alves Cavalcante, Giselly Marques da Silva, Natália Maria da Silva Oliveira, Solange Galvão Coutinho, Guilherme Mendes Cahú Costa

146. **O conceito de multimodalidade nos estudos brasileiros do livro ilustrado contemporâneo: uma revisão integrativa**
The concept of multimodality in Brazilian research on contemporary picturebooks: an integrative review
Ana Luiza Siqueira Frazão, Eduardo A B M Souza

147. **Proposta de instrumentos de coleta de dados para análise da representação das mulheres em anúncios publicitários**
Proposal for data collection instruments to analyze the representation of women in advertisements
Júlia Ramos Brito, Letícia Pedruzzi Fonseca

148. **Mulheres impressoras em São Paulo no século XIX: a oficina litográfica de Philippina Lichtenberger**
Women printers in São Paulo in the 19th century: Philippina Lichtenberger's lithographic printing shop
Layne de Marco de Paula, Priscila Lena Farias

149. **Anúncios comerciais no Almanak de Piracicaba para 1900: repertório de tipos e composição tipográfica**
Commercial advertisements in the Almanak de Piracicaba para 1900: typeface repertoire and typographic composition
Beatriz Pniewski, Jade Samara Piaia

150. **O conceito de Tecnologia no Design da Informação: levantamento do estado da arte no Brasil**
The concept of Technology in Information Design: survey of the state of the art in Brazil
Fernanda Fonseca Neves,Bruno Serviliano Santos Farias,Camilla Costa Bacelar

151. **Caracterizando a aplicação do Design da Informação no site institucional do Tribunal de Justiça do Estado do Paraná**
Characterizing the application of Information Design on the institutional website of the Court of Justice of the State of Paraná.
Carlos de Paula Soares Filho

152. **The social role of Information Design in the Digital Era**
O papel social do Design da Informação na Era Digital
Aline de Ávila Guimarães Ribeiro Lima, Ana Mansur de Oliveira, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

153. **Integração do usuário no processo de design: a importância do uso de um grupo focal para o resultado final do projeto gráfico "Entre Mundos"**
User integration in the design process: the importance of using a focus group for the final result of the graphic project "Entre Mundos"
Tacila Fernanda Carneiro Evangelista, Juliana Bueno

154. **O significado das cores nas eleições presidenciais de 2022: uma análise de artefatos gráficos da campanha do PL**
The meaning of colors in the 2022 presidential election: an analysis of graphic artifacts from the PL campaign
Carla Pereira, Herisson Franca, Sonally Freitas

155. **"É proibido proibir!": análise das cores na representação da contracultura na capa do disco tropicalista Caetano Veloso**
"It is forbidden to forbid!": analysis of colors in counterculture representation on the Caetano Veloso's tropicalist album cover
Cláudio de Sousa Teixeira, Carla Pereira

156. **Uma utopia editorial: A história da Xisto Colonna Edições de Arte**
An editorial utopia: The history of the Xisto Colonna Edições de Arte
Manoel Deisson Xenofonte Araujo, Solange Galvão Coutinho, Edna Cunha Lima

157. **Imprensa ilustrada e artes gráficas em Curitiba no início do século XX**
Illustrated press and graphic arts in Curitiba in the early 20th century
Ana Carolina Martins Pinheiro, Marilda Lopes Pinheiro Queluz

158. **Em busca de jornais de tipógrafos do século XIX em instituições de Recife e acervos digitais**
In search of 19th century typographers' newspapers in Recife institutions and digital collections
Isabella Ribeiro Aragão, Maria Eduarda S. Barbosa & Niedja de O. Barbosa

159. **Reflexões preliminares sobre a Tipografia d'O Gráfico Amador na Escola de Belas Artes de Pernambuco**
Preliminary reflections about the typography of O Gráfico Amador in the Pernambuco School of Fine Arts
Isabella Ribeiro Aragão, Kelvyn N. da Silva

160. **Metáforas da liberdade: Spartacus das páginas de O Diabo a Quatro para os rótulos de cigarro**
Freedom metaphors: Spartacus from the pages of O Diabo a Quatro to cigarette labels
Íkaro Santhiago Câmara Silva Oliveira, Edna Lucia Cunha Lima

161. **Tradução do conhecimento e literacia em visualização de dados: uma proposta metodológica**
Information design for knowledge translation, a methodologic proposition
Vitória Souto, Valentina Kurkdjian, Renata Perim, Doris Kosminsky

162. **D'ocês: Design da Informação sobre aspectos da memória e sociologia dos doces através dos Cadernos de Receitas União**
D'ocês: Information design on aspects of the memory and sociology of confectionery through the cookery books of União brand
Giovanna Farah, Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi

163. **Painéis de dados com foco no usuário: desenvolvimento de dashboards para controle de vendas em varejo, baseados na interação com stakeholders.**
User-focused data panels: developing dashboards to control retail sales, based on interaction with stakeholders
Ana Carolina de Souza Vieira, Maria Alice Mauricio

164. **ReDE InovaAula: a trajetória da construção de um dispositivo web voltado à formação de professores em conteúdos de design**
ReDE InovaAula: a trajectory of the construction of a web device focused on teacher training in design contents
Solange Galvão Coutinho, Erika Simona dos Santos Ferreira, Edilene Mendes da Silva Araújo, Hélio Oliveira Silva

165. **Design informacional e gamificação: testes com ilustrações para um jogo de educação corporativa**
Informational design and gamification: tests with illustrations for a corporate education game
Mônica Assis Marques Barbosa, Mirella De Menezes Migliari

166. **Exploração gráfica, aprendizagem, invenção e modelagem: o design de informação como processo para análise de entrevistas**
Graphic exploration, learning, invention and modelling: information design as a process for interview analysis
Ricardo Artur P. Carvalho, Leonardo Sidaoli, Cristina Jardim Batista

167. **Projeto de melhoria do fluxo informacional do site da Editora UFS: diálogos possíveis a partir do Design da Informação com a Ciência da Informação**
Project to improve the informational flow of Editora UFS website: possible dialogues from Information Design with Information Science
André N. Azevedo, Germana G. Araujo

168. **Análise de ilustrações de livros didáticos de ensino de Libras através da apresentação de um quadro analítico**
Analysis of illustrations of Libras teaching textbooks through the presentation of an analytical framework
Leonardo Rodrigues Cabral, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho

169. **Análise de aspectos gráficos da rotulagem nutricional determinada pela Resolução da Diretoria Colegiada nº 429 e Instrução Normativa – IN nº 75**
Graphic design aspects of the nutritional label determined by the Resolução da Diretoria Colegiada nº 429 and Instrução Normativa – IN nº 75
Thaís Helena Behar Alem, Denise Dantas

170. **Comunicação de informações nutricionais para consumidores: uma análise da campanha The New Nutrition Facts Label**
Communicating nutrition information to consumers: an analysis of The New Nutrition Facts Label education campaign
Christopher Hammerschmidt, Carla Galvão Spinillo, Luciane Maria Fadel

171. **Análise do uso de cores e personagens em embalagens de alimentos industrializados com apelo saudável: o caso dos salgadinhos e chips**
Analysis of the use of colors and characters in industrialized food packaging with healthy appeal: the case of snacks and chips
Carla Patricia de Araújo Pereira, Carolina Araújo Souza

172. **Construindo engajamento cívico por meio de geração lúdica de dados**
Building Civic Engagement Through Playful Citizen-Generated Data
Clorisval Pereira

173. *Inputs to Optimize Risk Communication: Testing Preferences in Icons for Emergencies*
Rodrigo Fernando Ramirez Montecinos

174. *Information for patients: should we reconsider our assumptions?*
Karel van der Waarde

175. *Individualized Visual Narratives: Type 1 Diabetes Management Strategies Among Three Runners in the London Marathon*
Denise Montt-Blanchard

176. *Reading hotspots: a method to evaluate reader and mediator's experience with digital children's books*
Douglas Menegazzi

177. *Guiding principles towards inclusive design: research notes for meaningful change*
Matheus Cezarotto

178. *'The inclusive way' hackathon – inclusive wayfinding and pedagogy / Hackathon de maneira inclusiva – orientação e pedagogia inclusiva*
Jeanne-Louis Mois

09/Nov | Nov. 09th **Dia 04** | Day 04

179. **Art Déco na revista Mirante das Artes, &tc (1967-1968): indícios textuais e imagéticos**
Art Déco in the magazine Mirante das Artes, &tc (1967-1968): textual and graphic evidence
Isabela D'Auria Caragelasco

180. **Produção de cartazes LGBTQIA+ utilizando técnicas de impressão artesanais**
Creation of LGBTQIA+ posters using artisanal printing techniques
Luiz Gonzaga Lopes Neto, Elizabeth Romani

181. **Paragrafia: desenvolvimento de uma fonte experimental a partir de ornamentos das carrocerias de caminhão de Vitória de Santo Antão-PE**
Paragrafia: development of an experimental font based on truck body ornaments from Vitória de Santo Antão, Pernambuco, Brazil
Mateus de Souza Lima, Fátima Finizola

182. **Cartas em jogo: uma metodologia criativa para visualização de dados**
Cards to play: a creative methodology for data visualization.
Antônio Giannini, Renata Perim, Doris Kosminsky

183. **Como a informação do Character Design dos Protagonistas Silenciosos dos jogos Hollow Knight e Undertale influenciam em suas narrativas**
How does the Silents Protagonists' Character Design information from the games Hollow Knight and Undertale influence in their narratives
Maria Clara Rodrigues, Sophia Moraes, Valeria Louise Ueta, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

184. **Visualizando a evolução cromática no cinema**
Visualizing the evolution of color in film
Roberta Saldanha da Silva Berardo Gomes, Leandro Manuel Reis Velloso

185. **Codificação gráfica de crises existenciais: reflexões sobre um experimento de educação crítica em design**
Graphic encoding of existential crises: reflections from a critical design education experiment
Alanis Louise de Mello Zukowski, Maria Vitória Ribeiro Kosake, Frederick M. C. van Amstel

186. **Estudo de métodos para o desenvolvimento de tipografias por meio de processos experimentais de colagem de caracteres**
Study of methods for the development of typographies through experimental processes of characters collage
Régi José Silva, Guilherme Saraiva, Josinaldo Silva

187. **Design editorial de material didático para o auxílio da alfabetização bilíngue de crianças surdas**
Editorial design of didactic material to help deaf children with bilingual literacy
Bruna Rodrigues, Catarina Paes, Germana Gonçalves G. de Araujo, Raquel P. de Lima

188. **Design inclusivo centrado no usuário: instrumento de caráter pedagógico como material didático para deficientes visuais.**
User-centered inclusive design: a pedagogical instrument as didactic material for the visually impaired.
Vívian Santos, Diego Siqueira, Adácia Alves, Hannah Silva, Washington Filho

10/Nov | Nov. 10th **Dia 05** | Day 05

189. **Design da informação no processo de transferência de tecnologia da Embrapa Suínos e Aves**
Information design in the technology transfer process at Embrapa Suínos e Aves
Marina Schmitt, Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante & Eugenio Andrés Díaz Merino

190. **Design e as Inteligências Artificiais Gerativas: uma revisão sistemática de literatura**
Design and Generative Artificial Intelligences: A Systematic Literature Review
Gabryel Antonio de Oliveira Antão, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

191. **Midjourney: uma jornada pela construção em Design a partir da interação entre informação e IA**
Midjourney: Exploring the Construction in Design through the Interaction between Information and AI
Gabryel Antonio de Oliveira Antão, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

192. **A materialidade do suporte do livro não-verbal como emissora de informações para interações entre crianças cegas e videntes: elaboração de um protótipo**
The non-verbal book support's materiality as a source of information for interactions between blind and sighted children: creating a prototype
André Moreira de Lima

193. **E-learning para Empoderamento de meninas e mulheres nas áreas STEM**
E-learning for Empowerment of women and girls in STEM areas
Alynka Joyce Borges da Silva, Lisandra de Andrade

194. **Construindo pontes para as religiões de matriz africana através de artefato físico-digital interativo**
Building bridges to african-derived religions through interactive physical-digital artifact
Karla Garcia Colares, Nilson Valdevino Soares

195. **Processo de produção gráfica e digital para a criação de um Museu Virtual para uma cidade histórica do Estado da Paraíba**
Graphic and digital production process for the creation of a Virtual Museum for a historic city in the State of Paraíba
Matheus Batista Diniz; Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira; Angélica de Souza Galdino Acioly; Kléber da Silva Barros.

196. **Uma discussão da metodologia voltada à análise iconográfica dos artefatos visuais do sertão alagoano**
A discussion of the methodology intended to the iconographic analysis of visual artifacts in the interior of Alagoas
Marina Avila, Eva Rolim Miranda

197. **Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: história e historiografias**
Graphic design and moving image in Brazil: history and historiographies
Daniela Souto, Noni Geiger

198. **A infografia voltada aos Recursos Educacionais Abertos (REAs): um design aberto em potencial**
The infographics focused on Open Educational Resources (OERs): a potential open design
Lara Souza Benedet, Berenice Santos Gonçalves

199. **O papel da representação gráfica na comunicação das atividades de um núcleo de pesquisa acadêmico**
The role of graphic representation in communicating the activities of an academic research center
Larissa Bauer Leone, Jessica Maria Tomé, Vanessa Constance Ambrosio, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

200. **Projeto Infográfico – relato de experiência sobre o ensino de Design de Informação em uma escola de Ensino Médio Integrado**
Infographic Project – experience report on teaching Information Design in a Vocational High School
Christiane Mello, Bruno Ferraz, Mônica Costa

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Expressividade tipográfica nos livros ilustrados do autor-ilustrador Odilon Moraes: uma análise do processo criativo à escrita diagramática

Typographic expressiveness in picturebooks by author-illustrator Odilon Moraes: an analysis from creative process to diagrammatic writing

Thalita Macêdo, Eduardo A B M Souza

Este artigo contribui com a elaboração teórica sobre o uso da tipografia no livro ilustrado. Utilizamos o conceito de expressividade tipográfica para evidenciar sua ambiguidade entre ser vista e lida e o de escrita diagramática para compreender suas relações semânticas na superfície. Diante da lacuna nessa discussão, realizamos uma investigação pautada em quatro fases. A primeira fase foi exploratória para conhecer a linguagem do livro ilustrado; a segunda, a fase preliminar, subdividiu-se nas etapas de (a) levantamento de autores-ilustradores brasileiros, na qual a produção do autor-ilustrador Odilon Moraes se destacou; (b) leitura seletiva, em que percebemos recorrências no uso da tipografia e suas obras, e; (c) elaboração de roteiro para entrevistá-lo acerca de seu trabalho tipográfico. Com isso, realizamos a terceira fase, a entrevista, remotamente, em março de 2023. Por fim, a fase analítica, seguiu os preceitos de Yin (2016) para tratar os resultados obtidos. Ao relacionar o discurso do autor-ilustrador com nossa fundamentação teórica e análises, argumentamos que a escrita diagramática – tanto a escolha tipográfica quanto a distribuição espacial – de Odilon Moraes é silenciosa, com o objetivo de evidenciar a mensagem linguística e sua interação com a imagem, além de marcar o ritmo de passagem das páginas.

This paper elaborates on the use of typography in picturebooks. We use the concept of typographic expressiveness to highlight its ambiguity between being seen and read and that of diagrammatic writing to understand its semantic relationships on the surface. Faced with a gap in this discussion, we carried out an investigation based on four phases. The first was exploratory, in which we delved into the language of picturebooks; the second, the preliminary phase, was subdivided into the stages of (a) survey of Brazilian authors-illustrators, in which the production of Odilon Moraes stood out; (b) selective reading, in which we perceive recurrences in the use of typography in his works, and; (c) elaboration of a script to interview him about his typographic work. With this, we were able to carry out the third phase, the interview, which took place remotely, in March 2023. Finally, the analytical phase followed the precepts of Yin (2016) for the treatment of the results obtained. Thus, by relating the author-illustrator's discourse to our theoretical foundation and analyses, we argue that the diagrammatic writing – both the typographic choice and the spatial distribution – by Odilon Moraes is silent, aiming to highlighting the linguistic message and its interaction with the image, in addition to marking the rhythmic peruse of the picturebooks.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

A tipografia do kakimoji na produção de Lampião, um mangá brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo

The kakimoji typography in the production of Lampião, a Brazilian manga by Heitor Amatsu and Carlo

Janaina Freitas Silva de Araújo, Eva Rolim Miranda

Kakimoji é o termo utilizado para abordar a representação gráfica do som em quadrinhos japoneses, os mangá. E desde a segunda onda do mangá, entre 2013 a 2015(BRAGA JR., 2019), quando houve um significativo aumento da publicação independente, acompanhamos a discussão sobre o que de fato é o mangá brasileiro. Nesta pesquisa, apresentaremos como o elemento da onomatopeia (tratada como kakimoji nesta análise) pode ser abordado enquanto elemento pictórico e/ou esquemático (TWYMAN, 1976) no volume 1 de Lampião, um mangá brasileiro ilustrado por Heitor Amatsu e roteirizado por Carlos. Encontramos e analisamos 102 registros de kakimoji na obra com 120 páginas, a maioria monocromática. Nosso objetivo com tal abordagem é trazer à luz do Design como um quadrinho independente, no formato de mangá brasileiro, pode misturar elementos de culturas distintas, através do emprego da onomatopeia, e, ainda assim, ser consagrado como produção nacional. Além disso, aplicamos as categorias de classificação gráfica da onomatopeia desenvolvidas por Araújo (2021) a fim de investigarmos as características visuais de cada uma, de acordo com traço, cor, escala e movimento.

Kakimoji is the term used to address the graphic representation of sound in Japanese comics, the manga. And since the second wave of manga (BRAGA JR., 2019), between 2013 and 2015, when there was a significant increase in independent publishing, we have followed the discussion about what Brazilian manga actually is. In this research, we will present how the element of onomatopoeia (treated as kakimoji in this analysis) can be approached as a pictorial and/or schematic element (TWYMAN, 1976) in volume 1 of Lampião, a Brazilian manga illustrated by Heitor Amatsu and scripted by Carlos. We found and analyzed 102 records of kakimoji in the work with 120 pages, most of them monochromatic. Our goal with this approach is to bring to light Design as an independent comic, in the Brazilian manga format, which can mix elements from different cultures, through the use of onomatopoeia, and, even so, be consecrated as a national production. In addition, we apply the onomatopoeia graphic classification categories developed by Araújo (2021) in order to investigate the visual characteristics of each one, according to stroke, color, scale and movement.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Linguagem Gráfica e Postagens Acadêmicas: o persuasivo e o informativo na comunicação institucional para o Instagram

Graphic Language and Academic Posts: the persuasive and the informative in institutional communication for Instagram

Jonas Ferreira, Guilherme Ranoya

Neste trabalho analisamos postagens compartilhadas pelo perfil institucional de uma universidade pública no Instagram. Buscamos construir um arcabouço metodológico que permita considerar aspectos linguísticos e retóricos que envolvessem a relação entre as duas formas de linguagem gráfica verbal e pictórica, identificando como convergem na construção de significação, e cconsiderando a presença de argumentos retóricos na comunicação institucional na rede social. Para este fim, foram utilizadas as terminologias propostas por Twyman (1979) para a linguagem gráfica; as metodologias de análise de Evelyn Goldsmith (1980) e Jeremy Mulvey (1987); além de considerar a presença de argumentos retóricos identificados por meio dos apelos aristotélicos (ethos, pathos e logos). Por fim, consideramos que esse corpo teórico foi suficiente para propor uma base que avaliasse aspectos linguísticos das postagens institucionais, além de permitir a identificação de argumentos persuasivos da composição dos conteúdos.

In this study, we analyze posts shared by the institutional profile of a public university on Instagram. We aim to construct a methodological framework that allows for the consideration of linguistic and discursive aspects involving the relationship between the two forms of graphic language, verbal and pictorial, identifying how they converge in meaning construction, while considering the presence of rhetorical arguments in institutional communication on the social network. To achieve this, we draw upon the terminologies proposed by Twyman (1979) for graphic language, the analysis methodologies of Evelyn Goldsmith (1980) and Jeremy Mulvey (1987), as well as the presence of rhetorical arguments identified through Aristotelian appeals (ethos, pathos, and logos). Finally, we consider that this theoretical framework sufficiently enables the evaluation of linguistic aspects of institutional posts, in addition to facilitating the identification of persuasive arguments in content composition.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Uma análise comparativa de narrativa como elemento de imersão em jogos eletrônicos

A comparative analysis of narrative as an element of immersion in electronic games

Felipe Hideki Kamijo Cardoso, Marcos Bernardes

Este artigo refere-se a uma análise de jogos com foco em sua narrativa a partir das lentes de Jesse Schell. As observações feitas neste trabalho são de natureza qualitativa e dedutiva a fim de compreender quais elementos são comuns na construção de imersão em jogos narrativos, seja na parte do enredo ou mecânica. Os jogos analisados são The Last of Us, Life is Strange 2 e As Dusk Falls. Desta forma, o artigo aponta os aspectos semelhantes entre os casos estudados compreendendo conceitos de game design utilizados em suas mecânicas. Além de observar a presença de abordagens de problemáticas reais vividas pelos humanos a fim de gerar empatia e imersão.

This article refers to an analysis of games focusing on their narrative using the lens of Jesse Schell. The observations made in this work are of a qualitative and deductive nature in order to understand which elements are common in the construction of immersion in narrative games, whether in the plot or mechanics. The analyzed games are The Last of Us, Life is Strange 2 and As Dusk Falls. In this way, the article points out the similar aspects between the cases studied, comprising game design concepts used in their mechanics. In addition to observing the presence of approaches to real problems experienced by humans in order to generate empathy and immersion.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Narrativas Além do Jogo: Um Estudo de Caso de Blaseball e sua Abordagem Imersiva

Narratives Beyond the Game: A Case Study of Blaseball and Its Immersive Approach

Bruno Dal Ponte Pavei da Silva, Isabel Maria Carvalho, Milton Luiz Horn Vieira

O presente artigo tem como objetivo investigar as contribuições presentes no conteúdo gerado procedimentalmente em jogos digitais para imersão de jogadores em narrativas modulares não lineares. Expondo como um design de jogo procedimental com o foco em narrativas têm o potencial de encorajar a criatividade e engajamento dos jogadores para além do jogo em si. Propondo uma revisão de conteúdo dos temas apresentando bem como a análise de um jogo que faz uso de narrativas procedimentais, o Blaseball. Propõe-se que jogos que focam em narrativas criadas com conteúdos procedimentais são catalisadores para a criação de conteúdos novos para o jogo entre jogadores e desenvolvedores. Com base nessa análise, apontam-se formas e destacam-se padrões narrativos que possam facilitar a expressividade do jogador e apoiar a atividade criativa dos jogadores.

This article aims to investigate the contributions present in procedurally generated content in digital games to provide immersion for players in non-linear modular narratives. Exploring how procedural game designs with a focus on narrative has the potential to encourage creativity and player engagement beyond the game itself. Proposing a content review of the themes presented as well as the analysis of a game that uses procedural narratives, Blaseball. It is proposed that games that focus on narratives created with procedural content are catalysts for the creation of new content for the game between players and developers. Based on this analysis, narrative patterns that can facilitate the player's expressiveness are highlighted in support of the creative activity of the players.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Inventário – uma primeira abordagem para o mapeamento de uma produção de livros de artista

Inventory – a first approach to mapping an artist book production

Gabriela Agustina Irigoyen, Irene de Mendonça Peixoto

Este artigo é uma primeira abordagem para um mapeamento dos conceitos que estão entremeados na ideia de Livro de Artista e de como eles se interconectam – busca abordar formato e conceito para essa categoria complexa e polissêmica do livro contemporâneo. Apresenta um mapa de abordagem conceitual para livros de artista utilizado como ferramenta de classificação e mapeamento da produção de 41 livros de artista criados no período de 2019 a 2021. Pode vir a ser do espectro do interesse e potencialmente servir de ferramenta para designers, pesquisadores, artistas e curadores que estudam o tema livro de artista. Tem também o intuito de divulgar essa categoria artística para que mais pesquisadores, curadores de acervos, criadores de editais e políticas públicas incentivem essa manifestação e expressão artística.

This article is a first approach to mapping the concepts that are intertwined in the idea of an Artist's Book and how they are interconnected – addressing format and concept for this complex and polysemic category of the contemporary book. It presents a conceptual approach map for artist books used as a classification and mapping tool for a production of 41 artist books created in the period from 2019 to 2021. It may become part of the spectrum of interest and potentially serve as a tool for designers, researchers, artists, and curators who study the artist's book theme. It is also intended to publicize this artistic category so that more researchers, curators of collections, creators of notices and public policies encourage this manifestation and artistic expression.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Correlações entre elementos do design em mangás traduzidos

Correlations between design elements in translated mangas

Danielly Amatte Lopes, Mariana Petrovana Ferreira da Silva

As Histórias em Quadrinhos traduzidos são um volume expressivo em livrarias ou sites de compras de livros. A demanda para que esses materiais estrangeiros sejam adequados não somente no idioma, mas em suas características gráficas para serem consumidos em território nacional é cada vez maior dado ao número de títulos crescente ano após ano pelas editoras especializadas. Não obstante, os quadrinhos japoneses, chamados de mangás são um recorte significativo do campo de leitura de quadrinhos estrangeiros no Brasil. Estes quadrinhos, entendidos aqui como artefatos gráficos, podem ser analisados como objeto de estudo do campo design da informação. O presente artigo busca fazer correlações entre elementos de design e histórias em quadrinhos. Sendo um artefato gráfico oriundo de outra cultura, os mangás trazem em si códigos visuais e de linguagem próprios, que carecem de repertório por parte do designer para serem amplamente compreendidos e adequadamente adaptados. Em um processo, que hora é tradução, parte adaptação, que pode ser compreendido dentro de uma ótica transcriativa.

This article explores the use of graphical visual language in research processes as a form of investigation and learning. Based on the case of a Master's thesis, the authors examine the process of graphic exploration and how it contributed to the results of the analysis of ten interviews. The use of different graphic resources and how they served to represent and translate elements present in the interviewees' speeches, in order to organise, identify the recurring themes and, subsequently, analyse them is observed. It was found that the process of exploring and analysing the interviews was enhanced by the design process, which experimented with different configurations of organisation and categorisation were experimented, articulating concepts and forms throughout the process.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Redescobrindo Viana: sinalização de sítios históricos para promoção do Turismo Cultural

Rediscovering Viana: wayfinding and signage system in historical sites to promote Cultural Tourism

Mauro Pinheiro, Matheus Afonso Carneiro da Rocha

Este artigo discute o papel da sinalização para valorização da cultura e incentivo ao turismo, a partir do relato do desenvolvimento de um sistema de sinalização dos sítios históricos do município de Viana (ES) – fruto de uma articulação entre o Laboratório de Projetos em Design da Universidade Federal do Espírito Santo (ProDesign Ufes), a Secretaria Municipal de Cultura e Turismo de Viana, o Instituto Federal do Espírito Santo. Apresenta os métodos e estratégias de wayfinding utilizados, a partir dos trabalhos desenvolvidos anteriormente pelo ProDesign Ufes. Descreve as etapas de desenvolvimento do projeto, as questões de design da informação que orientaram a elaboração de mapas e a elaboração da identidade visual do projeto.

This article discusses the role of signage in promoting tourism and cultural awareness, presenting a case study on the development of a signage system for historic sites in the municipality of Viana (ES) – a result of collaboration between the Design Projects Lab of the Federal University of Espírito Santo (ProDesign Ufes), the Municipal Secretariat of Culture and Tourism of Viana, and the Federal Institute of Espírito Santo. It describes the wayfinding strategies and design methods used, based on work previously developed by ProDesign Ufes. It describes the project's development stages, the information design issues that guided the creation of maps and the creation of the project's visual identity.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Do Centro à Zona Rural: um projeto de Wayfinding para a Festa Junina de Caruaru-PE

From Downtown to the Rural Zone: a Wayfinding Project for Caruaru-PE June Festival

Maria Eduarda Ramos Lopes

Esta é uma proposta de projeto desenvolvido para um Trabalho Final de Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. A Festa de São João é uma das maiores manifestações culturais do povo brasileiro. Especialmente na região Nordeste, essa festividade é responsável por movimentar milhares de pessoas em torno da sua organização e comemoração. No ano de 2023, a Prefeitura Municipal de Caruaru apresentou um novo projeto para o São João, que visa expandir a festa tanto no tempo quanto no espaço: 25 polos de atrações espalhadas nas zonas urbanas e rurais serão responsáveis por estender a festa durante 65 dias. Com isso, surge a necessidade de estudar e reorganizar os fluxos da rota turística da cidade. A partir de levantamentos históricos e urbanos, e com auxílio de pesquisas de campo e entrevistas, o projeto visa desenvolver um manual de sinalização que possa atender a essa nova configuração espacial dos eixos turísticos, além de fornecer suporte para a navegação do espaço da cidade durante todo o ano.

This is a project proposal developed for a Final Graduation Work at the Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo. The São João Festival is one of the biggest cultural events of the Brazilian people. Especially in the Northeast region, this celebration is responsible for attracting thousands of people for its organization and celebration. In the year 2023, the Municipal Government of Caruaru presented a new project for the Festival, aiming to expand in both time and space: 25 attraction centers spread across urban and rural areas will be responsible for extending the festivities for 65 days. Therefore, there is a need to study and reorganize the tourist routes within the city. Based on historical and urban surveys, along with field research and interviews, the project aims to develop a Signage Manual that can carry the new spatial configuration of the tourist axes, as well as provide support for navigating the city throughout the year.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

A comunicação não verbal e o level design silencioso de Scorn

Scorn's non-verbal communication and silent level design

Guilherme Menezes, Danilo Fonseca, Leonardo Cavalcanti, Nilson Valdevino Soares

Neste artigo apresentamos os resultados preliminares de uma pesquisa exploratória com o propósito de analisar a forma que o jogo independente Scorn molda a experiência que o jogador terá em seu mundo. Apresentando um level design que se mescla com uma narrativa não intrusiva, o jogo utiliza padrões de múltiplos autores para gerar suas fases e atmosfera únicas. O artigo irá explorar as maneiras como eles foram utilizados e como o Guidance, Mood Ambiance e Foreshadowing se mostram relevantes para a instrução do jogador sem nenhum método de exposição. A fim de confirmar os conceitos citados acima, utilizamos a metodologia de game analysis de Aarseth (2003) e Soares (2023) de modo a explorarmos a obra em vista dos padrões mencionados.

In this article we present the preliminary results of an exploratory research with the aim of analyzing how the independent game Scorn shapes the player's experience in its world. Presenting a Level Design that merges with a non-intrusive narrative, the game utilizes patterns from multiple authors to generate its unique levels and atmosphere. The article will explore the ways in which they were utilized and how Guidance, Mood Ambiance, and Foreshadowing prove relevant for instructing the player without any expositional methods. In order to confirm the aforementioned concepts, we employed the game analysis methodology of Aarseth (2023) and Soares (2003) to explore the game in light of the aforementioned patterns.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Worldbuilding no RPG de Mesa Dungeons & Dragons: como a cartografia fictícia influencia a construção de realidades

Worldbuilding in the tabletop RPG Dungeons & Dragons: how does fictional cartography leverages the building of realities

Elissa Carla Vangasse, Ester Maria dos Santos, Maria Cecília Lira, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

Neste estudo pretendemos abordar as questões que permeiam a construção de realidades dentro do meio dos RPGs de mesa (Role-Playing Games), mais especificamente do sistema Dungeons and Dragons (D&D). A pesquisa se dará em dois âmbitos. No teórico, buscaremos na literatura a forma com que a narrativa e a cartografia se cruzam, e como esse elemento, amplamente utilizado em sessões de RPG, influencia a criação de mundo e a imersão dos jogadores. E no prático, iremos, a partir de uma análise da plataforma de construção de mapas, Inkarnate, e através da coleta de experiências pessoais de mestres e jogadores de D&D, buscar entender como a construção de mapas nessa plataforma influencia suas jogatinas.

In this study we intend to address topics that flow the building of realities inside the tabletop RPGs spheres. More specifically, the Dungeons and Dragons (D&D) system. The research will englobate two fields. Theoretical, where we will search into literature, the process in which narrative and cartography intertwine, and how those elements, vastly applied in RPG sessions, influence world building and in the player's immersion. And practical, where we will, from the analysis of the map building platform, Inkarnate, and the collection of D&D player's and master's personal experience, seek to understand how the creation of maps in this platform influences the gameplay.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análises de interfaces gráficas de ferramentas de gestão de projetos: Possíveis contribuições para a área de saúde

Analysis of graphic interfaces of project management tools: Possible contributions to the health field

Theo Henrique Velasco da Silva, Flora Koti de Moura, Gustavo Muchinski Vieira, Carla Galvão Spinillo

Problemas na gestão de projetos podem comprometer a produção e qualidade de artefatos gráficos. Isto é particularmente relevante na EaD em saúde, visto a participação de equipes multidisciplinares. Destarte, ferramentas digitais de gestão de projetos podem facilitar a administração de equipes e tarefas. Este artigo apresenta a análise da interface de uma amostra com 11 ferramentas de gestão de projetos visando identificar suas características tecnológicas e gráfico-informacionais. Foi empregado um protocolo descritivo-normativo adaptado às especificidades destas ferramentas, constando de heurísticas de design da informação e de interação. Os resultados mostraram características e deficiências comuns na configuração e funcionalidades das ferramentas, mas que, em geral, atenderam às heurísticas consideradas. Conclui-se que as ferramentas de gestão analisadas podem auxiliar no desenvolvimento de projetos multidisciplinares na área de saúde. Por fim, são mencionados questionamentos e lacunas de pesquisas em design da informação sobre ferramentas de gestão de projetos para EaD em saúde.

Problems in project management may compromise the production and quality of graphic artifacts. This is particularly relevant to distance education in health, given the participation of multidisciplinary teams. Thus, project management digital tools can facilitate running teams and tasks. This article presents the interface analysis of a sample of 11 project management tools to identify their technological and informational characteristics. A descriptive-normative protocol adapted to the specificities of these tools was employed, consisting of information and interaction design heuristics. The results showed common characteristics and deficiencies in the configuration and functionalities of the tools, but which, in general, met the considered heuristics. It is concluded that the analyzed management tools may help in the development of multidisciplinary projects in the health area. Finally, queries and research gaps in information design on project management tools for distance learning in health are mentioned.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design da informação em saúde: Estudo analítico de 50 rótulos nutricionais de bebidas do mercado brasileiro

Information design in health information: Analytical study of 50 nutritional beverage labels from the Brazilian market.

João Victor Funka e Carlos Felipe Urquizar Rojas

Em 2020 a Agência Nacional de Vigilância Sanitária publicou requisitos técnicos para declaração da rotulagem nutricional que deve ser implantada até 2024 com intuito de melhorar a compreensão das informações nutricionais para que os consumidores tomem decisões mais saudáveis evitando problemas de obesidade e doenças crônicas não transmissíveis. O novo desenho da nova tabela nutricional Brasileira considera aspectos de design da informação. Sua implementação visa a melhorar a legibilidade das informações. Entretanto, o Brasil ainda não definiu o design da lista de ingredientes e os países do Mercosul ainda discutem a adoção da tabela nutricional brasileira, dessa forma o registro e análise dos rótulos anteriores ao novo modelo de tabela são importantes para de forma comparativa evidenciar os problemas da falta de regulação. Dessa forma, este artigo apresenta uma coleta e análise dos rótulos nutricionais e lista de ingredientes de 50 bebidas com objetivo de identificar padrões e características das tabelas nutricionais do mercado brasileiro no ano de 2017, antes da implementação da nova tabela nutricional. Como resultado, foram identificadas em embalagens cartonadas com impressão em flexografia, utilizando tipografia com serifas em estilo e peso regular, e tamanho regular, porém com uma parcela significativa em tamanhos pequenos. Por fim, as entrelinhas e espaço entre caracteres são regulares com a impressão em fundo claro com bom contraste entre texto e fundo na lista de ingredientes e baixo contraste nas tabelas nutricionais.

In 2020, the Brazilian Health Regulatory Agency (ANVISA) published technical requirements for the nutritional labeling that must be implemented until 2024 in order to improve the understanding of nutritional information so that consumers make healthier decisions avoiding obesity and noncommunicable chronic diseases. The new Brazilian table of nutrition design considers aspects of information design. Its gradual implementation aims to improve the readability of the information. However, Brazil has not designed the list of ingredients and Mercosur countries are still discussing the adoption of the Brazilian table model, so the registration and analysis of labels prior to the new table model are important to comparatively highlight the problems of the lack of regulation. Thus, this article presents a collection and analysis of the nutritional labels and list of ingredients of 50 beverages to identify patterns and characteristics of the nutritional tables of the Brazilian market in the year 2017, before the implementation of the new nutritional table. As a result, they were identified in carton packages with flexographic printing, using typography with serifs in regular style and weight, and regular size, but with a significant portion in small sizes. Finally, the interline and character spacing are regular with printing on a light background with good contrast between text and background in the list of ingredients and low contrast between text and background.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

A Rota da Comida Brasileira: uma visualização de dados exploratória

The Route of the Brazilian Food: a exploratory data visualization

Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo F. Oliveira

Este artigo tem como objetivo apresentar e discutir um projeto de infográfico que explicita a rota da comida brasileira a partir de uma narrativa construída por meio de visualização de dados exploratória. Assim, apresentamos as trocas de alimentos nacionais e internacionais que compõem a culinária brasileira. A partir disso, o infográfico foi dividido em três seções: (1) de onde veio, (2) o que se produz, (3) para onde vai. Para tanto, o projeto teve como base os dados apresentados no livro de Dória (2021) e os estudos de Kirky (2019) acerca de visualização de dados. Além disso, adaptamos a metodologia proposta por Fry (2007) para se adequar ao escopo do projeto. Assim, este artigo apresenta o relato de experimentação e tomada de decisões projetuais no processo da construção de uma narrativa por meio da visualização de dados.

This article aims to present and discuss an infographic project that explains the route of Brazilian food from a narrative built through exploratory data visualization. Thus, we present the exchanges of national and international foods that make up Brazilian cuisine. From there, the infographic was divided into three sections: (1) where it came from, (2) what is produced, (3) where it is going. To this end, the project was based on the data presented in the book by Dória (2021) and Kirky's studies (2019) on data visualization. In addition, we adapted the methodology proposed by Fry (2007) to suit the scope of the project. Thus, this article presents the report of experimentation and design decision-making in the process of building a narrative through data visualization.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Moema Cavalcanti: manualidade e experimentação nas capas de livros da Companhia das Letras

Moema Cavalcanti: craftsmanship and experimentation on Companhia das Letras book covers

Pamela Aragão, Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Este artigo faz uma reflexão sobre a produção da capista pernambucana Moema Cavalcanti (1942 –) para a Editora Companhia das Letras. Consideram-se capas de livros produzidas no período de 1987 a 2004, que remetem a uma afinidade com a manualidade e a experimentação de materiais. A designer tem uma extensa produção de capas no contexto brasileiro – mais de 1.800 – porém, essas informações encontram-se dispersas. Parte-se do argumento de Simioni (2010), de que o saber feminino e os gêneros atrelados à manualidade sofreram um apagamento histórico. O intuito é analisar as capas, considerando-se o contexto, a linguagem gráfica e os possíveis significados materializados na obra.

This article makes a reflection on the production of the Pernambucan capista Moema Cavalcanti (1942 –) for Companhia das Letras Publisher. The article considers the book covers produced in the period from 1987 to 2004 which approach the content of manuality and experimentation with materials. The designer has an extensive production of book covers in the Brazilian context – more than 1,800 – however, this information is not gathered. The paper begins with Simioni's (2010) argument that female knowledge and the genres linked to manuality have suffered a historical erasure. The intention is to analyze the covers, considering the context, the graphic language, and the possible meanings materialized in the work.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Memória gráfica brasileira e arquivo ESDI: o digital como meio para história do design em rede

Brazilian Graphic Memory and ESDI Archive: the digital as means to networked design history

Guilherme Altmayer, Biatriz Silva de Sousa e Sousa, Carolina Guimarães, Gabriela de Paula Almeida, Laryssa dos Santos Reis

O presente artigo apresenta resultados de uma pesquisa em andamento no arquivo da Escola Superior de Desenho Industrial no Rio de Janeiro, que objetiva a digitalização e disponibilização do acervo da escola a partir de recortes curatoriais – temáticos e temporais – como estratégia de salvaguarda dos documentos analógicos, em estado precário de conservação, concomitante à ampliação do acesso a fontes históricas – memória gráfica – que conformam fragmentos da constituição do campo do design no Brasil. Para chegar ao descritivo da metodologia, que tornou possível criar um processo de duplicação e informação de evidências documentais para o espaço digital, discorremos sobre a necessidade do aumento da presença de fontes histórias e historiografias sobre o design no Brasil de forma aberta na internet, localizando a ESDI no contexto da formação do campo do design, à luz dos seus 60 anos de história.

This article presents the results of an ongoing research in the archive of the Escola Superior de Desenho Industrial in Rio de Janeiro, which aims to digitize and make available the school's collection based on curatorial decisions – both thematic and temporal – as a strategy for safeguarding analog documents in a precarious state of conservation, concomitant with the expansion of access to historical sources – graphic memory – that conform fragments of the constitution of the field of design in Brazil. To get to the descriptive of the methodology, which made it possible to create a process of duplication and information of documentary evidence for the digital space, we discuss the need for increasing the presence of historical sources and historiographies about design in Brazil in an open way on the internet, locating ESDI School in the context of the formation of the design field, in the light of its 60 years of history.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Eliseu Visconti e a influência do Art Nouveau brasileiro na representação dos ideais republicanos

Eliseu Visconti and Brazilian Art Nouveau's influence in the representation of republican ideals

Helena Carmona Gomes, Camylla Rocha Lima Barros, Helena de Barros

Este artigo investiga, a partir do conceito de memória gráfica, a produção de Eliseu Visconti em peças de representação da identidade nacional durante os primeiros anos do regime republicano no Brasil, mais especificamente em selos postais. Através de revisão bibliográfica e análise de artefatos gráficos produzidos na virada do século XIX para o século XX, é possível confirmar a influência do movimento Art Nouveau em efêmeros produzidos pelo designer e pintor, bem como indicar de que forma o estilo é adaptado para o contexto do Brasil Republicano. Busca-se observar nas peças produzidas por Visconti a intenção de construção simbólica do Brasil República enquanto identidade nacional, em oposição à imagem do Brasil Imperial. O artigo busca contribuir para os estudos sobre o papel do design gráfico e da cultura de impressão na construção da identidade nacional republicana.

This article investigates, based on the concept of graphic memory, the production of Eliseu Visconti in graphic pieces representing the national identity during the first years of the republican regime in Brazil, more specifically in postage stamps. Through a bibliographical review and analysis of graphic artifacts produced at the turn of the 19th century to the 20th century, it is possible to confirm the influence of the Art Nouveau movement in ephemera produced by the designer and painter, as well as to indicate how the style is adapted to the context of Republican Brazil. We seek to observe in the pieces produced by Visconti the intention of symbolic construction of the Republic of Brazil as a national identity, as opposed to the image of Imperial Brazil. The article seeks to contribute to studies on the role of graphic design and printing culture in the construction of republican national identity.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O desenvolvimento de peças de roupas inspiradas em gradis caririenses: um estudo sobre memória gráfica e design de superfície aliados ao design de moda

The development of clothing pieces inspired by grilles from Cariri: a study about graphic memory and surface design combined with fashion design

Isadora Alves Silva, Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, Cristina Rejane Feitosa Silva

Este estudo visa explorar as grades ornamentais presentes no espaço urbano da cidade de Crato - Ceará, adotando uma abordagem interdisciplinar que integra os campos da memória gráfica e do design de moda. O objetivo é compreender as características e simbolismos desses elementos e sua relação com o contexto histórico e social da cidade. A natureza da pesquisa é qualitativa, com base em documentação fotográfica das fachadas de casas localizadas nos bairros mais antigos de Crato. Essa documentação serve como ponto de partida para a análise e interpretação das grades ornamentais. Além disso, o estudo emprega técnicas metodológicas do design de superfície para desenvolver dois looks de moda, incorporando os padrões e estampas inspirados nas grades ornamentais. O resultado esperado é o desenvolvimento de peças de moda que estejam inseridas neste local de valorização do patrimônio gráfico e cultural de Crato, da preservação da memória e identidade local, além do estabelecimento de diálogos entre memória e design.

This study aims to explore the ornamental grilles present in the urban space of Crato, adopting an interdisciplinary approach that integrates the fields of graphic memory and fashion design. The objective is to understand the characteristics and symbolism of these elements and their relationship with the historical and social context of the city. The nature of the research is qualitative, based on photographic documentation of the facades of houses located in the oldest neighborhoods of Crato. This documentation serves as a starting point for the analysis and interpretation of the ornamental grilles. In addition, the study employs methodological techniques of surface design to develop two fashion looks, incorporating patterns and prints inspired by the ornamental grilles. The expected outcome is the development of fashion pieces that are embedded in this place of valorization of Crato's graphic and cultural heritage, the preservation of memory and local identity, and the establishment of dialogues between memory, and design.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Bajado, memória gráfica e psicologia social

Bajado, graphic memory and social psychology

Rafa Santana de Souza, Eva Rolim Miranda

Esse trabalho explora como os macrocampos do Design e da Psicologia Social aparecem juntos em pesquisas de Design da Informação, especificamente pela associação entre os estudos de Memória Gráfica a Teoria das Representações sociais com o intuito de contextualizar o caso Bajado nesse crivo de leitura. O objetivo desse trabalho foi portanto, sondar por meio de uma revisão sistemática de literatura, como os três temas suscitados (Bajado, Memória Gráfica e Representações sociais) estão sendo explorados dentro do campo do Design da Informação. Como resultado constatou-se que o campo do Design tem se apropriado da Teoria das Representações Sociais de maneira plural; algumas vezes de maneira aplicada, outras de modo teórico, algumas vezes usando-a como método de análise, outras como ferramenta para elaboração de projetos, etc.

This work explores how the macro fields of Design and Social Psychology appear together in Information Design research, specifically through the association between studies of Graphic Memory and Theory of Social Representations in order to contextualize the Bajado case in this reading sieve. The objective of this work was, therefore, to probe, through a systematic literature review, how the three themes raised (Bajado, Graphic Memory and Social Representations) are being explored within the field of Information Design. As a result, it was found that the field of Design has appropriated the Theory of Social Representations in a plural way; sometimes in an applied way, sometimes in a theoretical way, sometimes using it as a method of analysis, sometimes as a tool for designing projects, etc.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O saber fazer popular e a valorização das manifestações gráficas cotidianas: Um percurso pelo bairro da Levada

The popular 'know-how' and the appreciation of everyday graphic expressions: A journey through the Levada neighborhood

Ianá Sandes, Camila Rocha

O estudo das manifestações populares está diretamente ligado com as relações existentes entre os campos do Design, Cultura e Comunicação. O presente trabalho pretende identificar as características visuais e empíricas presentes na Feira Livre do bairro da Levada, na cidade de Maceió, Alagoas. O local de estudo representa um espaço onde a cultura de uma comunidade se faz presente desde o campo visual e imagético, até as relações sociais que ocorrem dentro do ambiente. Dando ênfase aos conceitos de cultura popular e do saber fazer encontrados na região, o presente trabalho destaca a importância da preservação do imaginário local, defendendo a perpetuação, valorização e salvaguarda das manifestações lá encontradas. Para isso, serão produzidos artefatos gráficos, com o objetivo de levar a temática do conhecimento popular para outros ambientes e públicos, propondo ir além das discussões acadêmicas, colaborando com a preservação da memória social coletiva e com a identidade cultural.

The study of popular manifestations is directly linked with the existing relationships between the fields of Design, Culture and Communication. The present work intends to identify the visual and empirical characteristics present in the Feira Livre do Bairro da Levada, in the city of Maceió, Alagoas. Represents a space where the culture of a community is present everywhere, from the visual field to the social relations that take place within the environment. Emphasizing the concepts of popular culture and know-how found in the region, this work highlights the importance of preserving the local imaginary, defending the perpetuation, appreciation and safeguarding of the manifestations found there. For this, graphic artifacts will be produced, with the aim of taking the theme of popular knowledge to other environments and audiences, proposing to go beyond academic discussions; collaborating with the preservation of collective social memory and cultural identity.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A voz do desenho: produção de livro ilustrado para crianças surdas

The voice of drawing: production of an illustrated book for deaf children

Joyce S. Félix, Vinícius P. Assis, Germana G. Araujo, Raquel P. Lima

A vivência de estudantes do curso de Design na disciplina de Libras propiciou a observação de quão restrita é a literatura elaborada para crianças com surdez no mercado de livros infantis, mesmo com o número significativo de pessoas com algum tipo de deficiência auditiva no Brasil. Diante disso, surgiu a ideia de desenvolver o projeto do TCC em Design intitulado "A voz do desenho: produção de livro ilustrado para crianças surdas", a fim de ampliar o contato de crianças surdas com conteúdo informacional de abordagem cultural, com foco no contexto local. Para tanto, partiu-se da concepção metodológica do Design Participativo para a pesquisa e do Design da Informação para ordenar a informação do livro infantil projetado. Como resultado, produziu-se um livro sobre as festas juninas com a narrativa construída pelo método de sinais SignWriting associado às ilustrações propostas.

The experience of Design students in a Libras discipline allowed the observation of how restricted the literature produced for children with deafness is in the children's book market, even though the number of people with some type of hearing impairment in Brazil is significant. In view of this, the idea arose to develop the conclusion work project in Design named "The voice of drawing: production of illustrated book for deaf children", in order to expand the contact of deaf children with informational content of a cultural approach, focusing on the local context. To do so, we departed from the methodological concept of Participatory Design for the research and Information Design for ordering the information in the projected children's book. As a result, a book was produced about the June festivities with the narrative constructed using the SignWriting method associated with the proposed illustrations.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Discurso, design e informação: performatividades de gênero na série Power Rangers

Discourse, design and information: gender performativities in the Power Rangers serie

Wilton Carvalho Ferreira, Guilherme Ranoya Seixas Lins

O problema desta pesquisa é o de propor uma abordagem discursiva pós-estruturalista enquanto horizonte para o tratamento de objetos de design da informação. Para esse exercício, valemo-nos dos conceitos de discurso em Foucault (2008; 2015) e da noção de performatividade em Butler (1994; 2019; 2021), direcionando tais ferramentas a análise de um frame da 21ª temporada em live-action da série Power Rangers (Power Rangers Super Megaforce, 2014). Enquanto abordagem analítica, apresentamos um experimento pedagógico cuja dinâmica é diluir as fronteiras entre teoria e prática, no intuito de produzir sensibilidades e visibilidades quanto aos discursos que circundam as questões de gênero, corpo e sexualidade. Por fim, indicamos que o design não é apenas um campo dedicado às questões de forma e linguagem, mas uma tecnologia de materialização e disseminação discursiva.

The problem of this research is to propose a post-structuralist discursive approach as a horizon for the treatment of information design objects. For this exercise, we used the concepts of discourse in Foucault (2008; 2015) and the notion of performativity in Butler (1994; 2019; 2021), directing such tools to the analysis of a frame of the 21st season in live-action of the series Power Rangers (Power Rangers Super Megaforce, 2014). As an analytical approach, we present a pedagogical experiment whose dynamic is to dilute the boundaries between theory and practice, in order to produce sensibilities and visibilities regarding the discourses that surround issues of gender, body and sexuality. Finally, we indicate that design is not just a field dedicated to questions of form and language but a technology of materialization and discursive dissemination.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O Potencial Uso De Mão-de-obra Infanto-juvenil em Roblox

The Potential Use of Child Labor in Roblox

Ana Clara S. Flôr, Luísa S. Trevas, Maria Fernanda C. Ramos, Nilson V. Soares

Este artigo pretende analisar o atual cenário de game-making intrínseco ao jogo Roblox e explorar a estrutura e possíveis implicações legais de jogos on-line que transformam o jogador em um produtor de conteúdo. Roblox é uma das plataformas de criação de jogos online que acendeu em popularidade durante a pandemia do COVID-19, e com um público majoritariamente infanto-juvenil. O propósito deste artigo é aflorar a discussão acerca de trabalho infantil camuflado de recreação em plataformas de jogos online. Os resultados demonstram que usuários da plataforma Roblox para produção de jogos poderiam, sim, ser considerados trabalhadores, e não estão sendo remunerados de maneira correta. Destacamos que esta pesquisa apresenta apenas os achados preliminares da etapa exploratória de uma pesquisa maior, ainda em andamento.

This short paper aims to analyze the current game making scenario inherent to the game Roblox and explore the structure and possible legal ramifications of on-line games that turn the player into the content maker. Roblox is one of the game making platforms that rose in popularity during the COVID-19 pandemic, and with a mostly child and youth audience. The purpose of this paper is to bring to light the discussion about child labor camouflaged as leisure on online gaming platforms. The results show that users of the Roblox platform for game production could, in fact, be considered workers, and are not currently being paid correctly. We emphasize that this research presents only the preliminary findings of the exploratory stage of a larger research, still in progress.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design Inclusivo: acessibilidade para usuários PCD em experiências imersivas

Inclusive Design: accessibility for PCD users in immersive experiences

Júlia Dhália, Giovanna Couto, Sofia Trindade, Danilo Fernandes Vitorino, Marcelo Penha, Nilson Valdevino Soares.

Este artigo busca analisar como o Design Inclusivo, aliado ao Design da Informação, pode aprimorar e favorecer a experiência do usuário para pessoas com deficiência ou limitações em ambientes de experiências imersivas. Para atingir esse objetivo, o texto referencial apresentado neste trabalho propõe uma análise acerca dos recursos e soluções de acessibilidade em experiências imersivas para usuários com deficiência, com base em estudos sobre acessibilidade, Design Inclusivo e Design da Informação. O intuito deste estudo é demonstrar que o Design Inclusivo pode melhorar significativamente a acessibilidade, inclusão e equidade digital em experiências imersivas para pessoas com deficiência.

This article seeks to analyze how Inclusive Design, combined with Information Design, can improve and favor the user experience for people with disabilities or limitations in environments of immersive experiences. To achieve this objective, the reference text presented in this work proposes an analysis about accessibility resources and solutions in immersive experiences for users with disabilities, based on studies on accessibility, Inclusive Design and Information Design. The purpose of this study is to demonstrate that Inclusive Design can significantly improve accessibility, inclusion and digital equity in immersive experiences for people with disabilities.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Desenvolvimento de recursos pedagógicos acessíveis e digitais para pessoas com baixa visão: um levantamento bibliográfico

Developing accessible, digital teaching resources for people with low vision: a literature survey

Gustavo Hansen, Mariana de Souza Lukasinski, Fernanda Feltrin Tucunduva, Juliana Bueno

A baixa visão pode ser entendida como uma condição visual que necessita passar por um desenvolvimento adaptativo a partir da prática pedagógica da estimulação visual, através de um processo sequencial, sistemático e gradativo em Centros de Atendimento Educacional Especializado (CAEEs), fazendo uso de recursos pedagógicos focados para esse tipo de estimulação. O presente estudo faz parte de um projeto de pesquisa que busca desenvolver recursos pedagógicos acessíveis (RPAs) e digitais que auxiliem pessoas com baixa visão no processo de aprimoramento de sua eficiência visual. Nesse sentido, este artigo tem como objetivo discorrer sobre o levantamento bibliográfico de artigos que possuam diretrizes e recomendações acerca de recursos digitais voltados a pessoas com baixa visão. A partir da pesquisa, tabulação e sintetização de resultados, para levantar recomendações acerca de jogos e interfaces gráficas para pessoas com baixa visão, as quais têm por propósito dar subsídio teórico às demais fases da pesquisa.

Low vision can be understood as a visual impairment that needs to undergo a functional development from the pedagogical practice of visual stimulation, through a sequential, systematic and gradual process in Specialized Education Service Centers (CAEEs), using pedagogical resources focused on this type of stimulation. The present study is part of a research project that seeks to develop accessible pedagogical resources (APRs) and digital resources that help people with low vision in the process of improving their visual efficiency. In this sense, this article aims to discuss the bibliographic survey of articles that have guidelines and recommendations about digital resources aimed at people with low vision. From the research, tabulation and synthesis of results, to raise recommendations about games and graphical interfaces for people with low vision, which have the purpose to give theoretical support to the other phases of the research.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design Vernacular: Entra Apulso e sua respectiva análise tipográfica na linguagem urbana

Vernacular Design: Entra Apulso and its respective typographic analysis in urban language

Anna Clara Cavalcanti, João Luiz Barros, Maria Eduarda Aguiar, Yvana Oliveira de Alencastro, Tatalina Cristina Silva de Oliveira

Este artigo aborda a relação entre a expressão visual urbana e o design vernacular, com foco na preservação e divulgação tipográfica da cultura local. O objetivo é compreender como os princípios do design da informação se manifestam no design vernacular e destacar a importância da memória gráfica e apropriação para a população da comunidade recifense do Entra Apulso. A análise, conduzida através de estudos netnográficos, observação de artefatos visuais e pesquisa exploratória, visa compreender e compartilhar sobre a notoriedade do design vernacular para legitimação da cultura popular.

This article addresses the relationship between information design and vernacular design, focusing on the preservation and typographic dissemination of local culture. The objective is to understand how the principles of information design are manifested in vernacular design and to highlight the importance of graphic memory and appropriation for the Recife community population of Entra Apulso. The analysis, conducted through netnographic studies, observation of visual artifacts and exploratory research, aims to understand and share about the notoriety of vernacular design to legitimize popular culture.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design em favor de mulheres potiguares LGBTQIAP+: pertencimento em espaços públicos

Design in favor of LGBTQIAP+ potiguar women: belonging in public spaces

Lorena Gomes Torres, Helena Rugai Bastos, Amannda Cavalcante

O artigo objetiva apresentar o processo desenvolvido para a concepção de aplicativo, que contribui para a segurança e a percepção de pertencimento de mulheres potiguares LGBTQIAP+ nos espaços públicos de Natal/RN. A investigação revelou muitas questões atreladas ao preconceito, além da percepção desta comunidade sobre a subutilização de espaços na cidade, produto da falta de segurança e do abandono de regiões. Com esta orientação foi possível indicar oportunidade de projeto, que articula conhecimentos sobre design de/para serviços e design da informação. Buscou-se adotar para o desenvolvimento do projeto abordagens metodológicas participativas e colaborativas, que contribuíram para levantamento de dados e no processo criativo. Este artigo apresenta síntese da pesquisa realizada sobre a temática e o público, por meio de revisão da literatura sobre identidade de gênero, sexualidade, espaços públicos e possibilidades de apropriação da sociedade, traçando um paralelo com o conceito de cidade instantânea. O estudo embasou a seleção de abordagens e de procedimentos para o desenvolvimento de projeto, fundamentada nas experiências do público, nos conceitos do design de informações para serviços. Este processo metodológico é descrito neste trabalho.

The article aims to present the development process for the design of an application, which contributes to safety and perception of belonging of LGBTQIAP+ potiguar women in public spaces of Natal/RN. The investigation revealed many issues linked to prejudice, in addition to the perception of this community about the underutilization of public spaces in the city, a result of the lack of security and the abandonment of regions. With this orientation, it was possible to indicate a project opportunity, which articulates knowledge about design of/for services and information design. For the development of the project, participatory and collaborative methodological approaches were adopted for data collection and in the creative process. This article presents a summary of the research carried out on the subject and the targeted audience, through a review of the literature on gender identity, sexuality, public spaces and possibilities of appropriation by society, drawing a parallel with the concept of "Instant City". The study based the selection of approaches and procedures for project development, based on the public's experiences, on the concepts of information design for services. This methodological process is described in this work.

06 Nov | Nov. 06th

14:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

ZUCAS: um jogo sobre a diversidade cultural brasileira

ZUCAS: a game about Brazilian cultural diversity

Eduardo Siqueira, Giuliana Bolitreau, Maria Gabriela Michielin Dias

Cada lugar carrega em seu território características diversas que o torna único. O presente trabalho tem por objetivo contribuir com a proteção e valorização do patrimônio cultural de cada região brasileira. Para tanto, utilizou o método hipotético-dedutivo e realizou uma pesquisa bibliográfica para fundamentar o desenvolvimento de um jogo de cartas, capaz de expressar características que representam as cinco regiões do Brasil sob a ótica do design territorial em função dos seguintes temas: flora, artefatos, culinária, lugares e cultura. A proposta é que o jogo compartilhe informações como forma de promover um aprendizado dinâmico em um ambiente escolar, a partir do qual os jogadores sejam capazes de se inteirar sobre a diversidade e pluralidade nacional.

Each place carries in its territory diverse characteristics that make it unique. This work aims to contribute to the protection and enhancement of the cultural heritage of each Brazilian region. To do so, we used the hypothetical-deductive method and carried out a bibliographical research to support the development of a card game, capable of expressing characteristics that represent the five regions of Brazil from the perspective of territorial design based on the following themes: flora, artifacts , cuisine, places and culture. The proposal is for the game to share information as a way to promote dynamic learning in a school environment, from which players are able to learn about national diversity and plurality.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A representação do feminino: uma análise das capas de Orgulho e Preconceito de Jane Austen

The representation of femininity: an analysis of the covers of Pride and Prejudice by Jane Austen

Meiriédna Mota; Rosangela Vieira; Gabriela Araujo F. Oliveira

O objetivo desse artigo é explicar como a imagem do feminino, retratada nas capas dos livros Orgulho e Preconceito, publicadas no Brasil entre os anos 1970 e 2021, pode ser articulada com a persona construída a partir da leitura do texto. O problema da pesquisa considera se é possível retratar o feminino em imagens que não representam um estereótipo de gênero em capas de livros de romance no qual a protagonista é feminina. A hipótese é de que poderíamos fazer inferências sobre a problemática, partindo do arquétipo da heroína, da jornada da heroína e do páthos feminino inseridos no design das capas. Para isso, a metodologia foi organizada para uma pesquisa aplicada, com o objetivo explicativo, procedimentos bibliográficos e documental, de natureza de dados qualitativos e de campo. Os resultados apresentados, confirmam a hipótese ao entender que é possível criar inferências com o arquétipo e a jornada da heroína, e o páthos feminino, a partir do design das capas.

The aim of this article is to explain how the portrayal of femininity, depicted on the covers of the book Pride and Prejudice, published in Brazil between 1970 and 2021, can be linked to the persona constructed through the reading of the text. The research problem considers whether it is possible to portray femininity in images that do not represent a gender stereotype on romance book covers featuring a female protagonist. The hypothesis is that inferences about this issue could be made by examining the archetype of the heroine, the heroine's journey, and the feminine pathos incorporated in the cover designs. To achieve this, the methodology was structured as an applied research, with an explanatory objective, employing bibliographic and documentary procedures, utilizing qualitative and field data. The presented results confirm the hypothesis by showing that it is indeed possible to draw inferences about the archetype and journey of the heroine, as well as the feminine pathos, based on the cover designs.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design da Informação e experiência do usuário: análise da interface do site The Business of Fashion

Information design and user experience: an interface analysis of The Business of Fashion website.

Carolina Mendes, Juliana Bueno, Maria José Sacchetti

Este artigo apresenta uma análise da experiência do usuário no site The Business of Fashion (BoF). A partir de uma investigação em Design que aborda o desenvolvimento de uma interface digital de conteúdo crítico direcionado ao ensino acadêmico de Design de Moda, traz um desdobramento de sua componente exploratória. A pesquisa tem como problemática a falta de seleção crítica e reflexão especializada de informação de Moda e as escassas matérias consistentes, sérias, originais nos meios digitais. O objetivo deste artigo é analisar a interface do BoF de forma a identificar oportunidades às mídias digitais de informação de Moda. Parte de revisão bibliográfica sobre conceitos de Design da Informação, UX e design de interface. Em seguida são utilizados os cinco planos de desenvolvimento de UX de Garrett (2011) como modelo para a análise do caso de estudo: são identificadas as características dos planos no site e como se dá a transição de um plano para outro do nível mais abstrato para o mais concreto. Por fim é discutido como a disciplina de Design de Informação pode contribuir para a comunicação de Moda, tendo como resultado a ampliação de outras possibilidades e recursos para as mídias digitais voltadas ao ensino universitário em Design de Moda.

This paper presents an analysis of the user experience on The Business of Fashion (BoF) website. From an investigation in Design that addresses the development of a digital interface with critical content directed to the academic teaching of Fashion Design, it brings an unfolding of its exploratory component. The research has as problematic the lack of critical selection and specialized reflection of Fashion information and the scarce consistent, serious, original articles in digital media. The aim of this paper is to analyze the BoF interface in order to identify opportunities for digital fashion information media. Part of a bibliographic review on Information Design, UX and interface design concepts. Then, the five UX development plans made by Garrett (2011) are used as a model for the analysis of the case study: the characteristics of the plans on the site are identified and how the transition from one plan to another takes place from the most abstract level to the most concrete. Finally, it is discussed how the discipline of Information Design can contribute to Fashion communication, resulting in the expansion of other possibilities and resources for digital media aimed at university teaching in Fashion Design.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise das variáveis estruturais em resultados obtidos a partir de prompts aplicados em software de inteligência artificial gerativa de imagens artísticas no Adobe Firefly

Analysis of variables in results obtained from prompts applied in artistic image generative artificial intelligence software in Adobe Firefly.

Rodrigo Rios de Larrazábal

Este artigo apresenta uma pesquisa exploratória sobre a inteligência artificial gerativa presente no software Adobe Firefly. O estudo tem como objetivo analisar as variáveis estruturais aplicadas na imagem gerada após aplicação do prompt, bem como, entender melhor suas capacidades e limitações com a finalidade de propor ideações mais coerentes e esteticamente agradáveis. Possibilitando que o designer desenvolva sua criatividade, experimentando combinações entre formatos, efeitos, movimentos, técnicas, temas, materiais, conceitos, cores, iluminação e composição para criar referências visuais em um projeto gráfico.

This article presents an exploratory research on the generative artificial intelligence present in Adobe Firefly software. The study aims to analyze the structural variables applied to the image generated after applying the prompt, as well as to better understand its capabilities and limitations in order to propose more coherent and aesthetically pleasing ideations. Allowing the designer to develop his creativity, experimenting with combinations of formats, effects, movements, techniques, themes, materials, concepts, colors, lighting and composition to create visual references in a graphic project.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Espaçamento de caracteres: Verificação da conformidade do método de Tracy em fontes sem serifa

Letter Spacing: Verification of Agreement of Tracy's Method in Non-Serif Fonts

Carlos Eduardo Brito Novais, Rafael Augusto Ferreira do Carmo

O espaçamento de caracteres diz respeito a quantidade de espaço lateral entre um caractere e seus vizinhos. Em fontes de espaçamento proporcional, este espaço é projetado de forma a criar um ritmo consistente de leitura. Este é um processo impreciso, incerto e demorado mas existem alguns métodos auxiliares. Neste trabalho, utilizou-se programação em Python para a verificação da conformidade do método de Tracy (1986) em relação ao espaçamento em caracteres maiúsculos e minúsculos em sete das fontes regulares e sem serifa mais populares da plataforma Google Fonts. Em caráter exploratório, a análise preliminar indicou que as sugestões do método de Tracy foram observadas em 45% dos casos, mesmo sob testes lógicos rígidos e que não consideram margens de erro. Considera-se também que o estudo precisa avançar para coletar um banco de dados maior e adequar e evolução do sistema de análise.

Letter spacing refers to the amount of horizontal space between a character and its neighbors. In proportionally spaced fonts, this space is designed to create a consistent pace of reading. This is an imprecise, uncertain and time-consuming process, but there are some auxiliary methods. In this paper, a Python script is used to verify the agreement of Tracy's method (1986) regarding spacing in uppercase and lowercase characters in seven of the most popular regular and sans serif fonts on the Google Fonts platform. On an exploratory basis, the preliminary analysis indicated that Tracy's method suggestions were observed in 45% of cases, even under strict logical tests that do not consider margins of error. It is also considered that the study needs to move forward to collect a larger database and adapt and evolve the analysis system.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Uma obra longeva: o design gráfico de Lygia Pape na Piraquê

A long-lasting work: the graphic design by Lygia Pape at Piraquê

André Antônio de Souza, André Luiz Carvalho Cardoso

O design gráfico desenvolvido por Lygia Pape na Piraquê tem se mostrado notavelmente longevo, pois ainda hoje exerce influência sobre muitas pessoas. Este artigo tem por objetivo identificar os possíveis fatores relacionados ao fenômeno e tecer, em torno deles, breves considerações. Para isso realizou-se uma revisão bibliográfica, seguida de uma explanação acerca da condição de permanência da criação. Subsequentemente, foram apresentados os fatores identificados, articulados com informações extraídas de instâncias que atravessam a temática. O estudo integra uma tese de doutoramento em curso que busca confirmar estas informações e refletir acerca das suas implicações sobre o campo do design e a compreensão dos fatores imbricados na construção de uma identidade gráfica.

The graphic design developed by Lygia Pape at Piraquê has proved to be remarkably long-lasting, as it still influences many people today. This article aims to identify the possible factors related to the phenomenon and weave, around them, brief considerations. For this, a bibliographic review was carried out, followed by an explanation about the permanence condition of creation. Subsequently, the identified factors were presented, articulated with information extracted from instances that cross the theme. The study is part of an ongoing doctoral thesis that seeks to confirm this information and reflect on its implications for the field of design and the understanding of the factors involved in the construction of a graphic identity.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Revista Projeto: análise gráfica de capas de 1977 a 1993

Projeto magazine: graphic analysis of covers from 1977 to 1993

Raphaela Banks

Este artigo realiza a análise gráfica de capas da revista Projeto, fundada em 1977 em São Paulo e voltada à publicação de projetos de arquitetura, urbanismo e desenho industrial. No recorte temporal proposto pelo artigo, o periódico teve bastante relevância junto ao público especializado, dada a sua qualidade e atuação durante um período de escassez de publicações voltadas ao interesse de profissionais das áreas em questão. Com projeto gráfico de autoria de Vivaldo Tsukumo, as capas da revista passaram por diferentes configurações durante a sua história, sendo divididas, neste trabalho, em três períodos para fins de análise. O levantamento reuniu as capas de 164 exemplares no recorte temporal entre 1977 e 1993, buscando observar as características e transformações gráficas ocorridas nos seguintes elementos visuais: logotipo, tipografia, imagens e elementos gráficos esquemáticos, como também as interações entre estes, buscando, assim, contribuir para os estudos do campo da Memória Gráfica Brasileira, bem como do Design da Informação.

This paper brings the graphic analysis of the covers of Projeto magazine, founded in 1977 in São Paulo and dedicated to publishing projects of architecture, urbanism and industrial design. In the time frame proposed by the paper, the magazine was very relevant to the specialized public, given its quality during a period of scarcity of publications aimed at the interest of professionals in the areas in question. With graphic design by Vivaldo Tsukumo, the covers of the magazine went through different configurations during its history, being divided, in this work, into three periods for analysis purposes. The survey brought together the covers of 164 copies in the time frame between 1977 and 1993, seeking to observe the characteristics and graphic transformations that occurred in the following visual elements: logo, typography, images and schematic graphic elements, as well as the interactions among them, thus seeking to contribute for studies in the field of Brazilian Graphic Memory, as well as Information Design.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

No rastro da ave-do-paraíso: design da informação em técnicas históricas de reprodução de imagem

In the trail of bird-of-paradise: information design in historical image reproduction techniques

Helena de Barros

Este artigo propõe investigar como a reprodução de imagem impactou as condições de vulgarização do conhecimento científico, a partir de estratégias de representação e comunicação visual. Como técnicas históricas de reprodução de imagem, entende-se aqui a gravação manual da matriz (i.e. xilografia, calcografia e litografia) que antecederam os processos fotomecânicos até o final do século XIX. Como estudo de caso, a pesquisa foi conduzida por representações visuais da ave-do-paraíso – pássaro exótico, oriundo de ilhas do Sudeste Asiático, inacessível então para a Europa – abordando como este se dá a conhecer para um público mais amplo, através de gravuras de reprodução de imagens. Serão abordadas questões relacionadas aos modos de representação visual e às técnicas gráficas como atributos fundamentais para a compreensão do tema, discutindo-se suas diferentes linguagens, características, limitações e potencialidades para o domínio e aquisição de conhecimento mediados pelo design de informação.

This article proposes to investigate how the reproduction of images impacted the conditions for the dissemination of scientific knowledge, based on strategies of representation and visual communication. As historical techniques of image reproduction, it is understood here the manual engraving of the matrix (i.e., xylography, chalcography and lithography) that preceded the photomechanical processes until the end of the 19th century. As a case study, the research was conducted by visual representations of the bird-of-paradise – an exotic bird, originating from islands in Southeast Asia, inaccessible to Europe at the time – addressing how it makes itself known to a wider audience, through printed images. Questions related to the modes of visual representation and graphic techniques will be addressed as fundamental attributes for understanding the theme, discussing their different languages, characteristics, limitations and potentialities for the domain and acquisition of knowledge mediated by information design.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design gráfico ambiental e saúde: estudo de caso das sinalizações desenvolvidas na pandemia da Covid-19 na Clínica de Fonoaudiologia da FOB/USP em Bauru, São Paulo

Environmental graphic design and health: a study case of the signs developed during Covid-19 pandemic at the FOB/USP's Speech Therapy Clinic at Bauru, São Paulo

Gabriela Simão Dias, Igor Vinícius da Silva Fontes, Manuela de Azambuja, Fernanda Henriques

O design gráfico ambiental projeta sistemas de mensagens para um ambiente específico, visando transmitir informações aos usuários para promover condutas corretas de utilização. Nos últimos anos, a pandemia da Covid-19 e as consequentes medidas protetivas interferiram no funcionamento e no uso de ambientes públicos, como os hospitais. Com as necessidades do período, esses lugares foram obrigados a se adaptar e improvisar sinalizações que traduzissem ao público dados sobre o vírus e os métodos de prevenção. Nesse contexto e a partir dos conceitos relativos à sinalização e ao wayfinding - subáreas do design gráfico ambiental -, este artigo objetiva apresentar um estudo de caso que analisa as sinalizações improvisadas e aplicadas pelos próprios funcionários da Clínica de Fonoaudiologia da FOB/USP (Bauru/SP) durante a pandemia. A partir das análises, observou-se que as mensagens não eram plenamente compreendidas pelos usuários da clínica e, por isso, criaram-se recomendações para a produção dessas sinalizações emergenciais, com o intuito de torná-las mais eficazes. É importante trazer conhecimentos básicos e soluções gráficas aos trabalhadores da clínica para que informações essenciais, como aquelas relacionadas à pandemia e à saúde em geral, sejam transmitidas e entendidas pelos usuários.

Environmental graphic design field designs systems of messages for a specific environment, aiming to transmit directions about how users must behave. Recently, Covid-19 pandemic and its consequent protective measures interfered in the functioning and use of public spaces, such as hospitals. With the needs of the period, these places were forced to adapt and improvise signs that would translate information about the virus and prevention methods. Thus, through the study of sign and wayfinding concepts - environmental graphic design subareas -, this article aims to present a study case which analyzes the signs improvised and applied by the FOB/USP's Speech Therapy Clinic workers during the pandemic. The messages were not fully comprehended by the clinic users and, because of that, recommendations to emergency signaling production were created in order to make those messages more effective. It is important to supply those workers with some design and communication skills so that essential information, about the pandemic and the health in general, are transmitted and understood by the public.

06 Nov | Nov. 06th

14:30 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Uma narrativa construída por visualização de dados: os impactos da alimentação no meio ambiente

A narrative designed by data visualization: the impacts of food on the environment

Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo F. Oliveira

A alimentação adequada é mais do que a ingestão de nutrientes, ela respeita os aspectos biológicos e sociais dos indivíduos e existe em sintonia com o meio ambiente, sendo os sistemas alimentares peça fundamental para o enfrentamento das questões ambientais. Assim, este artigo tem como objetivo apresentar o processo de construção de um cartaz sobre alimentação e meio ambiente com foco na visualização da informação. Para isso, (1) conceituamos visualização de dados a partir de Cairo (2019), Drucker (2021), Emanuel (2022) e Lupi (2017); (2) construímos a metodologia "triple diamond", que delineia o processo de desenvolvimento do projeto; (3) demonstramos os testes de visualização de dados, explicitando o caráter exploratório desta pesquisa; (4) apresentamos as discussões e os resultados. Por fim, considerando que toda visualização de dados subentende a construção de uma narrativa, demonstramos que este projeto condiciona a interpretar as informações e a criar conexões mentais e associações de maneira mais simples, rápida e informada.

Adequate food is more than the intake of nutrients, because it should consider individuals' biological and social aspects and exist in harmony with nature, for food systems are a fundamental part in facing environmental issues. Thus, this paper aims to present the design process of a poster about food and environment focusing on data visualization. For this, (1) we conceptualize data visualization from Cairo (2019), Drucker (2021), Emanuel (2022) and Lupi (2017); (2) we propose "triple diamond" methodology, which outlines the project's development process; (3) we demonstrate data visualization tests, explaining the exploratory character of this research; (4) we present discussions and results. Finally, considering that all data visualization implies a narrative design, we find that this project allowed us to interpret information and create mental links and associations in a simpler, faster and more knowledgeable way.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise da interface do prontuário eletrônico do paciente (PEP): Sistema de gestão hospitalar e-sus.

Analysis of the patient electronic medical record (EMR) interface: E-sus hospital management system.

Taina Bueno, Seyido Frejus Donat Ephrem Azonnoudo, Júlio Monteiro Teixeira, Milton Luiz Horn Vieira

Nesta pesquisa, o objetivo foi analisar a efetividade da interface do prontuário eletrônico do paciente (PEP) do e-SUS, na gestão de informações e registros de saúde do paciente, considerando sua importância em áreas como medicina, medicina baseada em evidências, vigilância epidemiológica e mineração de dados. Com o intuito de contribuir para um trabalho mais eficiente dos profissionais de saúde, o artigo realizou uma análise de usabilidade da interface do sistema e-SUS APS no método PEP ferramenta MATcH-MED. Deste estudo, foram identificados diagnósticos e recomendações para melhorar a interface do sistema e-SUS APS, como padronização de ícones, inclusão de botões específicos, salvamento de dados e confirmação de ações realizadas, com o intuito de contribuir para um trabalho mais eficiente dos profissionais de saúde.

In this research, the objective was to analyze the effectiveness of the electronic patient record (EPR) interface of the e-SUS system in managing patient health information and records, considering its importance in areas such as medicine, evidence-based medicine, epidemiological surveillance, and data mining. With the aim of contributing to more efficient work by healthcare professionals, the article conducted a usability analysis of the e-SUS APS system interface in the PEP MATcH-MEDmethod. From this study, diagnoses and recommendations were identified to improve the e-SUS APS system interface, such as standardization of icons, inclusion of specific buttons, data saving, and confirmation of actions performed, with the aim of contributing to more efficient work by healthcare professionals.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Considerações do Design da Informação sobre a organização espacial e a hierarquia informacional do painel frontal de embalagens: um ensaio com macarrão sem glúten

Information Design considerations on the spatial organization and informational hierarchy of the front-of-package: a test with gluten free pasta

Lucas Ribeiro Jeronimo, Eva Rolim Miranda

As alegações de restrição ao glúten presentes no painel frontal das embalagens são especialmente importantes para aqueles que realizam dieta livre de glúten. O objetivo deste trabalho é identificar padrões e diferenças nas estratégias dos sistemas informacionais e qual tratamento é dado para a alegação sem glúten e sua correlação com as demais informações, levando em consideração a organização espacial e hierarquia informacional no painel frontal das embalagens de macarrão sem glúten encontradas por conveniência. Utilizamos ferramentas do Design da Informação e da linguagem gráfica para analisar qualitativamente as embalagens. As empresas utilizam diferentes estratégias em seus sistemas informacionais, algumas priorizam a alegação sem glúten e outras menos. Não há consenso na maneira que a restrição ao glúten é escrita, nem na tipografia, nem na cor, nem no modo de simbolização, nem na área em que ela ocupa no painel frontal, há apenas a tendência a centralizar essa informação ou mantê-la à esquerda.

Gluten restriction claims on the front of packages are especially important for those on a gluten-free diet. The objective of this work is to identify patterns and differences in the strategies of the information systems and what treatment is given to the gluten-free claim and its correlation with the other information, taking into account the spatial organization and informational hierarchy on the front panel of packages of gluten-free pasta found for convenience. We use tools from Information Design and graphic language to qualitatively analyze the packaging. Companies use different strategies in their information systems, some prioritize the gluten-free claim and others less. There is no consensus on the way the gluten restriction is written, neither in typography, nor in color, nor in the way of symbolization, nor in the area it occupies on the front panel, there's just a tendency to center that information or keep it on the left.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

O que eu preciso para chegar lá? Design de sistema de wayfinding para complexo hospitalar

What do I need to get there? Wayfinding system for hospital complex

Kelli C. A. Silva Smythe, Nadaly G, Cherubini

A dificuldade de orientação espacial nas cidades e em ambientes construídos afeta diferentes perfis de pessoas e variadas são as formas pelas quais as pessoas buscam informações para se orientarem. O design de sistemas de wayfinding apresenta-se como importante auxílio nessa orientação, assim esse artigo apresenta o desenvolvimento de sistema de wayfinding, por graduandos, para um hospital universitário, a partir da utilização do método Wayfinding Information Behavior. Para tanto, inicialmente são apresentados conceitos e descrições relativas à cognição espacial, comportamento informacional e design de sistemas de wayfinding. Na sequência é descrita a configuração e aplicação do método de coleta de dados, seguido de breve descrição das etapas projetuais utilizadas pelos discentes. São então apresentadas as alternativas obtidas e discutidos os principais pontos resultantes utilização do método. Com os resultados alcançados percebe-se a potencialidade do método com relevante ferramenta de coleta de dados para projetos dessa natureza.

The difficulty of spatial orientation in cities and built environments affects different profiles of people and different ways people search for information to orient themselves. The design of wayfinding systems is the main help in this orientation, so this paper aims to present the development of a wayfinding system, by undergraduate students, for a university hospital, using the Wayfinding Information Behavior method. First, concepts and descriptions of spatial cognition, information behavior, and wayfinding system design are presented. The configuration and application of the data collection method is then described, followed by a brief description of the design steps used by the students. The alternatives obtained are then presented and the main points resulting from the use of the method are discussed. With the results obtained, it is possible to note the potential of the method as a relevant data collection tool for projects of this type.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Aproximações conceituais e projetuais entre a visualização de dados pessoais e o design de superfície

Conceptual and design approaches between personal data visualization and surface design

Gabriella S. Murta Pinheiro, Julia Giannella, Doris Kosminsky

O crescente interesse pela visualização de dados e o aumento da produção científica e prática ligada ao tema faz com que a área esteja em constante renovação, possibilitando o surgimento de tópicos de estudo emergentes. A visualização de dados pessoais é um destes tópicos que, amparada pela abordagem do humanismo de dados, nos convida a refletir e projetar visualizações em diversos suportes e para fins não convencionais. A fim de avançar nesta direção, o presente artigo relaciona duas áreas do design: a visualização de dados pessoais e o design de superfície, mais especificamente a estamparia têxtil. Nessa interação, aproximaremos conceitos de ambas as áreas e encontrar oportunidades projetuais que tragam avanços para a pesquisa em visualização de dados sob o enfoque do design da informação. Para tal, este estudo se desenvolve a partir de uma metodologia de pesquisa qualitativa e exploratória baseada em revisão bibliográfica, análise de projetos existentes e reflexão crítica sobre conceitos e aplicações. Concluímos apontando possibilidades de continuidade investigativa e projetual das quais destacamos o uso das propriedades materiais/formais do suporte e dos processos de impressão como códigos visuais da visualização de dados.

The growing interest in data visualization and the increase in scientific and practical production related to the subject means that the area is in constant renewal, allowing the emergence of emerging study topics. The visualization of personal data is one of these topics that, supported by the approach of data humanism, invites us to reflect and design visualizations in supports and for non-conventional purposes. In order to advance in this direction, this article relates two areas of design: the visualization of personal data and surface design, more specifically textile printing. In this interaction, we seek to bring together concepts from both areas and find design opportunities that bring advances to research in data visualization under the focus of information design. To this end, this study is based on a qualitative and exploratory research methodology based on a bibliographical review, analysis of existing projects and critical reflection on concepts and applications. We conclude by pointing out possibilities for investigative and design continuity, of which we highlight the use of the material/formal properties of the support and the printing processes as visual codes for data visualization.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Estudo exploratório da contribuição da visualização de dados para o pensamento visual e para o ensino do design da informação

Exploratory study on the contribution of data visualization to visual thinking and to the teaching of information design

Sandra Chacon, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho

Este artigo originou-se durante a disciplina de Design da Informação e Visualização de Dados para Pesquisa do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco e tem como objetivos discutir sobre a compreensão de visualizações de dados qualitativos e verificar a contribuição da visualização como instrumento que auxilie na construção do pensamento visual e no ensino do design da informação. Optou-se por executar este estudo exploratório com duas turmas do curso técnico de Desenvolvimento de Sistemas em uma Escola Técnica Estadual do Estado de Pernambuco, pela percepção diária, como docente, da dificuldade por parte dos discentes de assimilarem conceitos básicos de design e design da informação devido a pouca familiaridade com a área. Tendo sido realizado em três etapas: coleta de dados qualitativos, da visão dos estudantes, sobre design e design da informação; conversão desses dados em cinco tipos de visualizações; e, por fim, teste com os estudantes que avaliaram o nível de compreensão dessas visualizações. Como resultado, além das escolhas pelas visualizações em nuvem de palavras, percebemos que a experiência contribuiu para a reflexão sobre o pensamento visual, como também sobre o conceito e a práxis do Design da Informação. Espera-se que este estudo colabore para ampliar as discussões acerca de novas práticas e instrumentos que incrementem o ensino do design da informação.

This paper originated during the disciplines of Information Design and Data Visualization for research on the Postgraduate Program in Design at the Universidade Federal de Pernambuco. It has aimed to discuss the understanding of qualitative data visualizations and to investigate the contribution of data visualization as an instrument that helps to construct visual thinking and the teaching of information design. This exploratory study was conducted with two groups on Systems Development at a State Technical School in the State of Pernambuco, due to the daily perception, as a teacher, of the difficulty on the part of the students to assimilate basic concepts of design and information design due to lack of familiarity with the area. This study was undertaken in three stages: the collection of qualitative data, from the students' view point, on design and information design; the conversion of these data into five types of visualizations and, finally, testing with students who assessed the level of understanding of these visualizations. As a result, in addition to the choices for word cloud visualizations, we realized that the experience contributed to the reflection on visual thinking, as well as on the concept and practice of Information Design. It is hoped that this study will collaborate to broaden the discussions about new practices and instruments that enhance the teaching of information design.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Projetando interfaces de m-learning para idosos

Projecting m-learning interfaces for the elderly

Bruno Griesinger Peres, Ricardo Ramos Fragelli

O propósito deste artigo é apresentar a designers a importância de projetar interfaces de m-learning para o idoso, em específico a terceira idade, expondo um estudo teórico sobre a população idosa, sua forma de lidar com o mundo digital e o papel do designer como mediador desta relação. A necessidade da terceira idade de seguir educando-se é uma realidade muitas vezes frustrada pela falta de inclusão deste grupo no escopo de um projeto de plataforma educacional. O objetivo geral da pesquisa foi evidenciar como o design de interação pode ser utilizado em projetos de interfaces m-learning mais inclusivas, levando em consideração questões limitadoras naturais do público. O percurso metodológico consistiu de uma revisão bibliográfica, observando como a questão é entendida cientificamente e socialmente. Com a sintetização das informações encontradas, conclui-se que existem melhorias a serem feitas na produção de projetos de interface inclusivas e soluções que podem ser apropriadas de forma a evitarem a evasão e a aversão da terceira idade para com interfaces de m-learning, tendo destaque para o dark mode, a opção de alterar o tamanho das letras em aparelhos móveis, assistentes virtuais, descrição de áudio e a redução dos movimentos parallax.

The purpose of this article is to present to designers the importance of designing m-learning interfaces for the elderly, specifically the third age, exposing a theoretical study on that group, their way of dealing with the digital world and the role of the designer as a mediator. The need for the elderly to continue educating themselves is a reality that is often frustrated by the lack of inclusion of this group in the scope of an educational platform project. The general objective of the research was to show how interaction design can be used in more inclusive m-learning interface projects, taking into account natural limiting issues of the public. The methodological route consisted of a bibliographic review, observing how the issue is understood scientifically and socially. With the synthesis of the information found, it is concluded that there are improvements to be made in the production of inclusive interface projects and solutions that may be appropriate in order to avoid evasion and the aversion of the elderly towards m-learning interfaces, having highlight for dark mode, the option to change the size of letters on mobile devices, virtual assistants, audio description and the reduction of parallax movements.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design de informação para a comunidade escolar: o material didático como agenciamento de poderes, saberes e subjetivações

Information Design for the high school community: courseware as an agency of powers, knowledge and subjectivities

Raquel Leal, Camylla Barros, Noah Sampaio, Gabriel de Andrade, Marcelo Barbalho, Geovanna Coelho, Bianca Martins

A proposta deste artigo é relatar a experiência de desenvolvimento de um material didático de introdução ao design para alunos do Ensino Médio e último ano do Fundamental, sendo o primeiro ambiente de pesquisa o Colégio de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ). A partir de reuniões realizadas dentro do projeto de extensão "Usos do Design na escola: Articulação entre Universidade e Escola para implementar práticas, recursos e espaços de aprendizagem mais instigantes", foi desenvolvido um processo projetual baseado no Duplo Diamante, iniciando a pesquisa de imersão em sala de aula com os alunos do colégio para melhor entendimento das oportunidades presentes naquele espaço. Como resultado, mostramos haver outras dimensões no planejamento e organização de informações educativas para além do planejamento gráfico. Através da experiência de usuário, foi possível observar a maneira como os alunos se relacionam com o design em sala de aula, atentando-nos a quais das atividades propostas tiveram mais ou menos adesão por parte dos estudantes.

This article's proposal is to report the experience of developing an introductory design courseware for high school students, to which we had Colégio de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ) as a first research environment. Resulting from meetings between members of academic extension project "Usos do Design na escola: Articulação entre Universidades e Escola para implementar práticas, recursos e espaços de aprendizagem mais instigantes", a design process based on Double Diamond was developed, beginning the research inside the classroom with said school's students and seeking for a better understanding of the opportunities placed inside that space. As a result, we showed there are other kinds of dimensions related to planning and organizing educational information beyond graphic planning. Through the user experience, it was possible to observe how students relate to design in the classroom, paying attention to which of the proposed activities had the most or least adherence on the part of the students.

06 Nov | Nov. 06th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Implicações ético-estético-políticas do Design da informação em contexto de ensino-aprendizagem: experimentos em uma escola pública do Rio de Janeiro

Ethical-aesthetic-political implications of Information Design in a teaching-learning context: experiments in a public school in Rio de Janeiro

Bianca Martins, Barbara Emanuel

Este artigo apresenta uma síntese dos conceitos e políticas elaborados pelo grupo de pesquisa Design & Escola ESDI/UERJ procurando evidenciar como esses conceitos se manifestam em um experimento de campo em uma escola pública no Rio de Janeiro. A partir daí, procura-se contribuir para ampliar o debate crítico do campo do design da informação na educação incluindo na discussão aspectos da educação emancipadora que leva em consideração que em qualquer ação educativa está em jogo a produção de saberes, poderes e modos de subjetivação. Logo, após apresentar os conceitos de: aprendizagem inventiva, interculturalidade e estudos dos cotidianos, as influências freireanas e a consciência projetual, mostraremos as implicações desses vieses na elaboração dos artefatos, atividades e ambientes da pesquisa de campo. A intenção é discutir em que medida as múltiplas interfaces gráficas desenvolvidas e/ou existentes na pesquisa de campo e suas implicações ético-estético-políticas são, também, aspectos que perpassam o âmbito do design da informação.

This article presents a synthesis of the concepts and policies developed by the research group Design & Escola ESDI/UERJ, seeking to show how these concepts are manifested in a field experiment in a public school in Rio de Janeiro. From there, we seek to contribute to broaden the critical debate in the field of information design in education, including aspects of emancipatory education in the discussion, which takes into account that in any educational action, the production of knowledge, powers and modes of subjectivation are at stake. . Then, after presenting the concepts of: inventive learning, interculturality and studies of everyday life, Freirean influences and design awareness, we will show the implications of these biases in the elaboration of artifacts, activities and environments of field research. The intention is to discuss to what extent the multiple graphical interfaces developed and/or existing in field research and their ethical-aesthetic-political implications are also aspects that permeate the scope of information design.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Personalizando comportamentos: Desenvolvimento de personagens para o site do projeto a.no.tar

Personalizing Behaviours: Developing characters for the a.no.tar project's website

Murilo de Carvalho e Silva, Daniel Lourenço, Renata Cadena

Comunicação e mídias (Communication and media)
O projeto a.no.tar é um site que visa ajudar pessoas engajadas em ensino/aprendizagem a desenvolver melhores práticas de tomada de notas. Então, para tornar o conteúdo desenvolvido acessível e atraente, foram criados quatro personagens que sintetizam diferentes perspectivas sobre o processo de anotar a partir das quais o site foi organizado. Apresentamos as metodologias de design de personagens que embasaram o processo adaptado para o desenvolvimento dos personagens Tópico, Seleção, Neurinho e Cérebro, que também é descrito em etapas. Acreditamos que a criação significou um incremento informacional para a compreensão das seções do site e seus conteúdos.

The a.no.tar project is a web application that aims to help people engaged in teaching/learning to develop better note-taking practices. To make the developed content accessible and attractive, we created four characters that synthesize different perspectives about the annotating process that helped us to organize the website. It's shown character design methodologies and the adapted process for the development of the created characters, Tópico, Seleção, Neurinho, and Cérebro. We believe their addition to the website resulted in informational benefits for understanding the website sections and contents.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

TRÊSmoji: proposta de ferramenta de design de personagens que gera alternativas a partir da combinação de emojis

TRÊSmoji: a proposal for a character design tool that generates ideas by combining emojis

Loudovico Soares da Silva, Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Os desafios de ilustração da Internet têm se tornado grandes aliados à construção de um senso de comunidade entre artistas. Porém, eles também possuem um potencial metodológico pouco explorado. O presente artigo descreve o processo de desenvolvimento de uma ferramenta de geração de alternativas para personagens inspirada no desafio #3emojichallenge. A TRÊSmoji, ferramenta desenvolvida neste trabalho, consiste em utilizar o potencial semiótico dos emojis como ponto de partida para a criação de personagens, explorando quatro Categorias de Inspiração: Espécie, Contexto, Aparência e Acessório. Como proposta, a TRÊSmoji demonstra a possibilidade de explorar metodologicamente o #3emojichallenge, embora ainda se faça necessária uma experimentação prática para validar o seu uso.

Illustration challenges from the internet are, nowadays, great allies in creating a sense of community among artists. However, these challenges have little explored potential for methodological use. This paper describes the process of developing an alternative generation tool inspired by the #3emojichallenge. The tool developed in this project is called TRÊSmoji and consists of using emojis as inspiration for character design, exploring their semiotics and four Inspiration Categories: Species, Context, Appearance and Accessory. TRÊSmoji shows that it is possible to explore the methodological potential of the #3emojichallenge, but practical experimentation with the tool is necessary to validate its use.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Protótipos do irreal no cinema: uma análise das peças gráficas de "Don't Worry Darling" sob a ótica do mid-century modern e do design fiction

Prototypes of the unreal in cinema: an analysis of the graphic pieces of "Don't Worry Darling" from the perspective of mid-century modern and design fiction

Leonardo G. L. R. M. Sobreira, Gabriela Araujo F. Oliveira, Denny A. Farias Costa

Este artigo analisa artefatos gráficos e especulativos presentes no filme "Don't Worry Darling", de Olivia Wilde, com o objetivo de demonstrar como esses objetos expressam a cultura material em um cenário fictício. Para isso, partimos da perspectiva do Mid-Century Modern para localizar as referências históricas das peças gráficas presentes na obra cinematográfica. Além disso, utilizamos o Design Fiction como fundamentação teórica para compreender os artefatos especulativos apresentados na narrativa e como eles oportunizam uma tangibilização do irreal no cinema. Após análise dos objetos coletados no filme, concluímos que os protótipos diegéticos – gráficos ou não – cumprem funções ambíguas na narrativa: ora de criar, manter e legitimar a sacralidade da simulação, ora o de romper para evidenciá-la. No entanto, ambos atuam diante de uma única finalidade: o de concretizar o irreal, torná-lo real aos olhos não-diegéticos de quem assiste à obra.

This article examines the graphic and speculative artifacts in Olivia Wilde's film "Don't Worry Darling" to demonstrate how these objects express material culture in a fictional setting. To do so, we adopt the perspective of Mid-Century Modernism to locate the historical references of the graphic pieces in the cinematic work. Additionally, we employ Design Fiction as a theoretical framework to understand the speculative artifacts presented in the narrative and how they facilitate the materialization of the unreal and imagined in cinema. After analyzing the collected objects in the film, we conclude that diegetic prototypes—whether graphic or not—serve ambiguous functions in the narrative: sometimes creating, maintaining, and legitimizing the sacredness of simulation, and other times breaking it to expose it. However, both function with a single purpose: to actualize the unreal, making it real to the non-diegetic eyes of the viewers.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

A codificação gráfica de emodities: do cartaz Work hard & be nice to people às capas de livros de autoajuda

The graphic coding of emodities: from Work hard & be nice to people poster to self-help book covers

Gabriela Araujo F. Oliveira, Samara Lima, Eduardo A. B. M. Souza

Para designar as mercadorias da indústria do bem-estar, Cabanas e Illouz (2022) criaram o neologismo emodities, a partir da combinação das palavras emotion e commodity. Assim, este artigo tem como objetivo investigar o repertório que compõe a linguagem gráfica do mercado de bem-estar. Para isso, analisamos dois projetos que cristalizaram esses valores no campo do design: o cartaz Work hard & be nice to people, de Anthony Burrill, e a exposição The Happy Show, de Stefan Sagmeister e Jessica Walsh. Com isso, pudemos traçar as similaridades da codificação gráfica em um dos principais produtos pelos quais circulam os emodities: livros de autoajuda. Para isso, desenvolvemos uma ficha de análise, dividida em ficha técnica e linguagem gráfica visual, e analisamos 30 imagens de capas de livros contemporâneos que se encaixam nessa categoria. Assim, identificamos que esses emodities buscam comunicar autenticidade e franqueza por meio de dois modos principais: tipografia e cor.

To designate the goods of the wellness industry, Cabanas and Illouz (2022) created the neologism emodities, from the combination of the words emotion and commodity. Thus, this article aims to investigate the repertoire that makes up the graphic language of the wellness market. For this, we analyzed two projects that crystallized these values in the field of design: the poster Work hard & be nice to people, by Anthony Burrill, and the exhibition The Happy Show, by Stefan Sagmeister and Jessica Walsh. With this, we were able to trace the similarities of graphic coding in one of the main products through which emodities circulate: self-help books. Then, we developed an analysis sheet, divided into technical sheet and visual graphic language, and analyzed 30 images of contemporary book covers that fit into this category. Thus, we identified that these emodities seek to communicate authenticity and frankness through two main modes: typography and color.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

O design em uma teoria da publicação: explicitando a atividade de configuração da informação no mercado editorial contemporâneo

Design in a theory of publishing: explaining the activity of information configuration in the contemporary publishing industry

Gabriela Araujo F. Oliveira, Hans da Nóbrega Waechter

O mercado editorial brasileiro vem passando por transformações relevantes: tanto em sua estrutura – por exemplo, a respeito da divisão do trabalho – quanto em seus resultados – sobre a pluralidade de publicações. No entanto, no campo do Design da Informação, essas discussões são escassas. Assim, esse artigo visa contribuir para o campo ao apresentar uma revisão integrativa de modelos de produção e circulação de publicações. Para isso, apresentaremos os modelos de Darnton (1982), Adam & Barker (2006) e Martins (2007) e discutiremos detalhadamente o modelo apresentado por Bhaskar (2013), uma vez que relaciona a atividade de en-formação (cf. Souza et al., 2016) às outras atividades que compõem o mercado de publicações. Com isso, esperamos contribuir com ferramentas para elaborar a dimensão teórica da configuração da informação.

The Brazilian publishing industry has been undergoing relevant transformations: both in its structure – for example, regarding the division of labor – and in its results – regarding the plurality of publications. However, in the field of Information Design, these discussions are scarce. Thus, this article aims to contribute to the field by presenting an integrative review of publication production and circulation models. For this, we will present the models of Darnton (1982), Adam & Barker (2006) and Martins (2007) and we will discuss in detail the model presented by Bhaskar (2013), since it relates the en-framing activity (cf. Souza et al., 2016) to other activities that make up the publications market. With this, we hope to contribute with tools to elaborate the theoretical dimension of information configuration.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design da Informação e Educação: Levantamento do estado da arte do CIDI

Information Design and Education: Survey of CIDI's state of the art

Bruno Serviliano Santos Farias, Camilla Costa Bacelar, Fernanda Fonseca Neves

O presente estudo analisa o Design da Informação no eixo temático Educação. Para tal foram analisados 71 artigos das edições 2013, 2015 e 2017 do CIDI. Foi adotado o método Análise de Conteúdo que tabula dados textuais para identificar os termos mais frequentes e suas correlações. Os dados foram organizados em cinco classes: 1.Técnicas de Ensino, com métodos de ensino e formas lúdicas de apresentação da realidade; 2.Canais Sensoriais, com o emprego de elementos verbais, não verbais e hápticos, valorizando a diversidade e inclusão; 3.Processo de Ensino, com a aprendizagem contextualizada, considerando o desenvolvimento cognitivo e os elementos identitários; 4.Ferramentas Instrucionais, que valorizou as tecnologias digitais e o uso multimidiático dos elementos; 4.Métodos, com estudos sobre a legibilidade, visibilidade, acessibilidade e a compreensibilidade. Ao final, foi elaborada uma síntese semântica onde foi possível conceituar o ensino no Design da Informação na educação como um processo de ensino contextualizado, lúdico e gamificado, com ferramentas instrucionais multimidiáticas que exploram vários canais sensoriais de forma inclusivas para apresentar a informação.

The present study analyzes Information Design in the Education theme. To this end, 71 articles from the 2013, 2015, and 2017 editions of CIDI were analyzed. The Content Analysis method was adopted, which tabulates textual data to identify the most frequent terms and their correlations. The data were organized into five classes: 1.Teaching Techniques, with teaching methods and playful ways of presenting reality; 2.Sensory Channels, using verbal, non-verbal, and haptic elements, valuing diversity and inclusion; 3. Teaching Process, with contextualized learning, considering cognitive development and identity elements; 4.Instructional Tools, which valued digital technologies and the multimedia use of elements; 4.Methods, with studies on readability, visibility, accessibility, and comprehensibility. In the end, a semantic synthesis was prepared where it was possible to conceptualize teaching in Information Design in education as a contextualized, playful, and gamified teaching process, with multimedia instructional tools that explore various sensory channels in an inclusive way to present information.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

O design de livros didáticos digitais interativos no formato EPUB 3 e o desafio com os aplicativos de leitura digital

The design of interactive digital textbooks in EPUB 3 format and the challenge with e-readers

Juliana Cristina da Silva Cassaro, Edson José Carpintero Rezende

O livro didático digital interativo (LDDI) é um importante recurso educacional, advindo da conexão da educação com a tecnologia nos últimos anos. Esta pesquisa classifica-se como aplicada com objetivos explicativos e apresenta o resultado da etapa de testes com aplicativos no projeto de design para implantação do livro didático digital interativo, no formato EPUB 3, na educação à distância do Instituto Federal do Espírito Santo. O objetivo foi compreender a performance e identificar potencialidades e fragilidades do formato e dos aplicativos de leitura. Um protótipo de LDDI foi produzido e testado em 17 aplicativos e 3 sistemas operacionais (Windows, iOS e Android). O resultado mostrou uma diversidade de aplicativos de leitura do formato EPUB 3 gratuitos e uma falta de padrão na leitura do código HTML e CSS pelos e-readers. Outro problema foi o não funcionamento ou a inexistência da opção de fazer ajustes personalizados do layout pelos usuários. Entretanto, o formato EPUB 3 apresentou um grande potencial pois diversifica e amplia as formas de acesso ao conteúdo. E instituições precisam considerar a dependência de um aplicativo para leitura e a diversidade de recursos tecnológicos usados pelos usuários e o impacto na experiência de leitura e de aprendizado do aluno.

The interactive digital textbook is an important educational resource, arising from the connection of education with technology in recent years. This research is classified as applied with explanatory purposes and presents the result of the testing stage with applications, inside the testing stage in the design project for the implementation of the interactive textbook, in EPUB 3 format, in distance education at the Instituto Federal do Espírito Santo. The objective was to understand performance and identify strengths and weaknesses of the format and applications. And LDDI prototype was produced, entitled Mídias para EaD, which was tested in 17 applications and 3 different operating systems (Windows, iOS and Android).

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Frameworks teóricos e conceituais: definições e contribuições para pesquisa e prática de Design

Theoretical and conceptual frameworks: definitions and contributions to Design research and practice

Caroline Winkelmann, Rubenio Barros, Gabriela Botelho Mager, Elton Moura Nickel

Frameworks são importantes instrumentos para delineamento e desenvolvimento da pesquisa e da prática em Design, auxiliando na compreensão, mapeamento e interpretação de sistemas ou fenômenos. No entanto, se percebe desencontro na definição e na forma de aplicação desses instrumentos na pesquisa de Design, o que pode gerar confusões metodológicas ou comprometer a comunicação da equipe ao usar dos frameworks. Por isto, este artigo buscou centralizar um repertório comum para o Design sobre as definições e contribuições dos frameworks teóricos e conceituais, para que se possa ter mais assertividade e compreensão no uso deste instrumento. Realizou-se, então, uma revisão narrativa englobando autores do Design, Sistemas de Informação e Gestão do Conhecimento. A revisão demonstra a confusão entre definições, porém também conseguiu identificar a diferenciação e aplicação de um framework teórico e um conceitual. Conclui-se que o entendimento sobre as definições de cada tipo de instrumento pode beneficiar tanto a prática quanto a pesquisa de Design.

Frameworks are important instruments for delineating and developing research and practice in Design, helping in the understanding, mapping and interpretation of systems or phenomena. However, there has been a disagreement in the definition and application of these instruments in Design research, which can generate methodological confusion or compromise the team's communication when using the frameworks. For this reason, this article sought to centralize a common repertoire for Design about the definitions and contributions of theoretical and conceptual frameworks, so that one can have more assertiveness and understanding in the use of this instrument. A narrative review was then carried out, encompassing authors from Design, Information Systems and Knowledge Management. The review demonstrates the confusion between definitions, but also managed to identify the differentiation and application of a theoretical and a conceptual framework. It is concluded that understanding about the definitions of each type of instrument can benefit both Design practice and research.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

O que devo levar quando saio em Curitiba? Recurso pedagógico acessível e digital para auxílio da estimulação visual de alunos com baixa visão

What should I bring when I go out in Curitiba: accessible and digital pedagogical resource to aid visual stimulation for students with low vision

Mariana de Souza Lukasinski, Caroline Rodrigues de Lima, Marluce Reque, Juliana Bueno

A baixa visão refere-se a deficiência visual mais frequente em âmbito mundial e nacional, atingindo aproximadamente 6 milhões de pessoas da população brasileira. Quando acometido por esta deficiência, o indivíduo necessita de um trabalho focado no aperfeiçoamento da sua eficiência visual. Sendo assim, os Centros de Atendimento Educacional Especializado (CAEEs) têm, entre as suas atividades, o trabalho da Estimulação Visual, por meio de um programa específico. Visando contribuir neste contexto de trabalho dos CAEEs, o presente estudo faz parte de um projeto de pesquisa que visa desenvolver recursos pedagógicos acessíveis em contexto digital e apresenta a proposição do recurso "O que devo levar quando saio em Curitiba?". Sendo assim, a partir da metodologia para o Design Centrado no Humano da IDEO (2015), este artigo traz a proposição do recurso pautado em recomendações de acessibilidade para o público com baixa visão e aborda sobre os resultados obtidos com a validação que contou com grupo focal e ensaio de interação com docentes e discentes do CAEE parceiro no projeto.

Low vision is the most frequent visual impairment in the world and in Brazil, affecting approximately 6 million people in the Brazilian population. When affected by this disability, the person with low vision needs work focused on improving their visual efficiency. Therefore, the Specialized Educational Care Centers (CAEEs) have, among their activities, the work of Visual Stimulation, through a specific program. Aiming to contribute to the work context of the CAEEs, this study is part of a research project that aims to develop accessible teaching resources in digital context, presenting the proposal of the resource "What should I bring when I go out in Curitiba. Thus, based on the methodology for Human Centered Design of IDEO (2015), this article brings the proposition of the resource based on accessibility recommendations for the public with low vision and talks about the results obtained with the validation that included focus group and interaction test with teachers and students of the CAEE partner in the project.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Ensaio de interação na avaliação de recomendações para o design de recursos pedagógicos digitais acessíveis

Interaction test in the evaluation of recommendations for the design of accessible digital pedagogical materials

Marluce Reque, Juliana Bueno

Os recursos pedagógicos acessíveis podem ser utilizados em programas de Estimulação Visual para aprimorar a eficiência do funcionamento visual de pessoas com baixa visão. Uma possibilidade de contribuir com essa prática e com a inclusão digital é utilizar estratégias que tornem os recursos digitais acessíveis ao seu público. Para isso, etapas anteriores da pesquisa base deste estudo levantaram e propuseram recomendações para o desenvolvimento de recursos pedagógicos digitais acessíveis, voltados à estimulação visual da baixa visão. Compreendendo a importância de avaliar a efetividade dessas recomendações, o objetivo deste estudo é apresentar o processo da etapa de testagem. Onde houve a análise e validação de um recorte das recomendações propostas. Esta etapa foi realizada através de ensaios de interação e contou com a participação de discentes com baixa visão e docentes parceiros do projeto. Ao final, todas as 43 recomendações testadas foram consideradas satisfatórias.

The accessible pedagogical materials can be used in Visual Stimulation programs to improve the efficiency of visual functioning of people with low vision. One possibility to contribute to this practice and to digital inclusion is to use strategies that make digital materials accessible to your audience. For this, the previous stages of the basic research of this study raised and proposed recommendations for the development of accessible digital pedagogical materials, aimed at the visual stimulation of low vision. Understanding the importance of evaluating the effectiveness of these recommendations, the objective of this study is to present the process of the testing stage. Where there was the analysis and validation of a cut of the proposed recommendations. This stage was carried out through interaction tests and had the participation of students with low vision and professors who were partners in the project. In the end, all 43 recommendations tested were considered satisfactory.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Relação entre Mobile Learning e Realidade Aumentada (RA): articulações e fatores de engajamento por parte do usuário – uma revisão integrativa

Relationship between Mobile Learning and Augmented Reality (AR): articulations and user engagement factors – an integrative review

Maicon Bernert Puppi, Luciane Maria Fadel

A tecnologia de Realidade Aumentada (RA) aplicada ao processo de mobile learning é um fenômeno que tem se ampliado no contexto educacional. No entanto, sabe-se pouco sobre como ocorre o engajamento do usuário em atividades desse fenômeno. O objetivo desse trabalho é fazer uma análise do estado da arte dessa relação (RA + m-learning + engajamento do usuário). Para tanto, utilizou-se o método de Revisão Integrativa (RI), através de um modelo proposto. Verifica-se um conjunto de efeitos de uso no aprendiz em m-learning com RA, entre os quais ressaltam-se o "prazer", o "entusiasmo" e a "curiosidade". Impactos como a "gestão de diálogo", "de tempo" e "a melhora no agrupamento de informações" também foram observados. Através da análise dos artigos foram elencados modos de articulação entre m-learning e RA, além de fatores para o engajamento do usuário. Como conclusão, destacam-se a importância da compreensão do fator "engajamento" no processo tecnológico-educacional. O valor do designer da informação como agente de ponderação na real necessidade (ou não) de se aplicar uma nova tecnologia de RA, ainda em desenvolvimento, numa abordagem educacional móvel, também deve ser salientado. Futuras pesquisas podem se voltar ao aprimoramento do modelo de RI desenvolvido, bem como à aplicação do levantamento em projetos teórico-práticos envolvendo RA + m-learning, como ensaios com o usuário.

The Augmented Reality (AR) technology applied to the mobile learning process is a phenomenon that has been expanding in the educational context. Likewise, little is known about how user engagement occurs in activities of this phenomenon. Main goal of this work is analyzing state-of-the-art of this relationship (AR + m-learning + user engagement). For this purpose, we use the Integrative Review (IR) method, through a proposed model. There is a set of use effects on the learner in m-learning with AR, among which "pleasure", "enthusiasm" and "curiosity" stand out. Impacts such as "dialog management", "time management" and "improvement in information grouping" were also verified. Through paper's analysis, modes of articulation between m-learning and AR were listed, as well as factors for user engagement. In conclusion, we highlight the importance of understanding the "engagement" factor in technological-educational process. Value of the information designer as a balancing agent in the real need (or not) to apply a new AR technology, still under development, in a mobile educational approach, should also be highlighted. Future research may focus on improving the developed integrative review model, as well as applying these results in theoretical-practical projects involving RA+ m-learning, such as user tests.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Proposta metodológica do design de infografia para a apresentação de resultados de pesquisas sobre periódicos impressos

Methodological proposal of infographics design for the presentation of research results on printed periodicals

Rayani Furlani Muller, Rebeca Beatriz Sad Santos, Letícia Pedruzzi Fonseca

O objetivo deste artigo é apresentar uma proposta metodológica para o desenvolvimento de infográficos que apresentam os resultados de pesquisas sobre periódicos impressos. A proposta foi desenvolvida a partir das diretrizes de Horn (1998), Twyman (1979) e Moraes et al (2013), com o acréscimo da fase de testes com usuários. Para demonstrar a aplicação da proposta metodológica, temos o desenvolvimento de dois infográficos que apresentam os dados qualitativos da pesquisa sobre revistas capixabas publicadas entre as décadas de 1910 a 1950. Conclui-se, assim, que ao mesclar as metodologias foi possível desenvolver infográficos que atendessem aos requisitos necessários para a divulgação dos resultados de pesquisas sobre periódicos impressos ao grande público.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Muvuca: desenvolvimento de uma fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular

Muvuca: development of a dingbat font inspired by the ornaments of vernacular typography

Anne Saniely S. da Silva, Vívian de Oliveira Santos

Esse artigo apresenta uma proposta de criação de fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular, cujo objetivo principal é resgatar e valorizar a memória gráfica da América Latina. O procedimento metodológico utilizado é uma adaptação do método de Cunha (2019) com o de Finizola e Santana (2013), através de uma pesquisa iconográfica, que veio a contribuir para o desenvolvimento tipográfico a partir das referências concretas coletadas. Como resultado, foi desenvolvida uma fonte digital dingbat, chamada Muvuca, que explora a fluidez e a diversidade dos ornamentos mais representativos no design vernacular.

This article presents a proposal for creating a dingbat font inspired by the ornaments of vernacular typography, whose main objective is to rescue and enhance the graphic memory of Latin America. The methodological procedure used is an adaptation of the method by Cunha (2019) with that of Finizola and Santana (2013), through iconographic research, which contributed to the typographic development from the concrete references collected. As a result, a digital dingbat font called Muvuca was developed, which explores the fluidity and diversity of the most representative ornaments in vernacular design.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Elementos da Arithmetica: análise de edições impressas em Lyon e São Paulo

Elements of Arithmetica: analysis of editions printed in Lyon and São Paulo

Beatriz Cividanes de Souza Garcia, Priscila Lena Farias

O artigo apresenta resultados de uma análise comparativa dos elementos tipográficos e de disposição textual de duas edições do livro didático Elementos da arithmetica curso primário, impressas pela Imprimerie Emmanuel Vitte (Lyon, França, 1913) e pela Tipografia Siqueira (São Paulo, Brasil, 1937). O método usado foi a comparação visual de páginas selecionadas, acompanhada por anotações sobre as imagens. Com essa análise foi possível identificar elementos gráficos utilizados por impressores paulistas, bem como dar subsídios para o entendimento da evolução da indústria tipográfica na cidade de São Paulo.

This article presents the results of a comparative analysis of the typographic elements and textual layout of two editions of the textbook Elementos da arithmetica curso primário, printed by Imprimerie Emmanuel Vitte (Lyon, France, 1913) and by Tipografia Siqueira (São Paulo, Brazil, 1937). The method adopted was a visual comparison of selected pages, accompanied by annotations on the images. With this analysis, it was possible to identify graphic elements used by São Paulo city printers,, as well as to provide subsidies for understanding the evolution of the typographic industry in São Paulo city.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O Clarim da Alvorada: uma análise histórica através de logotipos

O Clarim da Alvorada: a historical analysis through logotypes

Vitor Gabriel Ferreira Luiz, Priscila Lena Farias

Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa que teve como objetivo investigar o papel da cultura negra na memória gráfica paulistana a partir de uma análise do uso de tipos e imagens no periódico O Clarim da Alvorada. Para análise dos logotipos do periódico foram coletadas amostras dos tipos utilizados para compor seus títulos. Estas amostras foram organizadas em uma tabela contendo outras informações, tais como descrições da diagramação, linguagem gráfica e projeto editorial do jornal. Verificou-se que o jornal apresenta significativa variação de logotipos e que há uma relação direta entre esta variação e transformações que ocorreram no jornal ao longo dos anos.

This article presents the results of a research that aimed at investigating the role of black culture in São Paulo city graphic memory through an analysis of the use of type and images in the newspaper O Clarim da Alvorada. Samples of the types used to compose the newspaper's titles were collected for the study and organized into a table containing other information such as descriptions of the newspaper layout, graphic language, and editorial project. It was verified that the journal shows a significant variety of logos and that there is a direct relationship between this variety and transformations that the journal went through over the years.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Arte urbana como forma de propagação do design da informação.

Urban art as a form of strength in information design.

Carlos Eduardo da Hora, Maria Clara Pereira, Mirela Hazin & Maria Luiza Vasconcelos.

A partir da realização de uma pesquisa exploratória, o presente artigo tem como objetivo, analisar o potencial da arte urbana e contribuir para a defesa do direito à cidade e da liberdade de expressão por meio do design da informação aplicado à arte nos centros urbanos. Partindo do exposto, a pesquisa desenvolvida, busca compreender como os aspectos do design da informação envolvem-se na valorização e promoção da arte urbana, visando a construção de um núcleo permanente de reflexão e ação sobre políticas de comunicação potencializando o uso das modernas tecnologias de difusão em processos de desenvolvimento contribuindo para a preservação das identidades culturais e nacionais, dando atenção prioritária para a ação de estimular a experimentação de novos modelos comunicacionais sintonizados com as demandas da sociedade. Esta é uma etapa inicial de uma pesquisa em andamento, dessa forma foram utilizados recursos exploratórios para um maior aprofundamento, utilizando-se da metodologia de uma pesquisa teórica, na qual foi possível mapear os vieses da cultura, levando em consideração a dimensão política, artística, e sua relação com a cidade e os sujeitos nela envolvidos, mapeando a visão social de "arte". Sendo assim, o presente artigo apresenta modos de se fazer política na sociedade contemporânea, não por enfrentamentos diretos, mas sim, reinventando práticas de existir nas cidades.

Based on exploratory research, this article aims to analyze the potential of urban art and contribute to the defense of the right to the city and freedom of expression through information design applied to art in urban centers. Based on the above, the conducted research seeks to understand how aspects of information design are involved in the enhancement and promotion of urban art, aiming at building a permanent core of reflection and action on communication policies, enhancing the use of modern diffusion technologies in development processes, contributing to the preservation of cultural and national identities, giving priority attention to the action of stimulating the experimentation of new communication models in tune with the demands of society. This is an initial stage of an ongoing research, thus exploratory resources were used for a further deepening, in addition to theoretical research in which it was possible to map the biases of culture, taking into account the political-artistic dimension, and its relationship with the city and the subjects involved in it, mapping the social vision of "art" Therefore, this article presents ways of engaging in politics in contemporary society, not through direct confrontations, but rather, reinventing practices of existing in cities.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Das linguagens urbanas: vestígios do design popular nos letreiros do Mercado da Encruzilhada

About urban languages: traces of vernacular design on the Mercado da Encruzilhada's signs

Milena Costa Leimig de Albuquerque Nascimento, Yvana Oliveira de Alencastro, Kalil Brito Cabral de Vasconcelos

Este trabalho compõe um estudo exploratório, descritivo e interpretativo do design de letreiros expostos no Mercado da Encruzilhada, um mercado público localizado na cidade do Recife, em Pernambuco, que guarda mais de 70 anos de história. Lugar de transações e rápida mutabilidade, as atividades comerciais encontradas ali são carregadas pelos escritos suspensos, pintados e colados pelas paredes e grades da estrutura, dando a cada comércio um rosto e convidando diariamente clientes vindos de toda a cidade. A pesquisa propõe, então, investigar principalmente as propriedades tipográficas e morfológicas dos letreiros, a fim de registrar o que caracteriza o design local no tempo presente através das propriedades encontradas dentre as sinalizações e artefatos efêmeros que habitam o local. Assim, foi construído um catálogo dessas inscrições a partir do desenvolvimento de um sistema de categorização, cujas informações coletadas foram posteriormente examinadas mediante uma análise quantitativa e qualitativa de dados. Os resultados evidenciam intensas tendências estilísticas e padrões dentro da amostra observada mesmo num espaço de grande variedade de estilos, dinamismo e mutabilidade.

This work comprises an exploratory, descriptive and interpretative study of the design of commercial signs displayed at the Mercado da Encruzilhada, a public market located in the city of Recife, state of Pernambuco, which has more than 70 years of history. A place of transactions and rapid changeability, the commercial activities found there are carried by the suspended writings, painted and pasted on the walls and railings of the structure, giving each trade a face and inviting customers from all over the city on a daily basis. The research proposes, then, to investigate mainly the typographic and morphologic properties of the signs, in order to register what characterizes the local design in the present time through the properties found among the written pieces and ephemeral artifacts that inhabit the place. Thus, a catalog of these inscriptions was built from the development of a categorization system, where the collected information was later examined through a quantitative and qualitative data analysis. The results show intense stylistic trends and patterns within the observed sample even inside a space of great variety of styles, dynamism and mutability.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Pole Dance em tirinhas: Machismo, corpo e identidade feminina

Pole Dance in comic strips: Sexism, Body and Feminine Identity

Maria Luisa Souza Mendes, Daniel Alvares Lourenço

O pole dance, uma forma de arte cada vez mais popular, evoluiu além de suas origens em clubes de strip-tease tornando-se um esporte reconhecido e respeitado. No entanto, a prática do pole dance, protagonizado em sua maioria por mulheres, muitas vezes enfrenta preconceitos por atitudes machistas. Este ensaio visa abordar essa problemática, apresentando uma coleção de tirinhas que oferecem uma perspectiva feminina sobre o pole dance e exploram seu impacto na percepção corporal dessas mulheres. Ao utilizar tirinhas como um meio para iniciar discussões sociais, os autores podem abordar questões importantes de maneira leve, estimulando o pensamento crítico. Seguindo as diretrizes estabelecidas por Scott McCloud (2008), este estudo aplica técnicas para conceituar e criar histórias em quadrinhos, incluindo princípios da narrativa visual e design de informação, sendo os resultados das tirinhas apresentados ao longo do processo de desenvolvimento. Ao analisar a interseção do pole dance, machismo e auto imagem através de uma perspectiva única, este ensaio contribui para uma compreensão mais profunda do poder transformador da expressão artística ao desafiar as normas sociais.

Pole dancing, an increasingly popular art form, has evolved beyond its origins in strip clubs to become a recognized and respected sport. However, the practice of pole dancing by female individuals often faces prejudice, rooted in chauvinistic attitudes. This essay aims to address this issue by presenting a collection of comic strips that offer a female perspective on pole dancing and explore its impact on body perception. By employing comic strips as a medium for social commentary, creators can address significant issues in a lighthearted manner, stimulating critical thinking and fostering discussions. Following the guidelines established by Scott McCloud (2008), this study utilizes specific techniques for conceptualizing and creating comic strips, including principles of visual narrative and information design. The results showcase the comic strips created throughout the developmental process. By examining the intersection of pole dancing, chauvinism, and body image through this unique lens, this essay contributes to a deeper understanding of the transformative power of artistic expression in challenging societal norms.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Sondas Culturais: bases, adaptações e sua aplicação com idosos com demências

Cultural Probes: basis, adaptations and its application with elderly with dementia

Karina de Abreu Antoniolli, Juliana Bueno

Através de abordagens como o Design Participativo, artefatos e serviços têm sido projetados com base em contexto social. Diversos grupos podem ser participantes ativos neste processo de design, inclusive idosos com demências. Nestes casos, é necessário considerar suas habilidades e adaptar técnicas para que sua contribuição seja valorizada. O presente artigo, que faz parte de uma pesquisa de mestrado em andamento, tem o objetivo de discorrer sobre a técnica Sonda Cultural, suas bases e adaptações, focando em exemplos de sua aplicação com idosos com demência. Para tal, realiza-se uma pesquisa bibliográfica, partindo do Design Participativo e a inserção da técnica nesta abordagem. Este referencial apoiará a realização de um estudo de campo com a aplicação de Sondas Culturais junto a idosos com Alzheimer, buscando a proposição de uma adaptação que considere a condição dos participantes. No contexto do Design da Informação, este artigo visa contribuir com o levantamento de abordagens metodológicas que apoiem a elaboração de artefatos, analógicos e digitais, voltados ao público idoso com demência, partindo de discussões sobre Design Participativo e Sondas Culturais.

Through approaches such as Participatory Design, artifacts and services have been designed based on social context. Several groups can be active participants in this design process, including elderly with dementia. In these cases, it is necessary to consider their skills and adapt techniques so that their contribution is valued. This article, which is part of an ongoing master's research, aims to discuss the Cultural Probe technique, its basis and adaptations, focusing on examples of its application with elderly with dementia. To this end, a bibliographical research is carried out, starting from Participatory Design and the insertion of the technique in this approach. This reference will support the execution of a field study with the application of Cultural Probes with elderly with Alzheimer's, seeking to propose an adaptation that considers the condition of the participants. In the context of Information Design, this article aims to contribute to the survey of methodological approaches that support the elaboration of artifacts, analogical and digital, intended for elderly with dementia, starting from discussions about Participatory Design and Cultural Probes.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O mito do designer solucionador de problemas

The myth of the problem solving designer

Talita Viegas, Fernanda de Abreu Cardoso

Com o intuito de discorrer sobre o mito do design como solucionador de problemas, o trabalho se propõe a questionar a criação e a perpetuação desta crença mito, colocar o impacto deste discurso para profissionais do Campo, contextualizando historicamente a relação da prática com os ensinos funcionalistas da Bauhaus e Escola de Ulm. Ao pesquisar referências práticas e de análise de estudos teóricos, utilizando referências como Alberto Cipiniuk e Dijon de Moraes, o artigo pretende abordar os frutos da prática do Design no Brasil, principalmente após a criação e consolidação da ESDI na década de 60 e como repercute até hoje. Por fim, o escrito propõe a abrangência de novas perspectivas em relação a o que seria a prática da profissão e coloca a importância de se pensar o fazer design, não só como ferramenta do capitalismo, mas também como prática social e decolonial.

In order to discuss the myth of design as a problem solver, the work proposes to question the creation and perpetuation of this myth belief, to put the impact of this discourse on professionals in the field, historically contextualizing the relationship between practice and functionalist teachings of the Bauhaus and Ulm School. By researching practical references and analysis of theoretical studies, using references such as Alberto Cipiniuk and Dijon de Moraes, the article intends to approach the fruits of the practice of Design in Brazil, mainly after the creation and consolidation of ESDI in the 60s and how it reverberates until today. Finally, the article proposes the scope of new perspectives in relation to what would be the practice of the profession and highlights the importance of thinking about making design, not only as a tool of capitalism, but also as a social and decolonial practice..

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Recife de 15 Minutos: Estratégias de Design para a Mobilidade Urbana Sustentável

Recife in 15 Minutes: Design Strategies for a Sustainable Urban Mobility

Amanda Gondim, Bianca O. Ferreira

Em tempos de uso intensivo dos veículos automotivos particulares, é possível observar um cenário generalizado de cidades com congestionamentos descomunais e um aumento exponencial de tempo gasto no deslocamento. A Cidade do Recife (BR), por exemplo, tem destaque mundial quando o tema é tráfego urbano, tendo sido classificada como a cidade com pior trânsito no Brasil em 2020. Uma das formas de combate ao uso exacerbado de veículos motorizados é a implementação na escala urbana do conceito de "Cidades de 15 minutos" (MORENO, 2016), um movimento crescente acerca da pauta da mobilidade ativa, o qual propõe a priorização dos pedestres no planejamento urbano, garantindo às pessoas acesso aos serviços e atividades cotidianas a um raio de alcance máximo de até 15 minutos de suas casas, seja a pé, através de ciclovias ou outro modo ativo de locomoção. Dessa forma, o presente trabalho propõe um estudo preliminar de viabilidade da implementação do conceito de cidades de 15 minutos na Cidade do Recife, no intuito de promover uma cidade mais sustentável, tendo como protagonista o pedestre.

In times of intensive use of private motor vehicles, it is possible to observe a generalized scenario of cities with huge congestion and an exponential increase in time spent commuting. The City of Recife (BR), for example, stands out worldwide when the topic is urban traffic, having been classified as the city with the worst traffic in Brazil in 2020. One of the ways to combat the exacerbated use of motor vehicles is the implementation in urban scale of the concept of "Cities of 15 minutes" (MORENO, 2016), a growing movement around the agenda of active mobility, which proposes to prioritize pedestrians in urban planning, guaranteeing people access to services and daily activities within a radius maximum range of up to 15 minutes from their homes, either on foot, through bicycle paths or other active means of transportation. Thus, the present work proposes a preliminary feasibility study of the implementation of the concept of 15-minute cities in the City of Recife, in order to promote a more sustainable city, with the pedestrian as protagonist.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A relação entre consumo de moda online e a maturidade transetária feminina

The relation between online fashion consumption and female age – transverse maturity

Maria Alice Vasconcelos Rocha, Morgana Leopoldino Marcolino

A sociedade de consumo evolui dentro de uma série de narrativas que permeiam o comportamento humano, principalmente ditando certos códigos, hierarquias e signos sociais que, diante do fator envelhecimento, buscam impor modelos de conduta principalmente no contexto de gênero, no caso feminino. Tem-se uma materialização coletiva dessa fase, que por sua vez desassocia os indivíduos como participantes das evoluções digital e social, invalidando sua presença. Com isso, esta pesquisa buscou analisar as narrativas em torno da transetariedade gerada pela maturidade, tecnologia e moda no contexto do consumo de moda fast fashion, relacionado ao design da informação e à sociedade 5.0, cruciais na abordagem do tema em sua totalidade. Para este fim, foi conduzida uma pesquisa de caráter qualitativo, com método de abordagem hipotético dedutivo, através de questionário semiestruturado aplicado com 42 mulheres maduras. Assim, esta pesquisa interpretou as narrativas de consumo entre fast fashion online e maturidade feminina, mediante a transição de comportamento na sociedade contemporânea. O estudo analisou tanto as dinâmicas e inquietudes no processo digital de compra dos artefatos de moda correlacionando-o com a autoimagem, quanto as relações psicológicas emergentes com as barreiras do etarismo entre a tríade de moda, tecnologia e etarismo.

This work presents a reflection on the development of a methodology for an iconographic research in the interior of Alagoas - more specifically, observations on the intended methodology that will be applied so that we can think about its possibilities of answering to our problem: identifying the visual elements existent in the work of sertanejo artists in search of highlighting the presence of cultural memory in a collection of sculptures from the sertão. The research of descriptive nature intends to involve semi-structured interviews in order to explore and understand, from the artists' point of view, the communicational symbols in their works, and to relate these symbols with the history and cultural memory of Alagoas in search of of its preservation inside and outside the academy.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Escolhendo um curso superior por meio das Mídias Sociais: um Estudo de Caso

Choosing a Higher Education Course through Social Media: A Case Study

Arabella Natal Galvão da Silva, Andrea Faria Andrade, Carolina Paes Rocha

O projeto de extensão 'Escolhendo um curso superior por meio das Mídias Sociais' foi criado na Universidade Federal do Paraná para ampliar a procura por cursos superiores de instituições públicas pouco conhecidos ou menos valorizados no mercado de trabalho, por meio da comunicação estratégica em mídias sociais. O projeto está em desenvolvimento e tem como piloto o curso de Bacharelado em Expressão Gráfica, ao qual está vinculado. O objetivo deste artigo é descrever este projeto e seus atuais resultados por meio de um estudo de caso. Os dados apresentados, coletados da plataforma Instagram, permitem inferir que o designer da informação, como agente tomador de decisões, possui papel fundamental para que este projeto de extensão atinja seus objetivos.

The extension project 'Choosing a Higher Education Course through Social Media' was created at the Federal University of Paraná to increase the demand for lesser-known or undervalued public higher education courses in the job market through strategic communication on social media. The project is currently under development and its pilot program is focused on the Bachelor's degree in Graphic Expression. The objective of this article is to describe this project and its current results through a case study. The data presented, collected from the Instagram platform, allows us to infer that the information designer, as a decision-making agent, plays a crucial role in achieving the objectives of this extension project.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Estudo de caso sobre o impacto e a popularização do consumo de roupas transformáveis através do instagram.

Case study on the impact and popularization of the consumption of transformable clothing through instagram.

Ana Vivian Cristina de Albuquerque, Rodrigo Rios de Larrazábal

Este artigo apresenta a relevância das roupas transformáveis no contexto do consumo consciente. As marcas têm investido nesse tipo de peça como uma forma de contornar o fast fashion. Uma marca Recife-PE, a usoassim, criou um macacão transformável chamado "Brecha", que se popularizou entre seus consumidores. O objetivo deste estudo é investigar a possível popularização das peças transformáveis a partir do macacão brecha. Foram analisados o perfil no Instagram da marca, entrevista semiestruturada com os fundadores e formulário com os seguidores. Os resultados apontaram que 77% dos respondentes gostariam de encontrar mais peças transformáveis.

This article presents the relevance of transformable clothing in the context of conscious consumption. Brands have invested in this type of garment as a way to get around fast fashion. A Recife-PE brand, usoassim, created a transformable jumpsuit called "Brecha", which became popular among its consumers. The aim of this study is to investigate the possible popularization of transformable garments based on the brecha jumpsuit. The brand's Instagram profile, semi-structured interview with the founders and form with the followers were analyzed. The results showed that 77% of the respondents would like to find more transformable pieces.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise gráfica do perfil Design Ciência no Instagram

Graphic analysis of the Design Science profile on Instagram

Luiz Guilherme de Brito Arduino, Andréa Catrópa da Silva

Por meio de diversas linguagens, mídias e ferramentas digitais, o alcance dos estudos científicos, para além do público de professores e de pesquisadores pode ser ampliado, contribuindo, assim, para a democratizar o conhecimento. Nesta perspectiva, este estudo objetiva compreender como é feita a divulgação científica da área do Design por meio do perfil "Design Ciência" no Instagram a fim de evidenciar as contribuições da comunicação visual para a divulgação científica. A partir de uma abordagem metodológica qualitativa, exploratória, do tipo de estudo de caso. Para a coleta e a análise dos dados, procedeu-se da seguinte forma: (1) seleção das postagens; (2) análise da relevância do conteúdo e engajamento; (3) análise das técnicas e elementos do Design Gráfico; (4) análise a partir dos princípios para produção de conteúdo, segundo Rabelo (2018) e (5) apresentar os resultados e discussão a partir da análise. Os resultados demonstram a relevância do perfil na disseminação científica na área do Design, predominantemente em relação aos conteúdos e a linguagem gráfica, mas pode ser aperfeiçoado e explorado no que diz respeito às ferramentas e linguagens das redes sociais.

Through various languages, media and digital tools, the reach of scientific studies, in addition to the public of teachers and researchers, can be expanded, thus contributing to the democratization of knowledge. In this perspective, this study aims to understand how the scientific dissemination of the Design area is done through the "Design Ciência" profile on Instagram in order to highlight the contributions of visual communication to scientific dissemination. From a qualitative, exploratory methodological approach, of the case study type. For data collection and analysis, the following procedures were used: (1) selection of posts; (2) analysis of content relevance and engagement; (3) analysis of Graphic Design techniques and elements; (4) analysis based on the principles for content production, according to Rabelo (2018) and (5) present the results and discussion from the analysis. The results demonstrate the relevance of the profile in scientific dissemination in the area of Design, predominantly in relation to content and graphic language, but it can be improved and explored with regard to the tools and languages of social networks.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Memes nas interfaces: Um estudo sobre a comunicabilidade dos memes aplicados em interfaces digitais

Memes on interfaces: A study on the communicability of memes applied on digital interfaces

Adrielle Alves dos Santos, Paulo Victor Barbosa de Sousa

Observa-se que os memes têm sido amplamente utilizados em diversas aplicações como forma de comunicação. Dessa forma, neste artigo apresenta-se um experimento realizado de aplicação de memes em interfaces digitais em diversos momentos na interação, com o objetivo de captar as percepções dos usuários sobre o uso dos memes como comunicação. A avaliação foi realizada por meio de dois métodos, o Método de Avaliação da Comunicabilidade (MAC), embasado na Engenharia Semiótica, teoria de IHC centrada na comunicação, e um questionário aplicado ao fim das interações. A partir dos resultados das avaliações, pôde-se observar que os usuários conseguiram ter uma boa compreensão sobre os memes utilizados na plataforma, além de que os memes ajudaram os usuários durante a interação, auxiliando a recuperarem-se de rupturas.

Memes have been widely used in several applications as a way of communication. Thus, in this paper is presented an experiment that was carried out by applying memes in digital interfaces at different moments in the interaction, with the objective of capturing the users' perceptions about the use of memes as communication. The evaluation was carried out using two methods, the Communicability Evaluation Method (CEM), based on Semiotic Engineering, which is a HCI theory centered on communication, and also a questionnaire applied at the end of interactions. Observing the evaluations results, it was possible to consider that the users were able to have a good understanding of the memes used on the platform, in addition to the fact that memes were useful to users at the interaction, helping them to recover from disruptions.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

A Linguagem Simples: perspectiva de uso e importância no contexto acadêmico de design

Plain Language: usage perspective and importance in the design academic context

Emilia Christie Picelli Sanches, Juliana Bueno

A linguagem simples é uma técnica de comunicação que visa tornar a informação escrita acessível, fácil de entender e de ser usada. Também é causa social, visto que o acesso e a compreensão plena às informações são direitos de todo cidadão. Porém, pouco ainda se vê a aplicação da linguagem simples na área acadêmica do design, atuando como simplificador da informação escrita – muitas vezes com resultados propositivos em forma de recomendações, modelos, guias, etc. Assim, o objetivo deste artigo é demonstrar como a linguagem simples foi aplicada em uma tese de doutorado da Universidade Federal do Paraná (UFPR), do Programa de Pós-Graduação em Design, cujo tema foi a proposição de recomendações para o design de imagens audiotáteis impressas em 3D para a educação inclusiva de cegos. Desta forma, apresentando resultados práticos, pretende-se fomentar a importância e o uso da linguagem simples nos artefatos resultantes de pesquisas acadêmicas.

Plain language is a communication technique that aims to make written information accessible, easy to understand and use. It is also a social cause, since access to and full understanding of information are the rights of every citizen. However, little is seen of the application of plain language in the design academic area, acting as a simplifier of written information - often with propositional results in the form of recommendations, models, guides, etc. Thus, the objective of this paper is to demonstrate how plain language was applied in a doctoral thesis at the Federal University of Paraná (UFPR), of the Graduate Program in Design, whose theme was the proposition of recommendations for the design of 3D printed audio-tactile graphics for the inclusive education of the blind. Thus, presenting practical results, it is intended to promote the importance and use of plain language in artifacts resulting from academic research.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Além das palavras: a expressão estética da comunicação através da tipografia experimental com fungos

Beyond words: the aesthetic expression of communication through experimental typography with fungi

Crislayne S. Pereira, Kauã Anjos, Josinaldo Barbosa

Este estudo tem como propósito explorar a sinergia entre a tipografia experimental com fungos e comunicação expressiva. O uso de fungos como elemento criativo no design tipográfico traz uma dimensão orgânica e surpreendente que busca transcender os limites convencionais da comunicação visual, por meio de uma visualidade que vai além do registro de palavras e busca novas possibilidades estéticas e expressivas. Nesse sentido, apresentamos um relato completo de todo o processo experimental de desenvolvimentos dos caracteres, descrevendo os métodos, dificuldades e resultados obtidos. Ao explorar a interseção entre tipografia experimental com fungos, segundo o método experimental-processual, estética e design, busca-se inspirar novas abordagens criativas no campo da comunicação visual contemporânea. Foram desenvolvidos um total de 46 caracteres para cada fonte, sendo produzidas aproximadamente 17 mil imagens para cada uma delas.

This study aims to explore the synergy between experimental typography with fungi and expressive communication. The use of fungi is a creative element in typographic design brings an organic and astonishing dimension that seeks to transcend the conventional boundaries of visual communication through a visuality that goes beyond the mere registration of words and seeks new aesthetic and expressive possibilities. In this regard, we present a comprehensive account of the entire experimental process of character development, describing the methods, difficulties, and results obtained. By exploring the intersection between experimental typography with fungi, following the experimental-procedural method, aesthetics and design, we seek to inspire new creative approaches in the field of contemporary visual communication. A total of 46 characters were produced for each font, resulting in approximately 17,000 images for each of them.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Colher (de) dados: uma publicação impressa a partir do "Guia Alimentar para a População Brasileira"

"Colher (de) dados": a printed publication based on the "Dietary Guidelines for the Brazilian Population"

Letícia Marques Santos, Gabriela Araujo F. Oliveira

O Guia Alimentar Para a População Brasileira é um manual desenvolvido e distribuído pelo Ministério da Saúde de forma gratuita. Tendo como principal objetivo estabelecer diretrizes para a criação de dietas alimentares, ele é um dos pioneiros a adotar o sistema de classificação de alimentos baseado no nível de processamento, tornando-se uma referência na criação de dietas alimentares em todo o mundo. No entanto, aqui no Brasil ele é usado majoritariamente por profissionais de saúde e comunicação. Tendo isso em vista, o presente trabalho apresenta o processo de criação de uma publicação independente que tem como objetivo divulgar e ampliar os conceitos utilizados e defendidos pelo Guia Alimentar para a População Brasileira, baseando-se nas metodologias do design da informação e da visualização de dados para dar mais visibilidade a esse conteúdo, ampliando a sua circulação. Ao final, foi gerado uma publicação contendo os principais pontos extraídos do Guia Alimentar e dados diversos sobre alimentação com o propósito de dar apoio contextual às informações coletadas na pesquisa.

The "Dietary Guidelines for the Brazilian Population" is a manual developed and distributed by the Ministry of Health free of charge. Having as main objective to establish guidelines for the creation of diets, he is one of the pioneers to adopt the food classification system based on the level of processing, becoming a reference in the creation of food guidelines all over the world. However, in Brazil it is mostly used by health and communication professionals. With that in mind, this paper presents the creation process of an independent publication that aims to disseminate and expand the concepts used and defended by the "Dietary Guidelines for the Brazilian Population", based on the methodologies of information design and visualization of data to give more visibility to this content, expanding its circulation. At the end of this project, a publication was generated containing the main points extracted from the Food Guide and various data on food with the purpose of providing contextual support to the information collected in the research.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Manual definitivo do bartender amador: desenvolvimento de um guia da coquetelaria através do estudo do design editorial

Cocktail making guide for beginners: a study on cocktail making and editorial design practices

Felipe Guaraná, Renata Cadena

Este artigo aborda a criação de um livro de receitas de drinks direcionado para amadores, apresentando um pouco da história da prática da coquetelaria e também elementos do design editorial, que guiaram a realização do material gráfico final. Descreve-se um teste realizado com seis participantes envolvendo a degustação de vinte drinks no intuito de adquirir dados que auxiliassem na construção do conteúdo do livro. Por fim, o artigo mostra a realização do projeto gráfico do livro de receitas, seguindo a metodologia projetual de Fuentes (2006) complementada pelos elementos descritos por Haslam (2007) e Apfelbaum e Cezzar (2014).

This article addresses the creation of a cocktail recipe book aimed at amateurs, presenting a bit of the history of cocktail making and also elements of the editorial design, which guided the creation of the final graphic material. A test carried out with six participants involving the tasting of twenty drinks is described in order to acquire data that would help in the construction of the book's content. Finally, the article shows the realization of the graphic design of the cookbook, following the design methodology of Fuentes (2006) complemented by the elements described by Haslam (2007) and Apfelbaum and Cezzar (2014).

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Informações de Consumo: Análise retórica de elementos visuais das postagens de produtos veganos congelados na rede social instagram

Consumer Information: Rhetorical analysis of visual elements of posts of frozen vegan products on the social network instagram.

Esther Pinheiro Rocha, Nara Lima Rocha.

Este artigo apresenta os resultados da pesquisa realizada, como trabalho de conclusão de curso, onde tivemos por objetivo analisar publicações em redes sociais de comercialização/divulgação de alimentos veganos congelados. O processo de análise das mensagens visuais através da retórica visual e catalogação de publicações, nos permitiu compreender como e quais elementos visuais são utilizados pelas marcas para comunicar informações de consumo associados ao estilo de vida vegano.

This article presents the results of the research conducted as a final year work, where we aimed to analyze publications on social networks for marketing/dissemination of frozen vegan foods. The analysis process of visual messages through visual rhetoric and cataloging of publications, allowed us to understand how and which visual elements are used by brands to communicate consumer information associated with the vegan lifestyle.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Narrativas gráficas contemporâneas: um estudo sobre webtoons

Contemporary graphic narratives: a study on webtoons

Amanda Queiroz de Barros Santos,Isadora Ulisses,Leo Falcão

Este artigo estuda as webtoons - um tipo de história em quadrinho digital - buscando compreender os seus elementos de linguagem e diferenciais em relação a HQs impressas a partir de uma pesquisa exploratória e análise dos elementos utilizando como base os estudos de artes sequenciais e da narratologia. Resultando na identificação de características distintivas e potencialidades das webtoons. Por terem sido criadas para o meio digital, elas se diferenciam dos quadrinhos impressos. Por exemplo, o formato de sua interface é vertical, fazendo com que os quadros sejam dispostos uns acima dos outros. Além disso, elas integram elementos oriundos de outras mídias, como trilha, efeitos sonoros, animações e interatividade. Desde o início dos anos 2000 as webtoons vêm se popularizando, especialmente com o fenômeno da Korean Wave. O objetivo deste trabalho é contribuir com a formação teórica e analítica para a criação e desenvolvimento de novos estudos acerca dessa mídia contemporânea.

This article examines webtoons - a type of digital comic - aiming to understand their language elements and differences compared to printed comics through exploratory research and analysis of elements using the basis of sequential art and narratology studies. This results in the identification of distinctive characteristics and potentialities of webtoons. Due to being created for the digital medium, they exhibit significant differences compared to printed comics. For example, the format of its interface is vertical, causing the frames to be placed one above the other. Furthermore, they incorporate elements from other media such as soundtracks, sound effects, animations, and interactivity. Since the early 2000s, webtoons are becoming popular, especially with the Korean Wave phenomenon. The objective of this work is to contribute with theoretical and analytical study for the creation and development of new studies about this contemporary media.

07 Nov | Nov. 07th

14:30 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Minecraft como espaço para exposições e a sua relação com o design da informação

Minecraft as an exhibition space and its relation with information design

José Pedro Valeriano, Luciana Santiago, Sthefany Acioli, Tiago Finizola, Nilson Valdevino Soares, Gabriela Oliveira, Danilo Vitorino, Carlos Filho

Neste artigo, será abordado um projeto de pesquisa com foco no uso dos mundos virtuais enquanto um espaço para a disseminação do conhecimento, a partir de um estudo de caso sobre o Museu Mundo Minecraft. A análise buscará compreender como o design da informação pode ser usado para melhorar a experiência em uma exposição, dentro de um mundo virtual, assim como defender o jogo Minecraft e seu potencial educativo. Como objetivo final, tem-se a criação de uma versão otimizada do Museu. Este objeto de pesquisa é relevante pois possibilita uma melhor compreensão do mundo virtual, enquanto um espaço para exploração da criatividade e reflexão, algo fundamental em um contexto de ascensão das ferramentas digitais. A metodologia utilizada foi uma adaptação da game analysis de Aarseth (Pires & Soares, 2022). Tem-se como resultado esperado o aumento e a sofisticação da criação de exposições dentro do jogo Minecraft.

In this article, a research project focused on the use of virtual worlds as a space for dissemination of knowledge will be addressed, based on a case study on the Museum "Mundo Minecraft". The analysis will seek to understand how information design can be used to improve the experience of an exhibition in a virtual world, as well as defend the game Minecraft and its educational potential. As a final objective, there is the creation of an optimized version of the Museum. This research object is relevant because it enables a better understanding of these spaces as places for exploring creativity and reflection, something fundamental in a context of the rise of digital tools. The methodology used was an adaptation of Aarseth's game analysis (Pires & Soares, 2022). The expected result is the increase and sophistication of the creation of exhibitions within the game Minecraft.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Capas de revistas digitais: novas funções e significações na comunidade de divulgação científica

Digital journal covers: new functions and meanings in the science communication community

Barbara Necyk, Ricardo Artur Carvalho

Este estudo exploratório tem por objetivo examinar em que medida a capa de revistas científicas podem mudar de função e significação através de alterações do meio de produção e circulação, assim como por objetivos compartilhados pela comunidade científica internacional. Em especial, examinamos como a capa da revista Arcos Design, que ganha sua versão digital em 2009, atua em meio ao site do mesmo periódico. Examinamos as funções originais da capa de revistas científicas quando estas eram produzidas no meio impresso e circulavam entre estantes. Ao examinar as capas das edições da revista Arcos Design, elencamos duas linhas gráficas de aspectos morfológicos, funcionais e semânticos. À guisa de conclusão, encaminhamos uma reflexão sobre as funções e significado do elemento capa em uma publicação digital científica e como a visualidade da mesma opera em plataformas dedicadas ao processo editorial como o Open Journal System.

This exploratory study aims to examine the extent to which the cover of scientific journals can change its function and meaning through changes in the means of production and circulation, as well as through objectives shared by the international scientific community. In particular, we examine how the cover of the journal Arcos Design, which launched its digital version in 2009, works within the website of the same periodical. We examined the original functions of the cover of scientific journals when they were produced in print and circulated between shelves. By studying the covers of the Arcos Design journal editions, we listed two graphic lines of morphological, functional and semantic aspects. Finally, we propose a reflection on the functions and meaning of the cover element in a digital scientific publication and how its visuality operates on platforms dedicated to the editorial process such as the Open Journal System.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Semiótica aplicada à forma, significado e função dos artefatos de moda e vestuário

Semiotics applied to the form, meaning and function of fashion and apparel artifacts

Giulia da Costa Zanella

A composição do vestuário constitui uma forma de representação identitária individual e social, bem como um modo de comunicação de signos, significados, e, consequentemente, sentimentos. A comunicação visual na indumentária e a relação dela com os signos foi estudada à luz dos conceitos semióticos de Charles Sanders Peirce, objetivando relacionar a semiótica peirceana com a tríade constitutiva do Design na análise dos artefatos de moda e vestuário. A natureza do trabalho é básica exploratória, sendo realizada a análise dos pressupostos da teoria semiótica de Charles Sanders Peirce aplicados aos elementos visuais presentes na indumentária. A investigação ocorreu por meio de pesquisa descritiva, a partir de estudos exploratórios, pesquisa bibliográfica, compreendendo e relacionando os conceitos da semiótica peirceana e da tríade constitutiva do Design. Por fim, realizando a aplicação prática de tais conceitos ao vestuário, foi desenvolvida análise em experimento analítico, onde foi possível identificar os pressupostos da análise semiótica e da tríade constitutiva do Design na leitura semiótica do figurino presente em trechos da série de comédia americana intitulada The Marvelous Mrs. Maisel.

The composition of clothing constitutes a form of individual and social identity representation, as well as a way of communicating signs, meanings, and, consequently, feelings. Visual communication in clothing and its relationship with signs was studied in the light of Charles Sanders Peirce's semiotic concepts, aiming to relate Peirce's semiotics with the constitutive triad of Design in the analysis of fashion and clothing artifacts. The nature of the work is basic exploratory, with an analysis of the assumptions of Charles Sanders Peirce's semiotic theory applied to the visual elements present in the clothing. The investigation took place through descriptive research, based on exploratory studies, bibliographical research, understanding and relating the concepts of Peirce's semiotics and the constitutive triad of Design. Finally, carrying out the practical application of such concepts to clothing, an analysis was developed in an analytical experiment, where it was possible to identify the assumptions of semiotic analysis and the constitutive triad of Design in the semiotic reading of costumes present in excerpts from the American comedy series entitled The Marvelous Mrs. Maisel.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design, educação e ciência da computação: uma revisão sistemática sobre a mediação do design em sistemas de hipermídia adaptativa educacional para pessoas idosas

Design, education, and computer science: a systematic review about design mediation in educational adaptive hypermedia systems for elderly

Gustavo Rener Borges Araujo, Ricardo Ramos Fragelli, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

Esta revisão sistemática tem como objetivo investigar como a aplicação dos princípios do design é documentada em estudos dos campos científicos da ciência da computação e educação que abordam o processo de aprendizagem de pessoas idosas em sistemas de hipermídia adaptativa educacional, a fim de ordenar quais destes princípios são mais relevantes neste processo. Para tanto, foi realizada uma revisão sistemática de literatura a partir da proposta de Sampaio e Mancini. Foi utilizada a base de dados eletrônica Scopus, tendo como critérios o período de publicação com o tempo de busca apropriado entre 2018 e 2023. Ainda, para compreensão do contexto nacional sobre o fenômeno, foi incluído manualmente o periódico InfoDesign com os mesmos critérios para comparação. Os resultados obtidos apontam que frequentemente as abordagens destes estudos são de caráter monodisciplinar, fazendo com que não sejam alcançados resultados efetivos com recomendações que relacionem a atividade de design a estes outros campos.

This systematic review aims to investigate how the application of design principles is documented in studies from the scientific fields of computer science and education that address the learning process of elderly people in educational adaptive hypermedia systems, in order to order which of these principles are most relevant in this process. Therefore, a systematic literature review was conducted based on the proposal by Mancini and Sampaio. The Scopus electronic database was used, with publication period criteria and an appropriate search time between 2018 and 2023. Additionally, to understand the national context of the phenomenon, the InfoDesign journal was manually included with the same criteria for comparison. The results indicate that frequently the approaches of these studies are monodisciplinary in nature, resulting in ineffective outcomes and recommendations that relate the design activity to these other fields.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Estudo quali-quantitativo de modelo interativo analógico e digital para o ensino de Geometria Descritiva aplicada ao design

Quali-quantitative study of an analog and digital interactive model for teaching Descriptive Geometry applied to design.

Luciana Sales Cordeiro, Rebeca Santiago Holanda, Aura Celeste Santana Cunha

A Geometria Descritiva é uma disciplina considerada de difícil aprendizado no curso de Design, da Universidade Federal do Ceará (UFC). Como forma de auxiliar os docentes da disciplina nos desafios que essa área de estudo da representação apresenta, o projeto para o Programa de Iniciação à Docência (PID) tem como objetivo realizar pesquisas e elaborar estratégias pedagógicas capazes de minimizar as dificuldades observadas durante o processo de ensino-aprendizagem. Durante as atividades promovidas pela monitoria e pela docente responsável, a pesquisa assumiu um caráter exploratório e produziu novas aplicações metodológicas de ensino da disciplina. Após a seleção de conteúdos iniciais que os alunos costumam ter dificuldades, com base em experiência anteriores, foram desenvolvidos rascunhos e protótipos, além de testes informais com egressos da disciplina, para validação da docente. Por fim, os produtos finais foram demonstrados em sala e avaliados pelos alunos. Como resultado, esse estudo baseado em princípios de Design de Informação como meio projetual, evidenciou como o uso de artefatos interativos tanto digitais como analógicos em sala, estimulam o aprendizado e interesse de designers no início de sua formação, em especial quando usados em conjunto.

Descriptive Geometry is considered a discipline of difficult learning in the Design course, at the Federal University of Ceará (UFC). As a way of helping the professors of the discipline in the challenges that this area of study of representation presents, the Teaching Initiation Program (PID) aims to carry out research and develop pedagogical strategies capable of minimizing the difficulties observed during the teaching-learning process. During the activities promoted by the monitoring and the professor in charge, the research assumed an exploratory character and brought new methodological teaching references applied to the teaching of the subject. After the initial selection of topics, in which students usually have difficulties with, according to previous experiences, drafts and prototypes were developed, in addition to informal tests with former students of the discipline and validated by the professor. Finally, the final products were applied in the classroom and evaluated by the students. As a result, this study based on the principles of Information Design as a design medium, showed how the use of interactive artifacts in the classroom, both digital and analog, stimulates the learning and interest of designers at the beginning of their training, especially when used together.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Lendo Chapeuzinho Amarelo: uma análise gráfico visual do livro infantil ilustrado de Chico Buarque e Ziraldo

Reading Little Yellow Riding Hood: a graphic visual analysis of the illustrated children's book by Chico Buarque and Ziraldo

Pedro Paulo Giudice de Menezes, Helena de Barros

Este artigo propõe uma análise gráfico visual do livro Chapeuzinho Amarelo. Publicado em 1997, com texto de Chico Buarque e ilustrações de Ziraldo, trata-se de uma adaptação brasileira e contemporânea do clássico europeu medieval Chapeuzinho Vermelho. A análise se baseia primeiramente numa revisão de autores e contexto histórico das versões originais e nesta adaptação para posteriormente investiga-la através da abordagem dos conceitos de sintaxe, semântica e pragmática propostos por Morris, em 1976, e nas variáveis para o estudo da imagem pictórica propostas por Michael Twyman, em 1985. Sob a ótica do design de informação, busca-se observar a articulação da linguagem visual operada em complexas relações entre texto e imagem, estilo e recursos gráficos que caracterizam o livro infantil ilustrado na contemporaneidade. A análise verifica ainda como o livro Chapeuzinho Amarelo pode ser considerado um documento histórico, social e cultural de determinado momento da identidade nacional, no cruzamento de talentos de dois expoentes da cultura popular brasileira através de uma linguagem lúdica e indireta para militar de forma discreta, mas pragmática em favor de um empoderamento libertário, posicionando-se politicamente contra a censura e opressão.

This article proposes a visual graphic analysis of the book Little Yellow Riding Hood. Published in 1997, with text by Chico Buarque and illustrations by Ziraldo, it is a contemporary Brazilian adaptation of the medieval European classic Little Red Riding Hood. The analysis is based primarily on a review of authors and the historical context of the original versions and on this adaptation to later investigate it through the approach of the concepts of syntax, semantics and pragmatics proposed by Morris, in 1976, and on the variables for the study of the pictorial image proposed by Michael Twyman, in 1985. From the perspective of information design, we seek to observe the articulation of visual language operated in complex relationships between text and image, style and graphic resources that characterize the illustrated children's book in contemporary times. The analysis also verifies how the book Chapeuzinho Amarelo can be considered a historical, social and cultural document of a certain moment of national identity, at the intersection of talents of two exponents of Brazilian popular culture through a playful and indirect language to military in a discreet way, but pragmatic in favor of libertarian empowerment, taking a political stand against censorship and oppression.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Identificação de tipos em dois discos de vinil da fábrica Rozenblit das décadas de 1960 e 1970

Typeface identification of two vinyl records from the Rozenblit factory from the 1960s and 1970s

Daniel de M. Monterazo, Yasmin Enes do A. Lima, Isabella Ribeiro Aragão

Este artigo analisa as tipografias utilizadas em duas capas de discos lançados pela Rozenblit, importante gravadora nacional que atuou fora do eixo centro e sul do Brasil de 1954 a 1983. O objetivo principal foi identificar as fontes e potenciais tecnologias de impressão. Os achados revelaram que a Funtimod, maior fundição de tipos brasileira do século XX, fabricou todas as tipografias identificadas de apenas 4 famílias tipográficas, escolhidas de acordo com as tendências estilísticas da gravadora durante os períodos específicos de lançamento de cada álbum. Isso destaca o papel significativo da Funtimod em moldar as escolhas tipográficas da gravadora.

This paper analyzes the typography used in two album covers released by Rozenblit, an important national record label that operated outside the central and southern axis of Brazil from 1954 to 1983. The main objective was to identify the sources and potential printing technologies. The findings revealed that Funtimod, the largest Brazilian type foundry of the 20th century, manufactured all the identified typographies of only 4 typographic families, chosen according to the stylistic tendencies of the label during the specific periods of release of each album. This highlights Funtimod's significant role in shaping the label's typographic choices.

07 Nov | Nov. 07th

17:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design além do acadêmico: a inclusão do conhecimento vernacular e das "gambiarras" na resolução de problemas do cotidiano

Design beyond the academic: the inclusion of the vernacular knowledge and the "gambiarras" in the resolution of everyday problems

Otto Guerra Netto, Mariana Moreira Carvalho, Amalia Kusiak Martinez, Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

O presente estudo aborda a relação entre o Design acadêmico e o Design vernacular, também conhecido como gambiarra. O primeiro é entendido como o design ensinado em instituições de ensino superior, que inclui ensino, pesquisa e extensão. Por outro lado, o Design vernacular se baseia no conhecimento cultural adquirido pela população em suas vivências cotidianas para criar soluções de design. Neste trabalho, é proposta uma abordagem integrada para identificar as principais convergências entre os dois termos, apesar de serem geralmente considerados opostos. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, a fim de identificar conexões entre essas duas formas de Design. O estudo concluiu que o Design acadêmico e o Design vernacular estão correlacionados, especialmente na área de inovação social para resolução de problemas comuns do dia a dia. Para tal, é importante considerar a complementaridade das duas abordagens do Design para promover soluções mais eficazes e abrangentes para os desafios enfrentados pela sociedade.

This study addresses the relationship between academic design and vernacular design, also known as gambiarra. The first is understood as the design taught in higher education institutions, which includes teaching, research and extension. On the other hand, vernacular design is based on the cultural knowledge acquired by the population in their daily experiences to create design solutions. In this work, a integrated approach is proposed to identify the main convergences between the two terms, although they are generally considered opposites. The methodology used was the bibliographical research, in order to identify connections between these two forms of Design. The study concluded that academic design and vernacular design are correlated, especially in the area of social innovation to solve common everyday problems. For this, it is important to consider the complementarity of the two approaches of Design to promote more effective and comprehensive solutions to the challenges faced by society.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A influência da política e o impacto de suas ações em um mundo e seus personagens

The influence of politics and the impact of its actions on a world and its characters

Fábio S. T. Filho, Rafaela Camile T. Parente, Romero Filho P. F., Nilson V. Soares, Leo Falcão

Neste artigo, Trecho adicionado para atender à revisão no sentido de deixar claro, desde o início, que o trabalho é fruto de uma pesquisa ainda em seus estágios iniciais, pretendemos enfatizar o quanto a política pode impactar nas narrativas e em seus personagens, recuperando conceitos tais como de Max Weber e Émile Durkheim em respeito à repercussão da política na sociedade e mundo, no intuito de inferir a sua importância no design de narrativas. Para isso, realizaremos um estudo de caso inicial com a finalidade de discorrer sobre o uso da política em Avatar: A Lenda de Aang e seus impactos nos personagens e diversos aspectos que moldam o mundo da obra, à análise segue-se até o resultado final onde através do estudo de caso é notória a aplicação da políticas nos mundos e suas influências, além disso o claro enriquecimento do conteúdo da obra com as observações do resultado de pesquisa.

In this article, representing the dinfind of an exploratory research, we intend to emphasize how much politics can impact narratives and their characters, recovering concepts such as those of Max Weber and Émile Durkheim regarding the repercussions of politics in society and the world, in order to infer its importance in the design of narratives. For this, we will present an early case study in order to discuss the use of politics in Avatar: The Legend of Aang and its impacts on the characters and various aspects that shape the world of the work, the analysis follows until the final result where through the case study, the application of policies in the worlds and their influences is notorious, in addition to the clear enrichment of the work's content with the observations of the research result.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Os dingbats como instrumento para documentação e entendimento dos saberes e práticas populares das benzedeiras em Pernambuco

Dingbats as an instrument for documenting and understanding the knowledge and popular practices of healers in Pernambuco

Tadeu Couto, Fátima Finizola

Este artigo relata a experiência de criação de uma fonte dingbat durante a disciplina de Tipografia Experimental do Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco – Campus do Agreste, cujo o objetivo principal foi investigar e registrar o universo das benzedeiras de Pernambuco, utilizando a produção de fontes digitais como ferramenta para documentação e transmissão de conceitos significativos do imaginário popular pernambucano. O processo descrito relata as etapas de criação e desenvolvimento até o resultado final do projeto, que compreende uma fonte digital dingbat com 26 caracteres elaborada a partir dos elementos mais representativos do universo estudado tais como aspectos da história, cotidiano, práticas e crenças das benzedeiras de Pernambuco.

This article reports the experience of creating a dingbat font during the Experimental Typography discipline of the Design Course at the Federal University of Pernambuco - Campus do Agreste, whose main objective was to investigate and record the universe of faith healers in Pernambuco, using the digital typography as a tool for documenting and transmitting significant concepts from the Pernambuco popular imaginary. The described process reports the stages of creation and development until the final result of the project, which comprises a digital dingbat font with 26 characters elaborated from the most representative elements of the universe studied, such as aspects of history, daily life, practices and beliefs of the healers in Pernambuco.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Curadoria Acessível e Decolonial: um processo participativo para a concepção de exposições

Accessible and decolonial curating: a participatory process for the design of exhibitions

Arthur Carvalho, Elizabeth Romani

Este artigo discute a relação entre Design e a Museologia, além de versar sobre a abordagem decolonial e curadoria acessível. Valeu-se de revisão de literatura como metodologia desta pesquisa. Encontrou-se na curadoria acessível uma maneira de envolver o público visitante, a equipe técnica e os curadores para o desenvolvimento coletivo da exposição, isto é, utilizando-se de processos participativos. Por fim, acredita-se que esta pesquisa pode contribuir para a eficiência comunicativa em ambientes museais de maneira participativa, acessível e decolonial.

This article discusses the relationship between Design and Museology, in addition to dealing with the decolonial approach and accessible curation. A literature review was used as the methodology of this research. Accessible curatorship was found to be a way to involve the visiting public, the technical team and the curators, that is, using participatory processes. Finally, it is believed that this research can contribute to the creation of artifacts in a participatory, accessible and decolonial way.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Percepções e desafios da Acessibilidade Digital: um estudo sobre conhecimento e aplicação de diretrizes acessíveis em projetos de desenvolvimento de artefatos digitais no Brasil.

Digital Accessibility perceptions and challenges: a study on accessibility guidelines knowledge and application in digital artifacts projects in Brazil.

Thaysa M. M. Santos, Janaina Campos Branco

Este artigo apresenta um estudo que investiga a adesão e conhecimento da acessibilidade digital por parte de designers e desenvolvedores que trabalham com artefatos digitais. O estudo inicia apresentando conceitos e diretrizes sobre "Acessibilidade Digital", e em seguida se propõe a validar ou refutar a hipótese por meio de pesquisas quantitativas e pesquisas qualitativas - formulários e entrevistas, respectivamente. Os resultados revelam que, contrariando as expectativas, os designers e desenvolvedores compreendem a importância da acessibilidade digital, no entanto eles enfrentam desafios na implementação de recursos acessíveis, principalmente devido à escassez de materiais de estudo em português e à complexidade da documentação da WCAG. Além disso, observa-se baixo interesse por parte das empresas em relação ao tema. Essas descobertas destacam a necessidade de superar as barreiras existentes e fornecer suporte adequado aos profissionais envolvidos, bem como promover uma maior conscientização nas organizações. A melhoria do acesso à informação e a simplificação das diretrizes podem ser estratégias eficazes para impulsionar a implementação de recursos acessíveis e assim, contribuir para uma experiência digital inclusiva no Brasil.

This article presents a study that investigates accession and knowledge of digital accessibility by designers and developers who work with digital artifacts. The study brings by showing concepts and guidelines about "Digital Accessibility", then proposes to validate or refute the hypothesis through quantitative research and qualitative research - surveys and interviews, respectively. The results reveal that, contrary to expectations, designers and developers understand the importance of digital accessibility, however, they face challenges in implementing accessible resources, mainly due to the shortage of materials in portuguese and the complexity of WCAG documentation. In addition, there is low interest on the part of companies about the topic. These findings highlight the need to overcome existing barriers and provide adequate support to the professionals involved, as well as promote greater awareness in organizations. Improving access to information and simplifying guidelines can be effective strategies to boost the implementation of accessible resources and thus contribute to an inclusive digital experience in Brazil.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Contribuições das fontes variáveis para tipografia inclusiva: uma discussão sobre os eixos de variação

Contributions of variable fonts to inclusive typography: a discussion about the axes of variation

Mary Vonni Meürer, Maíra Woloszyn, Dominique Ramon Auler

Acessibilidade e inclusão são fundamentais para que pessoas com diferentes características tenham igualdade de condições. No campo do design da informação, é responsabilidade do profissional garantir que o conteúdo e o ambiente satisfaçam as necessidades dos destinatários, facilitando a percepção, leitura, compreensão e uso da informação. Nesse sentido, a tipografia desempenha um papel crucial, pois, além de ser responsável por dar forma a linguagem escrita, torna o texto mais legível e compreensível, contribuindo para o acesso efetivo à informação. Ao verificar a relação entre acessibilidade e características tipográficas formais e o avanço das fontes variáveis, o presente estudo teve como objetivo investigar como as fontes variáveis podem contribuir para uma tipografia mais inclusiva, que contemple as necessidades das PcDs e torne a informação mais acessível para todos. Para tanto, realizou-se uma revisão de literatura, seguida da adaptação de eixos de uma fonte variável a partir de recomendação sobre legibilidade e acessibilidade. Como resultado, confirmou-se a contribuição da variedade de eixos, principalmente os que interferem na na distinção de caracteres e na mancha textual, para uma tipografia mais inclusiva.

Accessibility and inclusion are fundamental for people with different characteristics to have equal conditions. In the information design field, professionals are responsible for ensuring that the content and environment meet the needs of the recipients, facilitating the perception, reading, understanding and use of information. In this sense, typography plays a crucial role, as, in addition to being responsible for shaping the written language, it makes the text more readable and understandable, fortunately for effective access to information. Based on the relationship between formal typographic characteristics for accessibility and the advancement of variable fonts, the present paper aimed to investigate how variable fonts can contribute to more inclusive typography, which addresses the PwD needs and makes information more accessible to everyone. To this end, a literature review was carried out, followed by the adaptation of axes from a variable font based on recommendations on legibility and accessibility. As a result, the contribution of the variety of axes was confirmed, mainly those that interfere in the distinction of characters and in the typographic color, for a more inclusive typography.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O comércio dos artefatos musicais em Curitiba-PR (1890-1920): Um mapeamento

The trade of musical artifacts in Curitiba-PR (1890-1920): A mapping

Maryellen T. Hasegawa, Juarez Bergmann Filho

O presente artigo corresponde a um recorte da dissertação de mestrado em andamento pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná, intitulada provisoriamente como "A Circulação e o Consumo de Artefatos Musicais em Curitiba-PR entre 1890-1920". O objetivo principal deste estudo é apresentar uma análise preliminar do mapeamento do comércio de artefatos musicais nessa região durante o período mencionado. Para isso, utilizamos os dados coletados até o momento, obtidos por meio do acesso a fontes documentais como notas de jornais, reportagens, fotografias e livros, provenientes de acervos físicos e digitais, incluindo o Museu Paranaense, a Casa da Memória da Fundação Cultural de Curitiba e a Hemeroteca Digital Brasileira. Essas fontes nos permitiram estabelecer parâmetros iniciais para a análise do comércio de artefatos musicais e suas práticas, baseando-nos no conceito de Cultura Material.

This article constitutes a segment of the ongoing master's thesis within the Graduate Program in Design at the Federal University of Paraná, titled 'The Circulation and Consumption of Musical Artifacts in Curitiba-PR between 1890-1920'. The primary objective is to provide a preliminary study by mapping the trade of musical artifacts in this region during the specified period. To accomplish this, data has been collected through access to documentary sources including newspaper articles, reports, photographs, and books sourced from both physical and digital collections. Notably, these collections encompass the Museu Paranaense, Casa da Memória of the Fundação Cultural de Curitiba, and the Brazilian Digital Library. The analysis of these sources has facilitated the establishment of parameters for the examination of the trade in musical artifacts and their associated practices, grounded in the framework of Material Culture.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Aspectos visuais do letreiramento em kanji e kana em jornais japoneses publicados em São Paulo: 1935–1940

Visual aspects of kanji and kana lettering in Japanese newspapers published in São Paulo: 1935–1940

Eduardo Araújo de Ávila, Priscila Lena Farias

Os jornais em língua japonesa publicados na cidade de São Paulo, do início do século XX, foram importantes meios de comunicação e divulgação de produtos e serviços. Esses jornais continham anúncios publicitários elaborados com diferentes estilos de desenho de caracteres dos sistemas de escrita kanji (caracteres sino-japoneses) e kana (silabários hiragana e katakana), destinados à divulgação do comércio nipo-brasileiro. O presente artigo apresenta um estudo dos aspectos visuais, com ênfase no letreiramento em língua japonesa, de anúncios de estabelecimentos comerciais de imigrantes japoneses, publicados no Burajiru Jihō (Notícias do Brasil) e no Nippak Shimbun (Jornal Nipo-brasileiro), dois dos jornais de maior circulação na comunidade nipo-brasileira em São Paulo.

Japanese-language newspapers published in São Paulo city, from the beginning of the twentieth century, were important means of communication and promotion of products and services. These newspapers featured advertisements elaborated in different styles of lettering of the writing systems kanji (Chinese-Japanese characters) and kana (syllabaries hiragana and katakana), aimed to promote Japanese-Brazilian trade. This article presents a study of visual aspects, with emphasis on Japanese-language lettering, of advertisements for Japanese immigrants' commercial establishments, published in Burajiru Jihō (Notícias do Brasil) and in Nippak Shimbun (Jornal Nipo-brasileiro), two of the newspapers of greater circulation within the Japanese-Brazilian community in São Paulo.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Letreiros litográficos na revista Vida Paulista (1903-1905)

Lithographic lettering in the magazine Vida Paulista (1903-1905)

Lucas Senzaki Shimazu, Priscila Lena Farias

Este artigo tem como objetivo apresentar resultados de um estudo sobre a revista ilustrada Vida Paulista, impressa com técnica mista, litografia e impressão com tipos móveis, no início do século XX. A partir da identificação das páginas impressas em litografia, foram feitas análises dos letreiros presentes, buscando categorizá-los a fim de entender as tendências e princípios acerca do desenho de letras na época. Para isso, foi criado um sistema de classificação adaptado às peculiaridades deste tipo de expressão.

This article aims to present the results of a study on the illustrated magazine VIda Paulista, printed with mixed techniques: lithography and letterpress, in the early 20th century. Starting from the identification of the pages printed in lithography, analyzes were made on the lettering found, seeking to categorize them in order to understand the trends and principles of design of letters at the time. In the process, a system of classification was created, adapted to the peculiarities of this kind of expression.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Famílias tipográficas em anúncios comerciais do Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, 1908

Typefaces in advertisements from Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, 1908

Andressa Licka Shimizu, Jade Samara Piaia

Com o intuito de contribuir para os estudos sobre memória gráfica brasileira, em particular sobre impressão com tipos móveis em oficinas paulistanas atuantes no início do século XX, a pesquisa relatada neste artigo teve como objetivo analisar parte do repertório tipográfico da Tipografia Hennies Irmãos. Tomou-se como objeto de estudo a 4ª edição do periódico Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, impresso em 1908. Por meio da identificação, tratamento de imagem e catalogação dos caracteres tipográficos, foi possível selecionar famílias tipográficas e compará-las com publicações produzidas anteriormente e por outro impressor. Os estudos da memória gráfica que partem da análise de artefatos como este almanaque mostram-se relevantes para a compreensão das tendências tipográficas e contribuem para o resgate da cultura da impressão na cidade de São Paulo.

In order to contribute to studies on Brazilian graphic memory, in particular on printing with movable type in letterpress printing shops active in the early 20th century in São Paulo city, the research reported in this article aimed to analyze part of the typographic repertoire from the Hennies Brothers Letterpress Printing Shop. The 4th edition of the periodical Almanack Illustrado do Lavrador Paulista, printed in 1908, was taken as the object of analysis. Through identification, image processing and gathering of types, it was possible to select typefaces and compare them with previously produced publications and by another print. Studies of the graphic memory based on the analysis of artifacts such as this almanac are relevant for understanding typographic trends and contribute to the rescue of the printing culture in the São paulo city.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O design sensorial no contexto das comemorações juninas de Campina Grande - PB

Sensory design in the context of the June celebration in Campina Grande

Aristóteles Gomes Silva, Guilherme Ranoya Seixas Lins

As festas de São João, em Campina Grande-PB, são reconhecidas como um importante veículo de comunicação da memória coletiva. Os objetos, as imagens, os sons, os cheiros e os gostos que compõem todo o universo dessa prática celebrativa, desempenham um papel fundamental nas lembranças das pessoas e no compartilhamento das tradições e identidades dos grupos; transformando-se em símbolos representativos da festa. Demonstra ser um excelente campo de pesquisa para os estudos do design sensorial. Considerando que aquisição e transmissão de informação, que constitui todo nosso repertório, não se restringem apenas a percepção visual, mas uma percepção multissensorial. Este artigo compreende uma parte da pesquisa de dissertação de mestrado, sobre o design sensorial no contexto das comemorações juninas. E tem como objetivo principal: (1) Entender o contexto das comemorações juninas (2) Construir a relação existente entre esses festejos, a memória coletiva e os artefatos de comemoração (3) Localizar e identificar nas lembranças das pessoas os artefatos das comemorações e os estímulos sensoriais promovidos no contexto das festas.

The festivals of São João, in Campina Grande-PB, are recognized as an important vehicle for communicating collective memory. The objects, images, children, smells and tastes that make up the entire universe of this celebratory practice, play a fundamental role in people's memories and in the sharing of traditions and group identities; they participated in representative symbols of the party. It proves to be an excellent research field for sensory design studies. Considering that acquisition and transmission of information, which makes up our entire repertoire, is not restricted to visual perception, but a multisensory perception. This article is part of a master's thesis research on sensory design in the context of June celebrations. And its main objective is: (1) To understand the context of the June celebrations (2) To build an existing relationship between the June celebrations, the collective memory and the commemorative events (3) To locate and identify in people's memories the material surroundings and the sensory stimuli involved in the context of these festivities.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A Lenda da Pedra da Batateira: o desenvolvimento de infográfico como forma de preservação da história oral do Crato

The Legend of Pedra da Batateira: developing an infographic as a means of preserving the oral history of Crato

Kalígia Siqueira Cavalcante, Sávio Nobre de Araújo, Otávio Facundes Matos Braga Bonfim, Juliana Loss Justo

Este estudo tem como objetivo analisar a importância da história oral na preservação e transmissão da Lenda da Pedra da Batateira, uma narrativa popular presente na região do Cariri Cearense, através do desenvolvimento de um infográfico. A pesquisa, de natureza qualitativa, baseou-se em uma revisão bibliográfica e análise de fontes documentais, incluindo relatos de moradores e registros históricos. A metodologia adotada envolveu a coleta de depoimentos e a aplicação de técnicas de design da informação para a elaboração do infográfico. O principal resultado demonstra a capacidade de desenvolver, através da infografia, uma peça visual que refletisse as necessidades históricas: o histórico e as influências culturais da localidade. A pesquisa também revelou a importância da história oral na preservação da identidade cultural da região, bem como o papel do design da informação como meio de traduzir visualmente os aspectos da lenda. Em suma, este estudo destaca a relevância da história oral como um meio vivo e dinâmico de perpetuação das narrativas populares, enriquecendo nosso entendimento sobre a cultura e identidade de uma comunidade.

This study aims to analyze the importance of oral history in the preservation and transmission of the Legend of Pedra da Batateira, a popular narrative present in the Cariri region of Ceará, through the development of an infographic. The research, of qualitative nature, was based on a literature review and analysis of documentary sources, including accounts from residents and historical records. The adopted methodology involved the collection of testimonies and the application of information design techniques for the creation of the infographic. The main finding demonstrates the ability to develop, through infographics, a visual piece that reflects the historical needs and cultural influences of the locality. The research also revealed the significance of oral history in preserving the cultural identity of the region, as well as the role of information design as a means to visually translate aspects of the legend. In conclusion, this study highlights the relevance of oral history as a living and dynamic means of perpetuating popular narratives, enriching our understanding of the culture and identity of a community.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Na superfície da pele, cultura brasileira: Pinturas corporais indígenas das etnias pernambucanas

On the surface of the skin, Brazilian culture:Indigenous body paintings of Pernambuco ethnic groups.

Andayra França Timóteo, Camila Brito de Vasconcelos

Os indígenas no Brasil buscam preservar sua cultura e identidade, que foram afetadas pela colonização europeia ao longo do tempo. Este trabalho aborda as pinturas corporais indígenas como um elemento cultural marcante, focando nas 9 etnias localizadas em Pernambuco. O objetivo é destacar a resistência histórica de cada etnia, suas contribuições para o design e as características específicas das pinturas corporais. Além disso, pretende-se criar grafismos a partir de registros fotográficos dos indígenas pernambucanos, preservando essa memória gráfica e promovendo futuras pesquisas no campo do design.

Indigenous peoples in Brazil strive to preserve their culture and identity, which have been impacted by European colonization over time. This work focuses on indigenous body paintings as a significant cultural element, specifically highlighting the 9 ethnic groups located in Pernambuco. The aim is to shed light on the historical resistance of each ethnic group, their contributions to design, and the unique characteristics of their body paintings. Additionally, the project intends to create graphic designs based on photographic records of the indigenous people from Pernambuco, preserving this visual memory and fostering future research in the field of design.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Produtores de letreiramentos públicos em pedra no Rio de Janeiro (1860 – 1910)

Stone public lettering productors in Rio de Janeiro (1860–1910)

Vinicius Freitas da Silva Guimarães, Washington Dias Lessa

O presente artigo tem como objetivo reunir as informações encontradas sobre profissionais especialistas na produção de letreiramentos públicos em pedra, atuantes na cidade do Rio de Janeiro entre 1860 e 1910. As informações foram buscadas em periódicos (com destaque para anúncios no Almanak Laemmert), registros cartoriais e mapas do período em questão. O resultado desse levantamento permitiu identificar doze profissionais, em sua maioria imigrantes europeus que atuavam também no comércio de mármore da cidade.

This article aims to gather the information found about specialized professionals in the production of stone public lettering, active in the city of Rio de Janeiro between 1860 and 1910. The information was collected from periodicals (with a focus on advertisements in the Almanak Laemmert), notarial records, and maps from that period. The outcome of this survey allowed for the identification of twelve professionals, mostly European immigrants, who were also involved in the city's marble trade.

07 Nov | Nov. 07th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Ilustrações e infográficos nas cinco edições de Dungeons & Dragons – usos e funções

Illustrations and infographics in the five editions of Dungeons & Dragons - uses and functions

Leonardo Alvarez Franco, Paula da Cruz Landim, Guilherme Cardoso Contini

Este estudo buscou compreender de que formas as ilustrações foram utilizadas e quais funções desempenham nos principais livros da franquia de jogos de interpretação Dungeons & Dragons, lançado originalmente em 1974. Para isso, foram selecionados exemplares dos módulos básicos de cada uma das seis iterações do jogo, classificados em cinco edições. A partir desta seleção, foi realizada uma análise documental comparativa, discutida com base no levantamento histórico da franquia. Foram observadas as variações na frequência do uso de ilustrações, suas proporções nas páginas, mudanças de estilo e técnicas artísticas, e as funções que desempenham na interação com o público consumidor. As informações obtidas foram compiladas em tabelas e podem auxiliar no desenvolvimento do mercado nacional do gênero.

This study sought to understand how the illustrations were used and what functions they play in the main books of the Dungeons & Dragons roleplaying game franchise, originally released in 1974. For this, copies of the basic modules of each of the six game iterations were selected. , classified into five editions. From this selection, a comparative documentary analysis was carried out, discussed based on the historical survey of the franchise. Variations in the frequency of use of illustrations, their proportions on the pages, changes in style and artistic techniques, and the functions they play in the interaction with the consumer public were observed. The information obtained was compiled in tables and can help in the development of the national market of the genre.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O repertório tipográfico da Typographia de Viúva Sobral entre 1848 e 1866

The typographic repertoire of Widow Sobral letterpress printing shop between 1848 and 1866

Camila C. S. Rosado, Priscila L. Farias

Este artigo apresenta resultados de um estudo baseado no levantamento de dados biográficos e do repertório tipográfico da oficina de impressão dirigida por Francisca Amélia da Silva Sobral entre 1848 e 1866. O principal objetivo da pesquisa foi contribuir para a compreensão do papel da mulher na cultura da impressão no século XIX na capital paulista. Apesar dos escassos resultados a respeito da biografia da Viúva Sobral, foi possível coletar e analisar uma variada quantidade de famílias tipográficas, ornamentos e vinhetas utilizados pela empresa em periódicos, caracterizando, assim, o seu repertório.

This article presents the results of a study based on the collection of biographical data and of the typographic repertoire of the printing shop directed by Francisca Amélia da Silva Sobral between 1848 and 1866. The main objective of the research was to contribute to the understanding of the role of women in print culture in the 19th century in São Paulo city. Despite the scarce results regarding the biography of Viúva Sobral, it was possible to collect and analyze a varied amount of typographic families, ornaments and vignettes used by the company in periodicals, thus characterizing her repertoire.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Contribuições do Design da Informação na visualização de dados de uma pesquisa sobre letreiramentos populares

Contributions of Information Design in the data visualization of a popular lettering's research

Amanda Ardisson Bento, Sérgio Antônio Silva, Letícia Pedruzzi Fonseca

No design gráfico brasileiro, ocorre um movimento crescente que procura compreender a importância de artefatos visuais na criação de uma identidade local. Um exemplo são os letreiramentos populares produzidos por pintores de letras profissionais e que são encontrados em diversas cidades do país. No sentido de valorizar esses artefatos, foi realizada uma pesquisa que investigou sua produção na Região Metropolitana da Grande Vitória (ES), buscando reconhecer traços e estilos a fim de afirmar sua identidade gráfica local. O estudo adaptou o conjunto metodológico proposto por Fonseca et al. (2016), que fornece diretrizes para analisar artefatos gráficos no campo dos estudos em história do design, para viabilizar o desenvolvimento de uma investigação de letreiramentos populares. Portanto, o objetivo deste artigo é apresentar as adaptações realizadas no processo metodológico e seu percurso, bem como foram utilizados os procedimentos do Design da Informação para visualização dos dados da pesquisa. Com os resultados gerados, foi possível identificar os principais aspectos dos letreiramentos populares em relação a questões tecnológicas, sociais e culturais, contribuindo com a valorização de elementos visuais da cultura popular brasileira.

In Brazilian graphic design, there is a growing movement that seeks to understand the value of visual artifacts for the creation of a local identity. An example is the popular lettering produced by professional letter painters and found in several cities across the country. In order to preserve these artifacts, it was developed a research that investigated its production in the Vitória's Wide Metropolitan Area (ES) in search to recognize local styles that can attest their graphic identity. The study adapted the methodological set produced by Fonseca et al. (2016), which provides guidelines to analyze graphic artifacts in the history design studies' field, to enable the development of a popular lettering's investigation. Therefore, this paper aims to present the adaptations made in the methodological process and its course, as well the use of Information Design procedures to visualize the research data. With the research results, it was possible to identify the central aspects of popular lettering in relation to technological, social and cultural issues, contributing with the valorization of Brazilian popular culture's visual elements.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Reflexões sobre a aplicação de práticas do Design da Informação para a educação do paciente com artrose: pesquisa de campo, storyboards e entrevistas

Reflections on the application of Information Design practices for osteoarthritis patient education: field research, storyboards and interviews

Clara dos Santos Rodrigues e Silva, Sara Miriam Goldchmit

Este artigo tem como propósito apresentar reflexões sobre a inserção de pacientes portadores de artrose no processo de desenvolvimento de artefatos visuais sobre essa patologia, abordando conceitos e práticas do Design da Informação. A artrose é uma doença degenerativa que acomete mais de 4% da população brasileira, e já é sabido que a aquisição de conhecimento sobre a condição é benéfica para os pacientes em tratamento. Apesar disso, os materiais informativos sobre artrose disponíveis para a população brasileira ainda podem ser aprimorados. Assim, este projeto busca elaborar artefatos audiovisuais informativos sobre artrose de quadril e joelho, utilizando-se métodos de design centrados no paciente. Inicialmente, foram elaborados storyboards como instrumentos preparativos da narrativa que desejava-se contar. Em seguida, foi realizada pesquisa de campo para avaliar qualitativamente os storyboards. A validação foi feita por meio de conversas com pacientes que passam por acompanhamento médico no ambulatório do Instituto de Ortopedia e Traumatologia do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (IOT-HCFMUSP). Foram coletadas críticas sobre os storyboards, que serão posteriormente incorporadas na elaboração dos vídeos finais.

This paper has the purpose of presenting reflections on the insertion of patients with osteoarthritis in the developing process of visual artifacts about this pathology, mentioning concepts and practices from Information Design.Osteoarthritis is a degenerative disease which affects more than 4% of the brazilian population, and it is known that knowledge about this condition is beneficial for patients undergoing treatment. Nevertheless, the informative materials about osteoarthritis available for the brazilian population can still be improved. Thus, this project intends to elaborate informative visual artifacts about hip and knee osteoarthritis, resorting to patient centered methods. Initially, storyboards were elaborated as preparative tools for the narrative that would be told. Then, field research was carried out so that the storyboards would be qualitatively evaluated. The validation was conducted through conversations with patients undergoing medical follow-up at the Ambulatory Care Center of the University of São Paulo Faculty of Medicine Clinics Hospital. Criticisms were collected on the storyboards, which will later be incorporated into the elaboration of the final videos.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Estudo analítico sobre a representação gráfica de escalas de autoavaliação da intensidade de dor

Analytical study on the graphic representation of pain intensity self-assessment scales

Heloisa Pereira Machado, Carla Galvão Spinillo

A expressão e manejo da dor em pacientes tem sido um desafio no contexto hospitalar, sendo usadas escalas gráficas de autoavaliação como instrumento de auxílio terapêutico. Este artigo apresenta um estudo analítico de uma amostra de 35 escalas de autorrelato na avaliação da intensidade da dor, fundamentado em conceitos da linguagem gráfica. Os resultados mostram comunalidades dos elementos visuais empregados, sendo progressão linear de dor leve à intensa, com elementos verbais/numéricos, esquemáticos e pictóricos (escala de faces), e propriedades associativas, como metáforas pictóricas. Conclui-se que as escalas são generalistas, e destaca-se a importância da sua adaptação às necessidades dos pacientes.

The expression and management of pain in patients has been a challenge in the hospital context, using graphic self-assessment scales as a therapeutical tool. This article presents an analytical study of a sample of 35 self-report scales to assess pain intensity, based on concepts of graphic language. The results show commonalities of the visual elements used, being a linear progression from mild to severe pain, with verbal/numerical, schematic and pictorial elements (face scale), and associative properties, such as pictorial metaphors. It is concluded that the scales are generalist, and highlighted the importance of adapting them to the needs of patients.

07 Nov | Nov. 07th

09:00 CONGIC EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

O ambiente construído e organizacional hospitalar no design de sistemas de wayfinding

The hospital built and organizational environment in the design of wayfinding systems

Gustavo Muchinski Vieira, Yana Preisler, Débora de Araújo Veras, Kelli C.A.S. Smythe

A orientação espacial em hospitais é uma tarefa que exige um grande esforço cognitivo, é influenciada pelo estado emocional dos usuários, podendo ser agravada por informações desatualizadas e pela complexidade da arquitetura. Esse trabalho visa entender a estrutura física e funcional de um hospital universitário a partir do uso do método de coleta de dados Wayfinding Information Behavior. Para tanto, realizou-se o planejamento da coleta, seguido do estudo do sistema, o qual contou com uma pesquisa documental, entrevistas com informantes-chave e observação não participante. Foram então mapeados os fluxos dos usuários na utilização dos serviços, compreendendo a organização estrutural e identificados potenciais pontos críticos no processo de wayfinding. Além da falha na sinalização foram identificados problemas relacionados às fontes de informação e fluxos dos serviços. Os resultados serão utilizados como parte dos requisitos para o redesign do sistema de wayfinding do Hospital estudado.

Spatial orientation in hospitals is a task that requires a great cognitive effort, is influenced by the emotional state of the users, and can be aggravated by outdated information and by the complexity of the architecture. This work aims to understand the physical and functional structure of a university hospital using the Wayfinding Information Behavior data collection method. To this end, the collection planning was carried out, followed by the study of the system, which included a documental research, interviews with key-informants, and non-participant observation. The user flows in using the services were then mapped, comprehending the structural organization and identifying potential critical points in the wayfinding process. In addition to the lack of signage, problems related to the sources of information and flows of the services were identified. The results will be used as part of the requirements for the redesign of the wayfinding system of the studied hospital.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

O uso de infográficos na divulgação científica: o caso da revista Pesquisa Fapesp

The use of infographics in scientific divulgation: the case of Pesquisa Fapesp magazine

Marcus Aurelius Lopes Domiciano, Vania Cristina Pires Nogueira Valente, Cassia Leticia Carrara Domiciano

Este artigo mostra o infográfico como ferramenta tecnológica para transmissão de informações através de imagens e textos, numa relação de complementaridade. O foco é a divulgação do conhecimento científico e a criação de uma cultura científica através de uma linguagem mais acessível, simplificando informações e narrativas. Para tal, apresenta uma análise da produção infográfica na revista Pesquisa Fapesp em suas 12 edições do ano de 2018. São considerados dados quantitativos, como o número de infográficos produzidos – e qualitativos, destacando-se as diferentes tipologias presentes. Nota-se uma valorização da infografia nas edições, sendo os infográficos indispensáveis para o entendimento de determinados assuntos tratados.

This article shows the infographic as a technological tool for transmission of information through images and texts, in a complementary relationship. The focus is on the dissemination of scientific knowledge and the creation of a scientific culture through more accessible language, simplifying information and narratives. To this end, it presents an analysis of infographic production in the magazine Pesquisa Fapesp in its 12 editions in 2018. Quantitative data are considered, such as the number of infographics produced – and qualitative, highlighting the different typologies present. There is an appreciation of infographics in editions, with infographics being indispensable for understanding certain subjects addressed.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Ferramentas de Business Intelligence (BI) como facilitadores de comunicação e transparência pública na divulgação do IDEB

Business Intelligence (BI) tools as facilitators for public communication and transparency in the disclosure of IDEB scores

Saulo José Lopes Matuschka Macedo,Auberth Henrik Venson

Ferramentas e serviços de BI vêm sendo utilizados por empresas e gestores para a tomada de decisões informadas através da criação de visualizações de dados, infográficos, e dashboards que permitem a compreensão de grande quantidade de dados e ajudam na percepção de padrões complexos. Seria possível adaptar essas ferramentas para a construção de uma cultura de dados públicos e transparentes que incentive uma maior participação da sociedade no acompanhamento dos dados públicos da educação no país? O presente trabalho pretende comparar o uso das três ferramentas gratuitas (Microsoft Power BI, Tableau Public Desktop e Google Looker Studio) para a geração de gráficos, tabelas, séries históricas, comparações e outros elementos de visualizações das notas do IDEB e de sua série histórica, de modo a facilitar sua compreensão pelo público em geral. Busca-se, por esse meio, entender as possibilidades de uso desses programas para desenvolver uma linguagem de comunicação pública que seja democrática, transparente e aberta à ação participativa na gestão pública.

BI tools and services have been used by companies and managers to make informed decisions through the generation of data visualizations, infographics, and dashboards that allow the comprehension of large amounts of data and help the understanding of complex patterns. Would it be possible to adapt these tools to build a culture of public and transparent data that encourages greater participation by society in monitoring public education data in the country? The present work seeks to compare the use of three free tools (Microsoft Power BI, Tableau Public Desktop and Google Looker Studio) for the generation of graphs, tables, historical series, comparisons and other elements of visualization of the IDEB notes and its historical series , in order to facilitate its understanding by the general public. The aim is to understand the possibilities of using these programs to develop a public communication language that is democratic, transparent and open to participatory action in public management.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Oficina de Publicações Digitais: uma abordagem transmídia para desenvolver competências de design de comunicação

Digital Publications Workshop: a transmedia approach to develop communication design skills

Bárbara Emanuel

A disciplina Oficina de Publicações Digitais, ministrada para estudantes de graduação de Jornalismo e Publicidade, buscou o desenvolvimento de competências relacionadas ao design de comunicação a partir de atividades práticas. Os estudantes criaram diferentes tipos de publicações experimentais em formatos digitais, incluindo páginas web, colagens, memes, infográficos, vídeos para TikTok, capas animadas de revistas e portfólios digitais. As publicações foram criadas com uma abordagem transmídia, ou seja, o mesmo tema estava presente em todas as publicações criadas por um aluno, sendo tratado de forma complementar, com diferentes pontos sendo cobertos em cada publicação. As atividades envolveram diferentes linguagens, métodos e ferramentas, trabalhando diversas competências do design de comunicação, como design editorial, design de informação, tipografia, design de interação, criação imagética e produção audiovisual. A abordagem transmídia trouxe, também, uma visão estratégica do conjunto de publicações.

The Digital Publications Workshop discipline, offered to bachelor students of Journalism and Advertising, sought to develop skills related to communication design, from practical activities. Students produced different types of experimental publications in digital formats, including web pages, collages, memes, infographics, TikTok videos, animated magazine covers and digital portfolios. The publications were created within a transmedia approach, that is, one theme was common to every publication created by the same student, and it was treated in a complementary way, with different parts being covered in each publication. The activities involved different languages, methods, and tools, working on different communication design skills, such as editorial design, information design, typography, interaction design, image creation and audiovisual production. The transmedia approach also brought a strategic view of the set of publications.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Resgate tipográfico e de letreiramento: uma experiência de ensino de design de tipos

Typographic and lettering revival: an experience in teaching type design

Solange Galvão Coutinho, Gabriela Paolla de Barros, Laura Linck, Venâncio França

Este artigo apresenta a continuidade da experiência de ensino de Design de Tipos, na graduação em Design da UFPE, Recife. O foco está no desenvolvimento de fontes digitais por meio do resgate tipográfico e de letreiramentos. Apresentamos o percurso do ensino de design de tipos em Pernambuco, em particular, do recente uso de referências concretas (tipográficas/letreiramentos), para geração de fontes digitais. A metodologia de ensino encontra-se descrita. A coleta de dados se deu por meio da observação do processo e respostas dos participantes (questionário online). Avaliamos as escolhas referenciais e as fontes geradas dos estudantes a partir de Lebedenco (2022). Como resultado, duas categorias foram mais utilizadas: síntese e interpretação. Observamos que o método de ensino foi bem aceito, todavia requer ajustes.

This article presents the continuity of a teaching experience in type design, on the graduation course in design at the Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, Brazil. The focus is on the development of digital fonts through typographic and lettering revival. We present the trajectory of teaching type design in Pernambuco, particularly the recent use of concrete references (typographic/lettering), in order to generate digital fonts. The teaching methodology is described. Data collection took place through observing the process and participant responses (online questionnaire). We assessed the referential choices of the students and the typefaces generated from Lebedenco (2022). As a result, two categories were most used: synthesis and interpretation. While observing that the teaching method was well accepted, it does however require some adjustments.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Dingbats Baía Formosa: interseções entre o design de tipos e a cartografia social a partir de um projeto de extensão universitária

Dingbats Baía Formosa: intersections between type design and social cartography from a university extension project

Luiza Falcão, Juliana Felipe Farias

O artigo apresenta o projeto Dingbats Baía Formosa, ação de extensão universitária proposta pelos Departamentos de Design e de Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). O projeto propõe utilizar fontes dingbats como ferramenta no processo de mapeamento social participativo. O estudo apresentado investigou duas hipóteses, a saber: a) a utilização de símbolos previamente desenhados é capaz de contribuir na dinâmica de oficinas teórico-práticas de suporte ao desenvolvimento de mapas sociais, e b) a implementação de tais símbolos como fontes dingbats pode facilitar na confecção dos mapas em softwares de sistemas de informação geográfica (SIG's). O projeto resultou na elaboração de cinco fontes representativas dos elementos da cultura do município de Baía Formosa/RN. Foi constatado que a produção de dingbats pode facilitar o desenvolvimento de mapas sociais e a sua implementação em softwares especializados.

The paper presents the Dingbats Baía Formosa project, a university extension activity proposed by the Design and Geography Departments of the Federal University of Rio Grande do Norte (UFRN). The project proposes to use dingbat fonts as a tool in the participatory social mapping process. The study investigates two hypotheses, namely: a) the use of previously designed symbols can to the dynamics of theoretical-practical workshops to support the development of social maps, and b) the implementation of such symbols as dingbats fonts can facilitate the map making in geographic information systems (GIS) softwares. The project resulted in the creation of five fonts representing the elements of the culture of Baía Formosa/RN. It was found that the production of dingbats can facilitate the development of social maps and their implementation in specialized software.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Typ.ologies: Reframing Ireland's vernacular letterform through the lens of heritage

Dee Maher Ring

Since the late 1800s, vernacular letterforms have been a vital component of Ireland's traditional shopfronts, enlivening, naming, place-making, and enticing dialogue with streetscapes. The National Inventory of Architectural Heritage is tasked with the identification, documentation, and evaluation of the "...post 1700 architectural heritage of Ireland". Yet, despite appraising architecturally significant shopfronts, the critical signage element is typically overlooked. This research seeks to address this gap by documenting, mapping, analysing, and interpreting the existing vernacular letterforms in Kilkenny City as a paradigm. Through the lens of heritage, it aims to make a case for preserving, promoting, and advocating for vernacular letterforms and the traditional craft of signwriting. As the current turbulent economic climate threatens to permanently alter Ireland's streetscapes, academic scrutiny of this rich graphic legacy has never been more crucial. Signwriting straddles art, craft, and design, distinctively dissolving creative hierarchies, yet remains academically underexplored. Artisan interviews, in conjunction with archival and artefact analyses, will endeavour to illuminate Kilkenny signwriting's rich history from the turn of the century to the current day, advancing the craft's criticality. Finally, by proposing more sensitive and appropriate strategies for future signage, this research may impact on local and potentially national policy.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Digital Graveyards: A study about data visualization portraying death during the covid-19 pandemic

Larissa Ugaya e Luciane Fadel

Data visualizations have been widely used during the COVID-19 pandemic, serving as a source of information to people about the disease worldwide or helping researchers establish patterns and make predictions. However, data visualizations (DV) carry many hidden messages, and it is up to the designer to use visual elements wisely in order to foster a healthy interaction for the audience. When it comes to death, information becomes delicate, and it is important to consider the connections between form and meaning, as these can influence audience behavior. Seeking to better understand how data visualizations have dealt with such a delicate topic, this article analyzes two data visualizations on the number of deaths or COVID-19 infection through the analytical lens of remediation. The Close Reading method was applied to map the elements of both visualizations and analyze how these elements can promote awareness of death.

As visualizações de dados foram bastante utilizadas durante a pandemia da COVID-19, servindo como fonte de informação às pessoas sobre a doença no mundo, ou ajudando os pesquisadores a estabelecerem padrões e fazerem previsões. Contudo, as visualizações de dados (VD) trazem muitas mensagens ocultas e cabe ao designer utilizar sabiamente os elementos visuais a fim de fomentar uma interação saudável para o público. Quando o assunto é morte, a informação torna-se delicada e é importante considerar as conexões entre a forma e seu significado, uma vez que estes podem influenciar o comportamento do público. Procurando compreender melhor como as visualizações de dados têm lidado com um tema tão delicado, este artigo analisa duas visualizações de dados sobre número de mortos ou infecção de COVID-19 sobre a lente analítica da remidiação. Assim, aplicou-se o método Close Reading para mapear os elementos de ambas visualizações e analisou-se como esses elementos podem promover a consciência da morte.

07 Nov | Nov. 07th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Os desafios na inclusão dos deficientes do espectro cromático nas linhas de transporte público no município de Caruaru em Pernambuco

The challenges in the inclusion of the disabled of the chromatic spectrum in public transport lines in the municipality of Caruaru in Pernambuco

Diego Siqueira Cavalcanti da Silva, Matheus Anselmo dos Santos Costa, Hércules Manoel Silva Monteiro, Lucas José Garcia

Este presente artigo tem por objetivo estudar e analisar as problemáticas causadas em decorrência do uso das cores como principal mecanismo de caracterização e distinção das linhas do transporte público no município de Caruaru, em Pernambuco. No município, há um total de três linhas, sendo identificadas nas cores azul, amarelo e verde. De tal modo é indiscutível que tais linhas funcionam e são bem-organizadas, todavia não são inclusivas, não garantindo a segurança na locomoção no transporte público dos indivíduos com daltonismo. Para tal análise, realizou-se uma coleta de dados imagéticos dentro do próprio município, utilizando posteriormente simuladores cromáticos para análise e conversão das imagens para simular a visão de pessoas daltônicas. Como resultado, buscou-se promover soluções utilizando grafismos e texturas para auxiliar a distinção através de elementos visuais em cada linha de ônibus, garantindo a acessibilidade e inclusão de toda a população.

This article aims to study and analyze the problems caused by the use of colors as the main mechanism of characterization and distinction of public transport lines in the municipality of Caruaru, Pernambuco. In the municipality, there are a total of three lines, being identified in the colors blue, yellow and green. In such a way it is indisputable that such lines work and are well organized, however they are not inclusive, not ensuring safety in the locomotion in public transport of individuals with color blindness. For this analysis, a collection of imagery data was carried out within the municipality itself, subsequently using chromatic simulators for analysis and conversion of images to simulate the vision of colorblind people. As a result, we sought to promote solutions using graphics and textures to assist the distinction through visual elements in each bus line, ensuring accessibility and inclusion of the entire population.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Imagens acessíveis: uma relação entre a audiodescrição e a Gramática do Design Visual

Accessible images: a connection between audio description and Visual Design Grammar

Luciana Tavares Perdigão, Ediclea Mascarenhas Fernandes

As produções acadêmicas e científicas estão cada vez mais multimodais com a popularização dos softwares de produção gráfica e edição de imagens. Entretanto, essas imagens precisam ser acessíveis e um dos recursos é a audiodescrição. O presente estudo tem como objetivo analisar o layout de imagens de produções editoriais acadêmico-científicas que foram encaminhadas para produção de audiodescrição. O foco é verificar o modo como os elementos constituintes das imagens foram arranjados no espaço visual e como isso se reflete no roteiro de audiodescrição. Fundamentada na Semiótica Social e Multimodalidade (Ribeiro, 2016, 2018; Gualberto e Pimenta, 2019) e na Tradução intersemiótica (Plaza, 2003), foram utilizados como instrumentos a função de composição da Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2006); e os princípios da audiodescrição de Lima (2011). Foram selecionadas dez imagens classificadas em categorias com base nas normas ABNT para trabalhos acadêmicos. A avaliação teórico-empírica trouxe à tona questionamentos e possibilidades na criação e produção dessas imagens. Ao conhecer o processo tradutório da audiodescrição é possível pensar melhor no arranjo dos elementos para composição de imagens mais acessíveis.

Academic and scientific productions are increasingly multimodal with the popularization of graphic production and image editing software. However, these images need to be accessible and one of the resources is audio description. The present study aims to analyze the layout of images of academic-scientific editorial productions that were sent for audio description production. The focus is to verify how the constituent elements of the images were arranged in the visual space and how this is reflected in the audio description script. Based on Social Semiotics and Multimodality (Ribeiro, 2016, 2018; Gualberto and Pimenta, 2019) and Intersemiotic Translation (Plaza, 2003), the composition function of Kress and Van Leeuwen's Visual Design Grammar (2006) was used as instruments. ; and Lima's principles of audio description (2011). Ten images classified into categories based on ABNT standards for academic work were selected. The theoretical-empirical evaluation brought up questions and possibilities in the creation and production of these images. By knowing the translation process of audio description, it is possible to think better about the arrangement of elements to compose more accessible images.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Como o design da informação pode contribuir no entendimento dos titulares de dados na LGPD

How information design can help data owners understand their rights under the LGPD

Laísa Reis, Gabriela Araujo F. Oliveira

A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) é responsável por regular direitos e deveres relativos ao tratamento de qualquer dado pessoal, online ou offline, de todo cidadão no âmbito brasileiro. Empresas e organizações atraíram atenção especial para adaptar a forma como tratavam os dados das pessoas, contudo os titulares – os donos dos dados – não receberam o mesmo apoio. Nesse sentido, o presente trabalho tem por objetivo analisar o capítulo III da LGPD, com base nas diretrizes de Design da Informação, a fim de identificar aspectos gráficos e textuais que desencorajam o entendimento do titular dos seus direitos garantidos pela Lei. O método utilizado foi a revisão de literatura para levantamento de requisitos do Design da informação, integrado ao de análise de conteúdo, com a seleção dos critérios, a categorização quanto ao layout e quanto ao conteúdo. Após a análise, foi possível concluir que vários requisitos de linguagem e layout não foram respeitados, contribuindo, portanto, para dificultar o entendimento dos direitos por parte dos titulares de dados.

The LGPD is a general law responsible for regulating rights and duties regarding the treatment of any personal data, either online or offline, of every citizen within the Brazilian scope. Companies and organizations have received a lot of attention for adjusting how they manage people's data, but the subjects - the data owners – haven't received the same support. In this sense, the present work aims to analyze the chapter III of the LGPD, based on the Information Design guidelines, in order to identify graphic and textual aspects that discourage the holder's understanding of his rights guaranteed by the Law. The method used was the literature review to gather information design requirements, integrated with the content analysis, with the selection of criteria, the categorization in terms of layout and content. It was possible to conclude from the analysis that several language and layout requirements were not respected, making it difficult for data owners to understand their rights.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design e Direito no combate à violência doméstica e familiar contra a mulher no município de São Paulo: uma experiência interdisciplinar

Design and Law in the fight against domestic violence against women in the city of São Paulo: an interdisciplinary experience

C. K. F. Enabe, C. C. S. Rosado, L. M. Yoshimura, M. E. E. Baracho, G. F. O. Curcio

Este artigo discute alternativas para o combate à violência doméstica e familiar contra a mulher no município de São Paulo sob a óptica interdisciplinar do Design Visual e do Direito. Como relato da estratégia metodológica adotada, apresenta os resultados de análises sobre as ferramentas de combate à violência doméstica à luz do Direito, do sistema jurídico e de sua capacidade de atender às demandas e necessidades das vítimas de violência doméstica. O estudo explora e potencializa o uso do design — nos âmbitos visual e da informação —, como instrumento de transformação social a partir de uma leitura dos produtos gráficos já existentes sobre o tema (publicações impressas e digitais). Desenvolvido por um grupo de pesquisa estrategicamente estruturado para a diversidade, o estudo traz reflexão consistente sobre as políticas públicas para o combate à violência doméstica no Brasil. Com o acesso à informação, entende-se que a vítima possa mitigar os efeitos da violência doméstica e preparar-se para as eventuais violências institucionais verificadas junto aos órgãos públicos durante os processos de denúncia, comumente carregados de machismo e misoginia, quebrando-se um ciclo endêmico de violência.

This article explores alternatives to combat domestic violence against women in São Paulo, employing an intersectional perspective combining Visual Design and Law studies. It reports on the methodological strategy adopted and presents the results of an analysis conducted to evaluate the effectiveness of legal tools in addressing the demands and needs of domestic violence victims. The study explores and enhances the use of design — in the visual and informational fields —, as means of effecting social change by examining existing graphic products related to the topic (printed and digital publications). Developed by a research group strategically structured for diversity, it provides a thorough reflection on public policies aimed at combating domestic violence in Brazil. Through access to information, victims can mitigate the effects of domestic violence and prepare for potential institutional violence within public agencies, often infused with sexism and misogyny, ending an endemic cycle of violence.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Representação de Gênero em Pictogramas de Sanitários Públicos: Um estudo exploratório

Gender epresentation in Public Toilet Pictograms: An Exploratory Study

Thaís Alves de Andrade, Fabiano de Vargas Scherer

Pertinente as mudanças na percepção sobre os conceitos de gênero e sexo nas últimas décadas, o presente trabalho visa questionar se a separação entre os banheiros ainda se faz necessária e se a sua forma de representação gráfica, a partir da padronização do uso de pictogramas "masculino e feminino", se tornou obsoleta. Visa ainda explorar algumas novas possibilidades de representação. Neste contexto, o artigo aborda questões sobre gênero e representatividade, signos de gênero e gênero nos pictogramas, buscando entender as suas correlações. Para atingir o objetivo, foram realizadas pesquisas quantitativas (questionário) para entender um contexto mais amplo sobre a relação pessoa-sanitário; e qualitativas (entrevistas), com pessoas que não se identificam com a binaridade de gênero imposta pela sociedade, a fim de escutar experiências individuais de uma parcela da população muitas vezes invisibilizada. Os resultados apontam que para criar um ambiente mais diverso e que reflete a sociedade, é necessário a troca do foco ao indicar um sanitário a partir da indicação da sua função, ao utilizar um pictograma de um vaso sanitário, por exemplo, e um termo sem a necessidade de designar um gênero ou sexo, como apenas o uso da palavra "banheiro".

Pertinent to the changes in the perception of the concepts of gender and sex in recent decades, the present paper aims to question whether the separation between bathrooms is still necessary and whether its form of graphic representation, based on the standardization of the use of "male and female" pictograms, has become obsolete. It also aims to explore some new possibilities of representation. In this context, the article addresses questions about gender and representativeness, and signs of gender and gender in pictograms, seeking to understand their correlations. To achieve the objective, quantitative research (questionnaire) was carried out to understand a broader context about the person-toilet relationship; also, qualitative research (interviews), with people who do not identify with the gender binarity imposed by society, to listen to individual experiences of a portion of the population that is often made invisible. The results indicate that to create a more diverse environment that reflects society, it is necessary to change the focus when indicating a toilet based on its function, using a pictogram of a toilet, for example, and a term without the need to designate a gender or sex, such as using only the word "restroom".

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Coerência na comunicação visual de empresas engajadas em iniciativas de diversidade e inclusão: análise da Accenture e Thoughtworks

Coherence in the visual communication of companies engaged in diversity and inclusion initiatives: analysis of Accenture and Thoughtworks

Bianca de Medeiros Silva, Isadora Burmeister Dickie, Luis Américo Silva Bonfim

O objetivo deste artigo é apresentar os resultados da pesquisa que objetivou a verificação da coerência no discurso de inclusão e diversidade de duas empresas globais do setor de tecnologia a partir de suas comunicações visuais voltadas para o Brasil na rede social Instagram. Para tanto, o estudo foi conduzido por meio de procedimentos metodológicos divididos em duas etapas: (i) revisão bibliográfica e documental, (ii) análise sintática, semântica e pragmática das comunicações visuais criteriosamente selecionadas, que, por sua vez, ocorram em duas subetapas: (ii.a) análise por especialista e (ii.b) análise por grupo de foco. Foi possível concluir que existe uma preocupação em refletir o posicionamento afirmativo nas comunicações visuais, no entanto, ainda há um longo caminho para atingir a coerência propriamente dita.

The objective of this paper is to present the results of the research which aimed to verify the coherence between the discourse of inclusion and diversity of two global companies in the technology sector with their communications visuals from the social network Instagram. For this purpose, the study was conducted through methodological procedures divided into two stages: (i) bibliographical and documental review, (ii) syntactic, semantic and pragmatic analysis of carefully selected visual communications, which, by in turn, occur in two sub-stages: (ii.a) expert analysis and (ii.b) focus group analysis. It was possible to conclude that there is a concern to reflect the affirmative positioning in visual communications, however, there is still a long way to achieve coherence itself.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Logotipos de bancos digitais: uma análise exploratória de características e similaridades tipográficas

Digital bank's logotypes: an exploratory analysis of typographic characteristics and similarities

Frederico G. Klaic, Gabriela Araujo F. Oliveira

Este artigo apresenta uma pesquisa que investiga os logotipos dos bancos digitais. Depois do levantamento do corpus analítico, realizamos uma análise com um instrumento baseado em Maldonado e Farias (2021), com o objetivo de explicitar as características e similaridades tipográficas presentes nos logotipos dos bancos digitais contemporâneos. Observamos, portanto, a predominância do uso de tipografias sem serifa, bem como a utilização de cores sólidas, remetendo ao modernismo do Estilo Suíço para assumir os mesmos valores e ideais.

This paper presents a survey of digital bank's logotypes. After probing and selecting our cases, we analysed based on Maldonado e Farias' (2021) methodology, seeking to determine typographic characteristics and similarities used in contemporary digital banks' logotypes. Hence, we indicate predominance of sans serif typefaces and solid colors, hinting at Swiss Style's modernism to take on the same values and ideals.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

O diário de um rio: uma análise de tradução intersemiótica no livro foto-textual O rio, de João Cabral de Melo Neto, com fotografias autorais

The journal of a river: an analysis of the intersemiotic translation in the photo-text book O rio, by João Cabral de Melo Neto, with authorial photographs

Júlia Cunha Alves Cavalcante, Giselly Marques da Silva, Natália Maria da Silva Oliveira, Solange Galvão Coutinho, Guilherme Mendes Cahú Costa

Este artigo explora a relação entre imagem e palavra no livro foto-textual experimental O rio (2023), com poema homônimo de João Cabral de Melo Neto e fotografias autorais. A obra enriquece o cenário cultural e editorial pernambucano e estabelece uma aproximação entre os tempos passado e presente. Utilizando uma abordagem formal e semântica, o artigo analisa as escolhas projetuais do livro, incluindo escolhas gráficas e editoriais, bem como as fotografias selecionadas para dialogar com o poema, feitas com base no preceito de não hierarquia defendida pela Tradução Intersemiótica e pelo livro foto-textual. Ao examinar a relação imagem-palavra no contexto do livro em questão, este artigo oferece uma nova perspectiva sobre como o processo de criação pautado na equivalência e na liberdade criativa aponta para novos caminhos de leitura e novas informações estéticas.

This paper explores the relationship between image and word in the experimental photo-text book O rio (The River) (2023), with a poem of the same name by João Cabral de Melo Neto plus authorial photographs. This work enriches the cultural and editorial scenario of Pernambuco and establishes a proximity between past and present times. Using a formal, semantic approach, this paper analyzes the design choices adopted in the book, including graphic and editorial choices, as well as the photographs selected to form a dialogue with the poem, all taken based on the precept of non-hierarchy advocated by intersemiotic translation and the photo-text book. By examining the relationship between the image and word in the context of the book in question, this paper offers a new perspective on how the process of creation based on equivalence and creative freedom indicates fresh pathways for reading and new aesthetic information.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

O conceito de multimodalidade nos estudos brasileiros do livro ilustrado contemporâneo: uma revisão integrativa

The concept of multimodality in Brazilian research on contemporary picturebooks: an integrative review

Ana Luiza Siqueira Frazão, Eduardo A B M Souza

A multimodalidade é um aspecto crucial para caracterizar os livros ilustrados contemporâneos. Entretanto, há diferentes acepções do conceito, mesmo na literatura consolidada. Assim, buscamos discutir concepções interdisciplinares da multimodalidade por meio do uso da revisão integrativa de literatura, para responder qual é a acepção de multimodalidade utilizada pelos estudos brasileiros de livros ilustrados em suas análises. Para isso, realizamos uma revisão sistemática, na qual foram selecionados cinco artigos para leitura crítica e discussão de como o conceito é mobilizado nas análises sobre esse objeto. Em suma, há afinidades e discordâncias entre os usos do conceito de multimodalidade nos artigos analisados, mas não há consenso acerca de como o conceito é utilizado. Encontramos variações significativas na articulação do conceito, inclusive acerca de sua própria natureza: se a multimodalidade é uma característica da configuração ou se seria uma competência do sujeito. Portanto, é necessário incrementar a concisão teórica do termo.

Multimodality is a crucial aspect to characterize contemporary picturebooks. However, there are different meanings of the concept, even in the consolidated literature. Thus, we seek to discuss interdisciplinary conceptions of multimodality through the use of an integrative literature review, to answer what is the meaning of multimodality used by Brazilian studies of illustrated books in their analyses. For this, we carried out a systematic review, in which five articles were selected for critical reading and discussion of how the concept is mobilized in analyzes on this object. In short, there are affinities and disagreements between the uses of the concept of multimodality in the analyzed articles, but there is no consensus on how the concept is used. We found significant variations in the articulation of the concept, including regarding its own nature: if multimodality is a characteristic of the configuration or if it would be a competency of the subject. Therefore, it is necessary to increase the theoretical conciseness of the term.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Proposta de instrumentos de coleta de dados para análise da representação das mulheres em anúncios publicitários

Proposal for data collection instruments to analyze the representation of women in advertisements

Júlia Ramos Brito, Letícia Pedruzzi Fonseca

O objetivo deste artigo é apresentar propostas de instrumentos de coleta de dados para análise da representação das mulheres nos anúncios publicitários de artefatos gráficos, contribuindo com a memória e a história do Design capixaba. Para tanto, criou-se uma ficha de coleta de dados e uma planilha de catálogo dos anúncios repetidos, a fim de agilizar a coleta e viabilizar uma análise sistemática que visa compreender como a mulher foi representada nas imagens e quais foram os recursos visuais e gráficos utilizados". Para isso, foi realizada pesquisa bibliográfica para propor as variáveis adequadas para a ficha, bem como a realização de testes para validá-la. Ao todo 3248 anúncios foram analisados no âmbito da pesquisa que demandou a criação desses instrumentos e demonstraram a eficácia da proposta. Conclui-se que as variáveis eram pertinentes ao tipo de peça gráfica e recorte temático, que a organização das informações e o formato digital da ficha, junto ao catálogo de anúncios, possibilitaram a coleta sistematizada dos dados e agilizaram o processo. Além disso, a tabulação automática dos dados permitiu o tratamento estatístico dos resultados. Os instrumentos de coleta de dados apresentados podem servir de base e auxiliar outras pesquisas.

The objective of this article is to present proposals for data collection instruments to analyze the representation of women in advertisements for old graphic artifacts, portraying the memory and history of Design in Espírito Santo. To this end, a data collection form and a catalog spreadsheet of repeated advertisements were created, in order to speed up the collection and enable a systematic analysis that aims to understand how the woman was represented in the images and what were the visual resources and graphics. used". For this, a bibliographical research was carried out to propose the appropriate variables for the form, as well as tests to validate it. In all, 3248 advertisements were analyzed in the context of the research that required the creation of these instruments and demonstrated their effectiveness. It is concluded that the variables were relevant to the type of graphic piece and thematic cut, that the organization of information and the digital format of the form, together with the catalog of advertisements, enabled the systematic collection of data and streamlined the process. In addition, the automatic tabulation of the data allowed the statistical treatment of the results. The presented data collection instruments can serve as a basis and help other researches.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Mulheres impressoras em São Paulo no século XIX: a oficina litográfica de Philippina Lichtenberger

Women printers in São Paulo in the 19th century: Philippina Lichtenberger's lithographic printing shop

Layne de Marco de Paula, Priscila Lena Farias

Esse artigo traz uma reflexão sobre a presença de mulheres em oficinas de impressão, através de uma perspectiva da sociedade paulistana do século XIX, tendo como objeto de estudo a oficina litográfica de Philippina Lichtenberger, que assumiu a direção do estabelecimento após a morte de seu marido, em 1887. O tema se mostra relevante pela baixa representatividade de mulheres na historiografia tradicional do design, cuja narrativa costuma privilegiar outros grupos sociais. O mercado de trabalho do século XIX foi investigado a partir de coleta de dados bibliográficos e pesquisa documental sobre a empresa estudada.

This article offers a reflection on the presence of women in printing workshops, from a 19th century São Paulo society perspective, having as an object of study the lithographic workshop owned by Philippina Lichtenberger, who assumed the direction of the establishment after the death of her husband, in 1887. The subject is relevant mainly due to the scarce representation of women in design historiography, which tends to favor other social groups. The 19th century labor market was investigated from bibliographic data collection and documentary research on the company studied.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Anúncios comerciais no Almanak de Piracicaba para 1900: repertório de tipos e composição tipográfica

Commercial advertisements in the Almanak de Piracicaba para 1900: typeface repertoire and typographic composition

Beatriz Pniewski, Jade Samara Piaia

Este artigo busca, a partir da análise do Almanak de Piracicaba para 1900, impresso em 1899 pela Tipografia Hennies Irmãos, compreender como eram elaborados os anúncios comerciais na virada do século XIX para o século XX. A coleta e a catalogação das famílias tipográficas utilizadas na composição desses anúncios auxiliaram na investigação de seus estilos visuais e na comparação desses anúncios entre si, além de contribuir para o estudo da Tipografia Hennies Irmãos e da memória gráfica paulistana.

Through the analysis of the Almanak de Piracicaba para 1900, printed by the Hennies Brothers Letterpress Printing Shop, this article seeks to understand how commercial advertisements were made at the turn of the nineteenth to the twentieth century. The collection and cataloging of typefaces used in the composition of these ads has assisted in investigating their visual styles and comparing these ads with each other, as well as contributed to the study of the Hennies Brothers Letterpress Printing Shop and São Paulo graphic memory as a whole.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O conceito de Tecnologia no Design da Informação: levantamento do estado da arte no Brasil

The concept of Technology in Information Design: survey of the state of the art in Brazil

Fernanda Fonseca Neves,Bruno Serviliano Santos Farias,Camilla Costa Bacelar

O presente estudo é a segunda fase da pesquisa "Compreensão do Estado da Arte do Design da Informação no Brasil". Na primeira fase, analisou-se os conceitos e o Estado da Arte do Design da Informação no eixo temático "Comunicação". A presente fase compreende os principais conceitos no eixo temático "Tecnologia". Para tal, foram analisados noventa e nove artigos dos anais dos Congressos Internacionais de Design da Informação (CIDI) de 2015, 2017 e 2019, utilizando-se da Análise Semântica, como método para verificar descritivamente os termos mais frequentes, os principais autores citados, definir semanticamente as categorias verbais analisadas e desenvolver um mapa mental entre esses registros. Constatou-se que "design", "usuário", "interação", "interface" e "sistema" foram os termos mais mencionados. Como resultado definiu-se o registro verbal "tecnologia", utilizada para avaliar as experiências do usuário e dar visibilidade à informação, através de dois termos: "experiência", para estudar o usuário, e "visibilidade", para estudar a "informação".

The present study is the second phase of the research "Understanding the State of the Art of Information Design in Brazil". In the first phase, the concepts and the State of the Art of Information Design are analyzed in the thematic axis "Communication". This phase comprises the principles in the thematic axis "Technology". International Congresses of Information Design (CIDI) of 2015, 2017 and 2019, using Semantic Analysis, as a method to descriptively verify the most frequent terms, the main cited authors, semantically define the underlying verbal categories and develop a mental map between these records. It was found that "design", "user", "interaction", "interface" and "system" were the most mentioned terms. As a result, the verbal record "technology" was defined, used to evaluate user experiences and give visibility to information, through two terms: "experience", to study the user, and "visibility", to study the "information" .

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Caracterizando a aplicação do Design da Informação no site institucional do Tribunal de Justiça do Estado do Paraná

Characterizing the application of Information Design on the institutional website of the Court of Justice of the State of Paraná.

Carlos de Paula Soares Filho

Considera a convergência entre o Design da Informação e o acesso à justiça na contemporaneidade. Caracteriza a identificação, estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e a superfície do Design da Informação dos sites institucionais dos Tribunais de Justiça dos estados do Paraná e do Rio Grande do Sul, por meio da aplicação do modelo descritivo-normativo para análise de websites criado por Padovani et al (2009). A aplicação do modelo permitiu a identificação de elementos prejudiciais ao acesso à justiça e à confiança (legitimidade) dos Tribunais de Justiça. Metodologicamente, o estudo se classifica como exploratório e qualitativo, desenvolvendo-se por meio de um estudo de caso. São apresentados como elementos prejudiciais: a necessidade de cadastro em sistema para atendimento dos departamentos de informática; a não padronização dos assuntos tratados; o uso de vocabulário carregado por linguagem jurídica; a não disponibilização de operadores booleanos; a pouca exploração de elementos visuais; o uso de fontes e links pequenos com uso inadequado do espaçamento; o uso excessivo de arquivos em formato PDF; e a não apresentação de variedade linguística para a leitura do site.

Examines the convergence between Information Design and access to justice in contemporary times. Characterizes the identification, strategy, scope, structure, skeleton, and surface of Information Design of the institutional websites of the Courts of Justice in the states of Paraná and Rio Grande do Sul, through the application of the descriptive-normative model for website analysis created by Padovani et al (2009). This allowed the identification of detrimental elements to access to justice and the trust (legitimacy) of the Courts of Justice. Methodologically, the study is classified as exploratory and qualitative, carried out through a case study. Detrimental elements presented include: the need for system registration for IT department assistance; non-standardization of treated subjects; use of vocabulary laden with legal language; lack of availability of Boolean operators; limited exploration of visual elements; use of small fonts and links with inappropriate spacing; excessive use of PDF file formats; and lack of linguistic variety for site reading.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

The social role of Information Design in the Digital Era

O papel social do Design da Informação na Era Digital

Aline de Ávila Guimarães Ribeiro Lima, Ana Mansur de Oliveira, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

This paper aims to provide an examination of the current reality of information transmission to explore the significance of Information Design in promoting citizenship. The research consists of a theoretical articulation conducted through a literature review. In order to do that, we describe the modes of entanglement existent between the history and evolution of the Information Design, the Interaction Design and the correlated fields that are largely influenced by information transporting interfaces. Despite its presence on effective action today, its prominence seems to have waned. Through an analysis of the digital era and current social and political events, it is evident that the application of Information Design principles and concepts holds political potential to yield positive social outcomes, thereby warranting a discussion and a renewed appreciation of its epistemological framework.

Este texto tem como objetivo analisar a circulação da informação na realidade contemporânea para explorar o potencial latente do Design de Informação na promoção da cidadania. A pesquisa consiste em uma articulação teórica realizada a partir de uma revisão bibliográfica de literatura. Para tanto, descreve-se os modos de entrelaçamento existentes entre a história e a evolução do Design da Informação, do Design de Interação e os campos correlatos que são amplamente influenciados por interfaces que transportam informação. Embora exista uma atuação efetiva, seu protagonismo parece ter perdido força. Ao observarmos o mundo digital e os eventos sociais e políticos atuais, percebemos que há potencial político e provável impacto social positivo na aplicação dos princípios e conceitos do Design de Informação, o que cria a necessidade de valorização e discussão sobre sua epistemologia.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Integração do usuário no processo de design: a importância do uso de um grupo focal para o resultado final do projeto gráfico "Entre Mundos"

User integration in the design process: the importance of using a focus group for the final result of the graphic project "Entre Mundos"

Tacila Fernanda Carneiro Evangelista, Juliana Bueno

Em uma área tão subjetiva, ferramentas como estudo etnográfico e análise de dados podem ser usadas para uma melhor comunicação com o público-alvo, criando mensagens mais eficazes ou avaliando o desenvolvimento de um projeto. O grupo focal é uma técnica qualitativa e dinâmica que auxilia na compreensão do usuário a partir de atividades que objetivam o aprofundamento do entendimento sobre um tema, servindo como um excelente recurso para inclusão do usuário final no processo de design. Visando apresentar os resultados do design centrado no usuário (Bootcamp Bootleg, 2018) e design thinking (Frascara, 2004) na fase de desenvolvimento do design dos protagonistas e da webcomic "Entre Mundos" a partir do uso de um grupo focal, este artigo foi desenvolvido para contribuir com o levantamento de dados do uso desta ferramenta e demonstrar o impacto da participação do usuário no resultado de um projeto gráfico.

In such a subjective area, tools such as ethnographic study and data analysis can be used for better communication with the target audience, creating more effective messages, or evaluating project development. The focus group is a qualitative and dynamic technique. It helps to know the user through activities that aim to deepen the understanding of a topic, serving as an excellent resource for matching the final user with the design process. Intending to present the results of user-centered design (Bootcamp Bootleg, 2018) and design thinking (Frascara, 2004) in the development of the character design and webcomic design of "Entre Mundos" with the focus group as a tool, this article was developed to contribute with the data collection of this tool and demonstrate the impact of user participation in the result of a graphic project.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

O significado das cores nas eleições presidenciais de 2022: uma análise de artefatos gráficos da campanha do PL

The meaning of colors in the 2022 presidential election: an analysis of graphic artifacts from the PL campaign

Carla Pereira, Herisson Franca, Sonally Freitas

Amplamente utilizadas na comunicação política, as cores tem um potencial informativo e persuasivo, sendo relevante o conhecimento dos códigos utilizados. Este artigo relata um estudo exploratório em que foram analisados artefatos gráficos da campanha do candidato à reeleição pelo PL, com o objetivo de compreender os significados associados às cores no contexto social e político das eleições presidenciais brasileiras de 2022. Para tanto, foi realizada uma investigação qualitativa, de natureza aplicada, em duas etapas: (1) pesquisa bibliográfica e (2) análise visual. A análise apoiou-se na identificação das cores predominantes, utilizando-se a ferramenta Image Color Summarizer. Para interpretação do significado das cores, utilizou-se o método proposto por Pereira (2011). Os resultados mostraram um uso exclusivo das cores nacionais no material, dividindo-se em dois conjuntos: (1) fundo verde (com predomínio do verde-amarelo) e (2) fundo branco (com predomínio de branco e azul). No conjunto analisado, o verde-amarelo remete aos conceitos de 'militar', 'patriota' e 'cidadão de bem', contribuindo para legitimar a imagem do candidato como 'representante oficial dos brasileiros'. Branco e azul, por sua vez, reforçam o imaginário do 'messias', colaborando para a percepção pública pretendida de homem religioso e 'não corrompido'. Conclui-se que as cores reforçam o direcionamento da comunicação para grupos conservadores e religiosos, e contribuem para sua eficiência persuasiva.

Widely used in political communication, colors have an informative and persuasive potential, being relevant the knowledge of the codes used. This article reports an exploratory study in which graphic artifacts of the campaign of PL's candidate for re-election were analyzed, with the objective of understanding the meanings of colors in the social and political context of the 2022 Brazilian presidential election. To this end, a qualitative investigation of an applied nature was carried out in two stages: (1) bibliographic research and (2) visual analysis. The analysis was based on the predominant colors identification, using the Image Color Summarizer tool. To interpret the meaning of the colors, we used the method proposed by Pereira (2011). The results showed an exclusive use of national colors in the material, divided into two sets: (1) green background (with predominance of green-yellow) and (2) white background (with predominance of white and blue). In the set analyzed, the green-yellow refers to the concepts of 'military', 'patriot' and 'good citizen', contributing to legitimize the candidate image as 'official representative of Brazilians'. White and blue, in turn, reinforce the imaginary of the 'messiah', contributing to the intended public perception of a religious and 'uncorrupted' man. It is concluded that the colors reinforce the direction of communication to conservative and religious groups, and contribute to their persuasive efficiency.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

"É proibido proibir!": análise das cores na representação da contracultura na capa do disco tropicalista Caetano Veloso

"It is forbidden to forbid!": analysis of colors in counterculture representation on the Caetano Veloso's tropicalist album cover

Cláudio de Sousa Teixeira, Carla Pereira

Este artigo contém resultados parciais de pesquisa exploratória e qualitativa, que visa demonstrar a articulação das cores com os demais elementos visuais na construção de significados, no contexto de capas de discos tropicalistas. O presente texto, que constitui um recorte da pesquisa, apresenta um percurso analítico apoiado em conceitos da Semiótica e das teorias da cor, cuja aplicabilidade é demonstrada na análise da capa do disco Caetano Veloso. A análise seguiu três etapas: (1) identificação e descrição dos signos plásticos, icônicos e linguísticos; (2) interpretação dos signos e (3) síntese das descobertas. O exame da capa demonstrou que, em associação aos demais signos visuais, o 'psicodelismo' é expresso por meio da profusão de cores de alta saturação; que a predominância de vermelho e rosa conotam 'erotismo/hedonismo'; e que o predomínio das cores quentes reforça o estereótipo de 'paraíso tropical'. O método de análise possibilitou um exame detalhado do design e a definição de um percurso único a ser aplicado aos diferentes artefatos que integram o corpus. Os resultados preliminares indicam que as cores das capas contribuem para a representação de aspectos da realidade social e cultural dos anos 1960, no que se refere às vertentes de contracultura.

This article contains partial results of exploratory and qualitative research, which aims to demonstrate the color's articulation with other visual elements in the construction of meanings, in the context of tropicalist album covers. This paper, which constitutes an excerpt of the research, presents an analytical path supported by concepts of Semiotics and color theory, whose applicability is demonstrated in the analysis of the Caetano Veloso's album cover. The analysis followed three stages: (1) identification and description of the plastic, iconic and linguistic signs; (2) interpretation of the signs and (3) synthesis of the findings. The examination of the cover showed that, in association with the other visual signs, the 'psychedelia' is expressed through the profusion of high saturation colors; that the predominance of red and pink connote 'eroticism/hedonism'; and that the predominance of warm colors reinforces the stereotype of 'tropical paradise'. The method of analysis allowed a detailed examination of the design and the definition of a unique path to be applied to the different artifacts that make up the corpus. The preliminary results indicate that the colors of the covers contribute to the representation of social and cultural aspects of the 1960s reality, with regard to the counterculture aspects.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Uma utopia editorial: A história da Xisto Colonna Edições de Arte

An editorial utopia: The history of the Xisto Colonna Edições de Arte

Manoel Deisson Xenofonte Araujo, Solange Galvão Coutinho, Edna Cunha Lima

"O objetivo deste artigo é apresentar a história e características da produção da editora Xisto Colonna, um empreendimento criado por Sérvulo Esmeraldo e Dodora Guimarães que produziu livros de artista no Ceará entre 1982 e 2008. A abordagem se dá pelo campo da Memória Gráfica, uma vez que visa contribuir para a constituição de uma história do design e produção gráfica no Brasil, situando o Ceará entre os estados que manifestam ou manifestaram a existência de editoras particulares. Para tanto, utiliza-se de entrevistas realizadas com Dodora Guimarães, bem como dos acervos do Instituto Sérvulo Esmeraldo e Instituto de Arte Contemporânea de São Paulo.

"The aim of this paper is to present the history and production characteristics of the Xisto Colonna publishing house, an enterprise created by Sérvulo Esmeraldo and Dodora Guimarães that produced artists' books in the state of Ceará, Brazil, between 1982 and 2008. The approach is undertaken through the field of Graphic Memory since it aims to provide a contribution toward the history of design and graphic

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Imprensa ilustrada e artes gráficas em Curitiba no início do século XX

Illustrated press and graphic arts in Curitiba in the early 20th century

Ana Carolina Martins Pinheiro, Marilda Lopes Pinheiro Queluz

A pesquisa destaca a importância das revistas ilustradas no cenário cultural de Curitiba no início do século XX, evidenciando a relevância dos profissionais envolvidos e características das imagens utilizadas. Os editores dessas revistas eram profissionais multifacetados, que traziam modernidade em termos de tecnologia e estética nas artes gráficas. Os profissionais que atuavam nas revistas, como litógrafos, ilustradores e cartunistas, desempenhavam funções práticas próximas ao design gráfico e tinham um lugar social valorizado como formadores de opinião e agentes culturais. A profissionalização da comunicação visual e o desenvolvimento das técnicas de reprodução de imagens permitiram o surgimento de diversas revistas ilustradas em Curitiba. Elas funcionavam de modos diferentes em relação ao público, como informação, propaganda, mídias de estilo de vida, crítica do cotidiano, contribuindo para a formação de novos esquemas de gosto, refletindo e influenciando os valores culturais da época, facilitando a assimilação da modernidade.

The research highlights the importance of illustrated magazines in the cultural scene of Curitiba in the early 20th century, emphasizing the relevance of the professionals involved and the characteristics of the images used. The editors of these magazines were versatile professionals who brought modernity in terms of technology and aesthetics to graphic arts. The professionals who worked in the magazines, such as lithographers, illustrators, and cartoonists, performed practical functions closely related to graphic design and held a valued social position as opinion formers and cultural agents. The professionalization of visual communication and the development of image reproduction techniques enabled the creation of several illustrated magazines in Curitiba. They functioned in different ways for the public, as sources of information, advertising, lifestyle media, and everyday life critiques, contributing to the formation of new taste schemes, reflecting and influencing the cultural values of the time, facilitating the assimilation of modernity.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Em busca de jornais de tipógrafos do século XIX em instituições de Recife e acervos digitais

In search of 19th century typographers' newspapers in Recife institutions and digital collections

Isabella Ribeiro Aragão, Maria Eduarda S. Barbosa & Niedja de O. Barbosa

Os jornais de tipógrafos eram publicações feitas pela classe tipográfica, em geral, para tratar de assuntos de seus interesse, como condições de trabalho, técnicas de composição e impressão, entre outros. Esse artigo apresenta os resultados da fase inicial de uma ampla pesquisa sobre essas publicações do século XIX, o levantamento em acervos digitalizados e acervos físicos da cidade de Recife, residência das pesquisadoras, que foi conduzido no intuito de selecionar títulos para que cada uma pesquisasse suas formas e conteúdos. Dessa maneira, o trabalho visa contribuir com os estudos das artes gráficas brasileiras sob a perspectiva dos tipógrafos, além de ampliar o conhecimento desses periódicos publicados fora do sudeste. Os resultados apontam para muitas publicações nos estados do Nordeste e Sul, que nem sempre aparecem em pesquisas anteriores que permeiam o assunto, além da presença de jornais impressos e reproduzidos disponíveis apenas em acervos recifenses.

Typographers' newspapers were publications made by the typographical class, in general, to deal with matters of interest to them, such as working conditions, composition and printing techniques, among others. This paper presents the results of the initial phase of an extensive research on these publications from the 19th century, the survey on digitized collections and physical collections in the city of Recife, home of the researchers, which was conducted in order to select titles for each one to research its forms and contents. In this way, the work aims to contribute to the study of Brazilian graphic arts from the perspective of the typographers, in addition to expanding the knowledge of these periodicals published outside the Southeast. The results point to many publications in the states of the Northeast and South, which do not always appear in previous research that permeates the subject, in addition to the presence of printed and reproduced newspapers available only in Recife collections.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Reflexões preliminares sobre a Tipografia d'O Gráfico Amador na Escola de Belas Artes de Pernambuco

Preliminary reflections about the typography of O Gráfico Amador in the Pernambuco School of Fine Arts

Isabella Ribeiro Aragão, Kelvyn N. da Silva

Fundado em 1954 no Recife por um grupo de escritores e intelectuais, O Gráfico Amador foi uma oficina de impressão improvisada que se dedicou a editar livros e demais impressos (como volantes, boletins e programações de teatro) de forma cuidadosa e com qualidade gráfica apurada para as capacidades de uma pequena oficina à época. Parte do equipamento tipográfico conservado do grupo, impressoras tipográficas e tipos móveis, está atualmente sob os cuidados do Laboratório de Práticas Gráficas do Departamento de Design do Centro de Artes e Comunicação (CAC) da UFPE, possuindo importância didática e experimental para os alunos da universidade. Apesar disso, existe uma escassez de informações quanto à utilização dos equipamentos reminiscentes d'O Gráfico desde a sua doação à Escola de Belas Artes de Pernambuco (EBAP), em 1962, instituição posteriormente anexada à UFPE, até os dias atuais. Portanto, este artigo aborda reflexões iniciais tanto da doação quanto do uso da Tipografia nos primeiros anos da EBAP sob o comando de Gastão de Holanda, investigação histórica realizada por meio de pesquisa documental em arquivo e entrevista.

Founded in 1954 in Recife by a group of writers and intellectuals, O Grafico Amador was an improvised printing workshop dedicated to editing books and other printed matter (such as flyers, bulletins and theater schedules) in a careful manner and with accurate graphic quality to the capabilities of an small print workshop at the time. Part of the typographic equipment preserved by the group, letterpress printers and lead types, is currently under the care of the Laboratory of Graphic Practices of the Design Department of the Center for Arts and Communication (CAC) of UFPE, having didactic and experimental importance for the university students. Despite this, there is a scarcity of information regarding the use of equipment reminiscent of the amateur typographers since its donation to the Pernambuco School of Fine Arts (EBAP), in 1962, an institution later attached to UFPE, until the present day. Therefore, this paper addresses initial reflections on both the donation and the use of the printing workshop in the early years of EBAP under the command of Gastão de Holanda, a historical investigation carried out through documentary research in archive and interview.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Metáforas da liberdade: Spartacus das páginas de O Diabo a Quatro para os rótulos de cigarro

Freedom metaphors: Spartacus from the pages of O Diabo a Quatro to cigarette labels

Íkaro Santhiago Câmara Silva Oliveira, Edna Lucia Cunha Lima

Este artigo pretende a partir da apresentação e análise de um personagem em comum, o guerreiro Spartacus, presente em três litogravuras (desenhadas em uma revista ilustrada e em rótulos de cigarros) do final do século XIX, destacar a ligação entre a litografia que tinha como objetivo a produção de peças gráficas jornalísticas e a litografia comercial que produzia entre vários efêmeros rótulos de cigarro. Inicialmente será realizada uma contextualização histórica ressaltando como a litografia chegou a Pernambuco, destacando O Diabo a Quatro, importante Revista Ilustrada do período e seu principal ilustrador Antonio Vera Cruz, que assina a primeira ilustração apresentada. Na sequência serão descritos os objetos de estudo e realizadas as descrições e analogias do personagem Spartacus presente nos desenhos. Chegando por fim a relacionar as características do traço das litogravuras, as datas de publicação, os locais de impressão e suas mensagens liberais.

This article aims from the presentation and analysis of a common character, the warrior Spartacus, present in three lithographs (drawn in an Illustrated Magazine and in Cigarette Labels) of the late nineteenth century, to highlight the link between lithography that aimed to produce journalistic graphic pieces and commercial lithography that produced among several ephemeral cigarette labels. Initially, a historical contextualization will be carried out highlighting how lithography arrived in Pernambuco, highlighting O Diabo a Quatro, an important Illustrated Magazine of the period and its main illustrator Antonio Vera Cruz, who signs the first illustration presented. Following will be described the objects of study, and performed the descriptions and analogies of the character Spartacus present in the drawings. Finally coming to relate the characteristics of the trace of lithographs, the dates of publication, the places of printing and their liberal messages.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Tradução do conhecimento e literacia em visualização de dados: uma proposta metodológica

Information design for knowledge translation, a methodologic proposition

Vitória Souto, Valentina Kurkdjian, Renata Perim, Doris Kosminsky

Este artigo apresenta um diagrama metodológico para tradução de conhecimento científico e para a literacia em visualização de dados voltado para o público leigo, especificamente estudantes do Ensino Médio. Ele é parte de um projeto mais amplo que compreende o design de uma oficina para facilitar a compreensão e utilização de uma ferramenta de visualização de big data sobre saúde materno-neonatal e poluição, originalmente produzida para especialistas e gestores em saúde e meio ambiente. Ao possibilitar o acesso às informações e insights revelados pela visualização de dados, pretende-se também estimular a cultura analítica e visual baseada em dados. A proposta metodológica foi desenvolvida a partir da adaptação da metodologia de comunicação científica estratégica aliada a princípios do design thinking e design da informação.

This article presents a methodological diagram for scientific knowledge translation aimed at lay audiences, specifically high-school students. It is part of a broader project that encompasses the design of an information artifact developed for ease the use of big data visualization tools about maternal-neonatal health and pollution, originally produced for health and environment specialists and decision makers. By enabling access to information and insights revealed by data visualization, it is also intended to stimulate data-based analytical and visual culture.The methodological proposal was developed by adapting strategic science communication methodology associated with design thinking and information design principles.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

D'ocês: Design da Informação sobre aspectos da memória e sociologia dos doces através dos Cadernos de Receitas União

D'ocês: Information design on aspects of the memory and sociology of confectionery through the cookery books of União brand

Giovanna Farah, Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi

Este Trabalho de Conclusão de Curso visou desenvolver infográficos a partir dos Cadernos de Receitas União. O estudo, coleta e tratamento de dados basearam-se na perspectiva histórico-sociológica de Gilberto Freyre em sua obra Açúcar: Uma sociologia do doce, com receitas de bolos e doces do Nordeste do Brasil (1939). A pesquisa bibliográfica abordou a história do açúcar e os fundamentos do Food Design e do Design da Informação. Tratadas e organizadas em planilhas, as informações levantadas revelaram possíveis cruzamentos entre diversas classes relacionadas ao assunto, para geração de infográficos. O recorte foi caracterizado segundo a abordagem de Freyre: a partir das receitas por ele coletadas, relacionou ingredientes — frutos — à formação cultural do povo nordestino. Seguindo seus passos, o recorte definiu quatro tipologias de doces encontradas nos Cadernos União — sorvetes, biscoitos, pudins e compotas — nas versões com e sem frutos para análises e comparações. Em seguida foi definida a narrativa para o projeto, responsável por orientar as fases de experimentação (empregando meios manuais e digitais) e finalização dos infográficos, com a impressão dos cartazes. Os resultados da pesquisa, do contato com as receitas e da elaboração de infográficos conectaram a abordagem histórico-sociológica de Freyre à preservação, por parte da União, de uma memória compartilhada do doce, revelando também curiosidades acerca da produção, consumo e divulgação dessas receitas ao longo do tempo. Tais assuntos integram diferentes esferas do Food Design, disciplina que conecta design à alimentação e cultura.

This Final Project aimed to develop infographics from the recipe books of the União sugar brand. The study, data collection and treatment were based on the historical sociological perspective of Gilberto Freyre in his work Açúcar: Uma sociologia do doce, com receitas de bolos e doces do Nordeste do Brasil (1939). The bibliographical research addressed the history of sugar and the foundations of both Food Design and Information Design. Treated and organized in spreadsheets, the collected information revealed possible crossings among the classes related to the subject, for the generation of infographics. The framing was characterized according to Freyre's approach: based on the collected recipes, the author related ingredients — fruits — to the cultural background of Northeast Brazil. Following in his footsteps, the framing defined four types of sweets found in the União books — ice cream, cookies, puddings and jams — in versions with and without fruit for analyzes and comparisons. The next step was defining the narrative responsible for guiding the phases of experimentation (using manual and digital means) and finalization of the infographics, with the printing of posters. The results of the research, the contact with recipes and the creation of infographics connected Freyre's historical sociological approach to the preservation, by União, of a shared memory of sweet, also revealing curiosities about production, consumption and dissemination of recipes over time. Such subjects integrate different spheres of Food Design, the discipline that connects design to food and culture.

08 Nov | Nov. 08th

14:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Painéis de dados com foco no usuário: desenvolvimento de dashboards para controle de vendas em varejo, baseados na interação com stakeholders.

User-focused data panels: developing dashboards to control retail sales, based on interaction with stakeholders

Ana Carolina de Souza Vieira, Maria Alice Mauricio

O presente artigo descreve o desenvolvimento de um projeto que integra a pesquisa com o usuário na criação de dashboards para um sistema que atende lojistas do microvarejo brasileiro. Para atingir os resultados esperados aplicou-se o Agile User-Centered Design, uma adaptação do método ágil para o design de interação, de Desiré Sy. O projeto se dividiu em dois momentos: um de descobertas, com entrevistas com usuários para definição do(s) problema(s), validações e iterações e outro de desenvolvimento, com criação de protótipos e avaliações de usabilidade e de satisfação com a nova interface, em um ciclo iterativo de coleta de feedback. Assim, aplicaram-se pesquisas qualitativas e quantitativas como questionários, entrevistas, testes de usabilidade não moderados e pesquisas satisfação para chegar em uma versão inicial do painel de controle com as principais informações utilizadas pelo grupo de usuários e funcionalidades que contribuiriam para agilizar suas rotinas, com foco na eficiência, eficácia e satisfação com o seu uso.

The present article describes the development of a project that integrates user research into the creation of dashboards for a system dedicated to micro-retailers in Brazil. To achieve the expected outcomes, Agile User-Centered Design[1] was applied, an adaptation of the agile methodology for interaction design. The project was divided into two phases: a discovery phase, involving user interviews to define the problems, validations, and iterations, and another phase of development, including the creation of prototypes and assessments of usability and satisfaction with the new interface, within an iterative feedback collection cycle. Qualitative and quantitative research methods were employed, such as questionnaires, interviews, unmoderated usability tests, and satisfaction surveys, to arrive at an initial version of the control panel containing key information used by the user group and functionalities aimed at streamlining their routines, with a focus on efficiency, effectiveness, and satisfaction with its usage.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

ReDE InovaAula: a trajetória da construção de um dispositivo web voltado à formação de professores em conteúdos de design

ReDE InovaAula: a trajectory of the construction of a web device focused on teacher training in design contents

Solange Galvão Coutinho, Erika Simona dos Santos Ferreira, Edilene Mendes da Silva Araújo, Hélio Oliveira Silva

Este artigo apresenta o processo de desenvolvimento do dispositivo web ReDE InovaAula para professores, no qual eles têm a possibilidade de: (1) aprender sobre design, seguindo por trilhas de conhecimento ou com a livre exploração de conteúdos; (2) testar seus conhecimentos; (3) aplicá-los no desenvolvimento dos seus materiais e planejamento de aulas; para, por fim, (4) compartilhar seus saberes em materiais de aula mais inovadores, ampliando o potencial de trocas, conexões e saberes do dispositivo. Partindo do modelo conceitual desenvolvido por Ferreira (2016), aqui são descritas as diversas etapas seguintes empreendidas (2018-2021), os testes de algumas funções do dispositivo e os seus principais resultados – que indicam a validação das funções e a aceitação pelos professores do ensino básico, sugerindo, por sua vez, algumas adequações para o dispositivo web ReDE. Ao final, apresentamos os desdobramentos do projeto.

This paper presents the development process of the "ReDE InovaAula" web device for teachers, in which they have the possibility of: (1) learning about design, by following knowledge trails or the free exploration of contents; (2) testing their knowledge; (3) applying it to the development of their materials and planning lessons; and lastly, (4) sharing their knowledge in more innovative class materials, expanding the potential of the device for exchanges, connections and knowledge. Based on the conceptual model developed by Ferreira (2016), a description is given of the various steps that were taken (2018-2021), the tests of some of the device functions and their main results – which indicate the validation of the functions and the acceptance by the basic education teachers, suggesting, in turn, some adaptations for the ReDE web device. Lastly, we present the way in which the project unfolded.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design informacional e gamificação: testes com ilustrações para um jogo de educação corporativa

Informational design and gamification: tests with illustrations for a corporate education game

Mônica Assis Marques Barbosa, Mirella De Menezes Migliari

Neste artigo pretende-se apresentar os métodos utilizados para o desenvolvimento do jogo Conversas Produtivas – um jogo de cartas aplicado à educação corporativa que contou com a contribuição do design de informação no que tange a definição de sua materialidade. O tema da pesquisa realizada insere-se, portanto, no contexto do design e sua interface com o ensino-aprendizagem. O referido jogo foi aprimorado como projeto de Mestrado por meio do seguinte percurso metodológico: pesquisa bibliográfica, levantamentos de dados e análises para o desenvolvimento do conteúdo e da programação visual das cartas. Foram aplicados métodos da ergonomia informacional: o Teste de Produção e o Teste de Eleição para orientar o design do artefato com o objetivo de avaliar uma gama de ícones e ilustrações que retratassem soft skills e diversidade e tendo como foco a compreensibilidade, sendo esse o enfoque deste artigo. Ambos os métodos se mostraram eficazes para o desenvolvimento das cartas do jogo quando aplicados à conceitos abstratos. As cartas foram por fim testadas em grupos focais de usuários finais que puderam apontar melhorias para o design informacional.

This paper intends to present the methods applied in the development of the game 'Conversas Produtivas' – a card game used for corporate education which had the contribution of information design regarding the definition of its materiality. The research carried out is inserted, therefore, in the context of design and its interface with teaching-learning. This game has been improved as a Master's project through the following methodological path: bibliographical research, data collection and analysis for the development of the content and the cards' graphic design. The Production Test and the Election Test – originally from the informational ergonomics field - were applied to guide the design of the artifact in order to evaluate a variety of symbols and illustrations for soft skills matters and diversity while focusing on comprehensibility, which is the main concern of this article. Both methods proved effective for the development of game cards when applied to abstract concepts. The cards were eventually tested in focus groups of end users who were able to point out improvements to the informational design.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Exploração gráfica, aprendizagem, invenção e modelagem: o design de informação como processo para análise de entrevistas

Graphic exploration, learning, invention and modelling: information design as a process for interview analysis

Ricardo Artur P. Carvalho, Leonardo Sidaoli, Cristina Jardim Batista

Este artigo trata do uso da linguagem gráfica em processos de pesquisa como uma forma de investigação e aprendizagem. A partir do caso de uma dissertação de mestrado, examina-se o processo de exploração gráfica e como este contribuiu para os resultados da análise de dez entrevistas. Observa-se o uso de diferentes recursos gráficos e como serviram para representar e traduzir os elementos presentes nas falas dos entrevistados, de modo a organizar, identificar os temas recorrentes e, posteriormente, analisá-los. Como resultado, verificou-se que o processo de exploração e análise das entrevistas foi potencializado pelo processo de desenho, ao longo do qual se experimentou diferentes configurações de organização e categorização, articulando conceitos e formas ao longo do processo.

This article explores the use of graphical visual language in research processes as a form of investigation and learning. Based on the case of a Master's thesis, the authors examine the process of graphic exploration and how it contributed to the results of the analysis of ten interviews. The use of different graphic resources and how they served to represent and translate elements present in the interviewees' speeches, in order to organise, identify the recurring themes and, subsequently, analyse them is observed. It was found that the process of exploring and analysing the interviews was enhanced by the design process, which experimented with different configurations of organisation and categorisation were experimented, articulating concepts and forms throughout the process.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Projeto de melhoria do fluxo informacional do site da Editora UFS: diálogos possíveis a partir do Design da Informação com a Ciência da Informação

Project to improve the informational flow of Editora UFS website: possible dialogues from Information Design with Information Science

André N. Azevedo, Germana G. Araujo

Este artigo tem como lócus de investigação a experiência do usuário no processo de aquisição de obras digitais no site da livraria da Editora UFS, que produz e dissemina os resultados das pesquisas científicas de uma instituição de ensino superior. Buscou-se aproximar os campos do Design da Informação e da Ciência da Informação, aplicando-os para melhorar a consistência da experiência de uso do site. A pesquisa também teve como base um estudo de caso, no qual o usuário pôde descrever o fluxo informacional da tarefa desempenhada por ele na aquisição de obras digitais. Atendendo ao objetivo geral da pesquisa, obteve-se como resultado o desenvolvimento de uma nova interface gráfica para a livraria digital da Editora UFS, com foco: 1) na diminuição do esforço no processo de aquisição de obras digitais e gratuitas; 2) na possibilidade de uma boa experiência do usuário a partir de uma arquitetura da informação que melhore o fluxo informacional no processo de aquisição.

This article has as its research locus the user experience in the process of acquiring digital works on the Editora UFS bookstore website, which produces and disseminates the results of scientific research at a higher education institution. An attempt was made to bring together the fields of Information Design and Information Science, applying them to improve the consistency of the experience of using the site. The research was also based on a case study, in which the user was able to describe the informational flow of the task performed by him in the acquisition of digital works. Given the general objective of the research, the result was the development of a new graphical interface for the digital bookstore of Editora UFS, focusing on: 1) reducing effort in the process of acquiring free digital works; 2) the possibility of a good user experience based on an information architecture that improves the information flow in the acquisition process.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise de ilustrações de livros didáticos de ensino de Libras através da apresentação de um quadro analítico

Analysis of illustrations of Libras teaching textbooks through the presentation of an analytical framework

Leonardo Rodrigues Cabral, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho

Este trabalho apresenta um estudo, que faz parte de uma tese que busca refletir em torno da inserção de teorias e práticas do Design da Informação na produção de materiais didáticos por docentes formados em Licenciatura em Letras Libras. Para os autores, o presente artigo é o ponto de partida da investigação proposta na tese. Através de uma análise da linguagem gráfica presente nesses materiais didáticos existentes, que são comumente utilizados pelos docentes de Libras (Língua Brasileira de Sinais), é que poderemos constatar possíveis apontamentos e diretrizes mais eficientes para produção de um material didático específico para o ensino da língua. Portanto, neste artigo foram selecionados quatro livros de ensino de Libras para realizar uma avaliação de como a execução dos sinais da língua estavam sendo apresentados nessas obras. Como resultado final tivemos a produção de um quadro analítico onde identificamos parâmetros relativos à representação e análise de como a linguagem gráfica estava sendo apresentada nos livros, e quais estratégias visuais foram mais eficientes.

This work presents a study that is part of a thesis that seeks to reflect on the insertion of theories and practices of Information Design in the production of didactic materials by teachers trained in Licentiate in Brazilian Signs Languages. For the authors, this article is the starting point of the investigation proposed in the thesis. Through an analysis of the graphic language present in these existing didactic materials, which are commonly used by Libras (Brazilian Sign Language) teachers, we will be able to verify possible notes and more efficient guidelines for the production of specific didactic material for language teaching. Therefore, in this article, four Libras teaching books were selected to carry out an evaluation of how the execution of the signs of the language were being presented in these works. As a result, we had the production of an analytical framework where we identified parameters related to the representation and analysis of how the graphic language was being presented in the books, and which visual strategies were more efficient.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise de aspectos gráficos da rotulagem nutricional determinada pela Resolução da Diretoria Colegiada nº 429 e Instrução Normativa - IN nº 75

Graphic design aspects of the nutritional label determined by the Resolução da Diretoria Colegiada nº 429 and Instrução Normativa - IN nº 75

Thaís Helena Behar Alem, Denise Dantas

Com o aumento de diagnósticos de doenças crônicas não transmissíveis, a rotulagem nutricional especificada pela Resolução da Diretoria Colegiada - RDC nº 429, vigente desde outubro de 2022, pode ser uma ferramenta importante para auxiliar o consumidor brasileiro a fazer melhores escolhas alimentares. Este artigo teve como objetivo analisar aspectos gráficos que contribuem para o melhor entendimento das informações contidas na tabela nutricional e rotulagem nutricional frontal, tais como: cor, tipografia e Gestalt. A análise foi feita a partir de fundamentos básicos do design visual e do cruzamento destas informações com pesquisas referentes à rotulagem nutricional. Por fim, foi observado que algumas especificidades da RDC condizem com o que é indicado pelos autores para facilitar a compreensão da informação, principalmente na tabela nutricional, no entanto, o mesmo não pode ser dito sobre o selo de rotulagem nutricional frontal.

As non-contagious chronic diseases diagnoses increases, the nutritional label specified by the Resolução da Diretoria Colegiada - RDC nº 429, in force since October 2022, can be an important tool to assist Brazilian consumers in making better dietary choices. This article aimed to analyze graphic aspects that contribute to a better understanding of the information contained in the back and front-of-pack nutritional labeling, such as: color, typography, and Gestalt. The analysis was conducted based on technical indications regarding basic principles of visual design, in addition to more recent researches regarding nutritional labeling. Finally, it was observed that some specificities of the RDC align with what is recommended by the authors to facilitate information comprehension, especially in the nutritional table. However, the same cannot be said about the front-of-pack nutritional labeling.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Comunicação de informações nutricionais para consumidores: uma análise da campanha The New Nutrition Facts Label

Communicating nutrition information to consumers: an analysis of The New Nutrition Facts Label education campaign

Christopher Hammerschmidt, Carla Galvão Spinillo, Luciane Maria Fadel

A influência da alimentação inadequada na carga global de doenças realça a importância de estratégias que promovam melhores práticas alimentares. Para isso, esforços das autoridades sanitárias nas esferas de regulação têm se mostrado pertinentes, inclusive no que tange à rotulagem nutricional. Este artigo tem por objetivo interpretar o marketing do design da informação de tabelas nutricionais. Para tanto, fez-se a leitura atenta (close reading) de três vídeos curtos de uma campanha educativa promovida pela Food and Drug Administration (FDA) dos Estados Unidos em 2020, para informar a população sobre mudanças na apresentação gráfica das tabelas nutricionais. A lente analítica usada para examinar os vídeos se concentrou nos elementos que definem a construção da narrativa. Assim, avaliou-se como os vídeos buscam comunicar a mensagem central da campanha de maneiras diferentes, explorando funções narrativas como estratégias para se aproximar do público. Os resultados sugerem que as metáforas narrativas funcionam como uma ponte para o usuário reconhecer a importância destas informações.

The influence of inadequate feeding on the global burden of disease stresses the importance of strategies that promote better eating habits. To achieve this goal, health authorities promoted efforts in the regulation sphere that have proven to be relevant, including nutrition labeling. This article aims to interpret the marketing of information design in nutrition facts labels. For this purpose, we carried out a close reading of three short videos which are part of an educational campaign promoted by the United States Food and Drug Administration (FDA) in 2020. This campaign intended to inform the population about changes in the graphic presentation of nutrition facts labels. The analytical lens used to examine the videos focused on elements that define narrative construction. Thus, the study assessed how the videos seek to communicate the campaign central message in different ways, exploring narrative functions as strategies to approach the audience. Results suggest that narrative metaphors work as a bridge for the user to recognize the importance of this information.

08 Nov | Nov. 08th

15:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Análise do uso de cores e personagens em embalagens de alimentos industrializados com apelo saudável: o caso dos salgadinhos e chips

Analysis of the use of colors and characters in industrialized food packaging with healthy appeal: the case of snacks and chips

Carla Pereira, Carolina Souza

Sedentarismo e maus hábitos alimentares têm contribuído para o aumento da obesidade infantil, considerada um problema de saúde pública a nível mundial. Por outro lado, estudos indicam que o design da embalagem pode estimular as crianças a consumir alimentos mais saudáveis. Nesse contexto, esta pesquisa objetiva compreender o uso de cores e personagens nas embalagens de alimentos industrializados com apelo saudável. Este artigo relata um estudo exploratório de abordagem mista, em que foram analisadas 70 embalagens de salgadinhos e chips com apelo saudável, de acordo com as seguintes etapas: (1) definição do corpus de análise, (2) registro e fichamento das embalagens, e (3) análise e interpretação dos dados. Os resultados mostram um uso restrito de cores intensas e personagens (associados à ideia de diversão), sugerindo que a maioria das embalagens de salgadinhos e chips com apelo saudável não se dirige ao público infantil. Observa-se o apelo ao apetite como principal estratégia de comunicação, com alta incidência de grandes porções do alimento representadas nas imagens, que podem induzir o consumo do produto em maior quantidade, contribuindo para hábitos alimentares inadequados. Observou-se a ausência de personagens licenciados, populares entre as crianças, e presentes nas embalagens de produtos com alto teor de gordura, sódio ou açúcar.

Sedentary lifestyle and poor eating habits have contributed to the increase in childhood obesity, considered a public health problem worldwide. On the other hand, studies indicate that packaging design can encourage children to consume healthier foods. In this context, this research aims to understand the use of colors and characters in the packaging of industrialized foods with healthy appeal.This paper reports an exploratory study of mixed approach, in which 70 packages of snacks and chips with healthy appeal were analyzed, according to the following steps: (1) definition of the corpus of analysis, (2) packages registration and filing, and (3) analysis and interpretation of the data. The results show a restricted use of intense colors and characters (associated with the idea of fun), suggesting that most packaging of snacks and chips with healthy appeal is not aimed at children. It is observed the appeal to appetite as the main communication strategy, with a high incidence of large portions of the food represented in the images, which can induce the consumption of the product in greater quantity, contributing to inadequate eating habits. It was observed the absence of licensed characters, popular among children, and present on the packaging of products with high fat, sodium or sugar content.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Construindo engajamento cívico por meio de geração lúdica de dados

Building Civic Engagement Through Playful Citizen-Generated Data

Clorisval Pereira

Neste artigo, apresentamos uma visão crítica sobre o conceito de cidades inteligentes para defender uma mudança de foco para cidadãos inteligentes. Apresentamos um panorama de iniciativas nos domínios da mídia cívica, ciência cidadã e redes colaborativas de conscientização que estão desencadeando novas formas de inovação social. Propomos que os jogos exploratórios de design usando técnicas lúdicas de geração cidadã de dados são uma ferramenta valiosa em iniciativas de design participativo focadas no engajamento cívico e na construção da cidade. Nesse sentido, observamos algumas iniciativas que exploram formas criativas e lúdicas de geração cidadã de dados. Em nossa análise, discutimos a importância do jogo no pensamento crítico e especulativo do design. Concluímos apresentando algumas perspectivas para explorações lúdicas de geração cidadã de dados no desenvolvimento de tecnologias cívicas.

In this paper we present a critical view on the concept of smart cities to argue for a change of focus to smart citizens instead. We present a panorama of initiatives in the domains of civic media, citizen science and collaborative awareness networks that are triggering new forms of social innovation. We propose that exploratory design games using playful citizen-generated data techniques are a valuable tool in participatory design initiatives focused on civic engagement and city making. To this extent, we observe some initiatives exploring creative and playful forms of citizen-generated data. In our analysis we discuss the importance of play in critical and speculative design thinking. We conclude by presenting some perspectives for playful citizen-generated data explorations in the development of civic technologies.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Inputs to Optimize Risk Communication: Testing Preferences in Icons for Emergencies

Rodrigo Fernando Ramirez Montecinos

Disaster Risk Management (DRM) introduces a paradigm change from mitigating impacts to preparedness. Communication becomes fundamental for a safe experience. Designing information has a decisive role in optimizing the experience. Following their principles, messages can be optimized for emergencies. Everyday information tools appear to be less effective during and after an emergency. Icons constitute a paradigm of visual communication, however usually not evidenced in their performance. This paper presents the testing process of an open-access icon set for emergencies, specifically the preferences test. 283 responses evidence how participants associate representations with given concepts. Communication based on icons contributes to establishing preferences, constituting a support for the communication of risk. Integrating communication to DRM contributes to an effective articulation of risks. Results are discussed as three insights: (1) Familiarity, (2) Performance, (3) Knowledge for DRM. Information design contributes to facilitate such a process.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Information for patients: should we reconsider our assumptions?

Karel van der Waarde

In order to take medicines correctly, it is essential that people receive suitable information. Without information it is difficult to consider, take, store, and discard medicines. At the moment, many people have difficulties to find, read, understand, and apply information about medicines. In Europe, most information about medicines is presented in a text format. Very few visuals are used. The legislation only mentions and allows 'pictograms or symbols', and these therefore attract most of the attention. Furthermore, information about medicines does not make much use of the digital opportunities. Why is it still necessary to argue for the use of well-designed visual information about medicines, and the increased use of digital opportunities? What role could visual design play in the development of this information? There seems to be a fundamental difference between 'healthcare disciplines' that aim to 'prevent and avoid mistakes', and the 'design discipline' where 'learning from mistakes' is crucial. These disciplines seem to be based on incompatible kinds of evidence. The regulatory frameworks that govern information about medicines need to refocus towards usability, understanding, findability, and relevance. Experiments and prototypes are essential to find out what kinds of information and formats are effective. This requires a shift from a focus on 'pictograms' towards a 'digital design strategy based on healthcare outcomes.'

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: SAÚDE TRACK: HEALTH

Sessão Paralela *Parallel Session*

Individualized Visual Narratives: Type 1 Diabetes Management Strategies Among Three Runners in the London Marathon

Denise Montt-Blanchard

Individuals with type 1 diabetes mellitus face challenges in managing glycemic control during endurance activities, such as marathon running. Despite technological advancement that has improved glycemic management during races, understanding the decision-making process of athletes during a marathon remains difficult. This case report explores the experience of three high-level athletes with type 1 diabetes running the 43rd London Marathon and aims to offer healthcare professionals and fellow patients insights into the optimization of diabetes management strategies during such events. A collaborative autoethnographic approach was employed and data were collected through interviews with each participant to comprehend their diabetes management strategies, including insulin dose adjustments, carbohydrate intake, and glucose monitoring techniques during the marathon. Quantitative data were extracted from both medical and running devices. Glycemic control and marathon performance during the race were analyzed. Two male and one female runners (age: 43 ± 2) living with Type 1 diabetes (duration: 40 ± 3) utilized Supersapiens (1/3), Freestyle Libre (3/3), and the Medtronic Minimed 780G insulin pump (2/3) with Guardian 3 Sensor (1/3) Continuous Glucose Monitoring. Despite some individual diabetes-related challenges, the three athletes successfully and safely completed the marathon. The strategies, glycemic data, and major highlights are presented using a visual narrative and offer insights into the users' experience. These patient-centered visual narratives serve as valuable aids; they integrate intricate data to understand real-life case experiences and effectively communicate the challenges encountered by athletes with Type 1 diabetes during marathon races.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Reading hotspots: a method to evaluate reader and mediator's experience with digital children's books

Douglas Menegazzi

One of the main reasons why children's reading is compromised in digital books are poorly designed hotspots – interaction areas. This study describes the development of a method to evaluate children's and mediators' experience while reading digital books on mobile interaction devices (MIDs). We reviewed a set of metrics to assess the readers' experience through ludic approaches and data-gathering methods. We also propose a model for multimodal analysis. The method was validated through eighteen tests involving parent-child reading. The results corroborate the effectiveness of the method and can inform the design and development of children's books for MIDs.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Guiding principles towards inclusive design: research notes for meaningful change

Matheus Cezarotto

Educational media (games, animations, virtual labs) offer expansive content to various audiences and often use multiple modes to provide a meaningful learning experience. Unlike their counterparts designed solely for entertainment, educational media are designed to transform the learner and often require a combination of visual, audible, and interactive components. When integrating inclusive design practices, development teams and educators work to ensure that learners with various needs can use any given material for its entire purpose, that they feel represented, and that they can relate to the media while learning. This article presents research notes from one information designer working with a development team toward inclusive design practices. It provides a set of guiding principles to use when applying inclusive design to educational media as a way for design teams to build their own frameworks for creating more meaningful transformational media.

08 Nov | Nov. 08th

09:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

'The inclusive way' hackathon – inclusive wayfinding and pedagogy / Hackathon de maneira inclusiva – orientação e pedagogia inclusiva

Jeanne-Louis Mois

This paper discusses the opportunities and challenges for learning about and building skills for inclusive practice through a two-day, multidisciplinary, collaborative hackathon. 'The inclusive way' brought together students and staff from different disciplines and study levels, people with disabilities and industry professionals. Working on-site, project teams explored an inclusive wayfinding brief, developing and appraising prototypes for inclusive practice in response to the physical site and its immediate surroundings. This presentation reflects on the hackathon as a pedagogic approach, highlighting its potential and limitations for communication and information design education in the 21st century.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Art Déco na revista Mirante das Artes, &tc (1967-1968): indícios textuais e imagéticos

Art Déco in the magazine Mirante das Artes, &tc (1967-1968): textual and graphic evidence

Isabela D'Auria Caragelasco

Essa pesquisa de iniciação científica em andamento tem como objetivo identificar a presença do Art Déco na cultura paulistana do final da década de 1960, período em que despontava um resgate da linguagem subjugada. Toma-se como objeto de estudo os doze exemplares da revista Mirante das Artes, &tc, periódico cultural multifacetado criado por Pietro Maria Bardi e publicado entre os anos de 1967 e 1968. Nesse artigo, apresentam-se os resultados da revisão bibliográfica e sistematização dos registros que confirmam o Art Déco no periódico, tangendo tanto conteúdos gráficos quanto textuais presentes no mesmo. É de objetivo da pesquisa contribuir tanto para o enriquecimento bibliográfico e analítico da revista Mirante das Artes, &tc, quanto para o estabelecimento de um referencial para o estudo do Art Déco dentro da produção brasileira, ampliando o leque acadêmico/teórico voltado ao período moderno nacional.

This ongoing scientific initiation research aims to identify the presence of Art Deco in the culture of São Paulo during the late 1960s, a period in which a revival of the suppressed artistic language was emerging. The twelve issues of the magazine "Mirante das Artes, &tc," a multifaceted cultural periodical created by Pietro Maria Bardi and published between 1967 and 1968, are taken as the object of study. In this article, the results of bibliographic review and systematic organization of records confirming the presence of Art Deco in the periodical are presented, encompassing both graphic elements and textual content within it.. The objective of this research is to contribute both to the bibliographic and analytical enrichment of the magazine Mirante das Artes, &tc, and to the establishment of a reference for the study of Art Déco within Brazilian production, expanding the academic/theoretical range aimed at the modern national period.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Produção de cartazes LGBTQIA+ utilizando técnicas de impressão artesanais

Creation of LGBTQIA+ posters using artisanal printing techniques

Luiz Gonzaga Lopes Neto, Elizabeth Romani

O objetivo deste artigo é apresentar os procedimentos executados na concepção e produção de cartazes de cunho social - com temática LGBTQIA+ - utilizando técnicas de impressão artesanais. A partir de levantamentos bibliográficos, foram avaliados alguns materiais e métodos, dos quais foram selecionadas quatro técnicas artesanais de baixo custo e com materiais de fácil aquisição, compiladas em um guia. Para definição dos temas a serem tratados nos cartazes e a fim de identificar problemáticas relevantes e suas respectivas abordagens, foram realizados grupos focais com pessoas de diversas identidades dentro da comunidade LGBTQIA+. Por fim, foi realizada uma oficina de produção de cartazes a partir das temáticas e técnicas definidas, com a participação de alunos da comunidade acadêmica. Como resultado, obteve-se diversas perspectivas e expressões, que demonstram e refletem sobre o papel do design em ações sociais afirmativas. A partir dos resultados obtidos, espera-se que este trabalho possa fornecer os subsídios para futuras atividades e ações no design social, expandindo-se em seus temas e na diversidade de participantes.

The purpose of this paper is to present procedures employed to design and create posters of social nature - with an LGBTQIA+ theme - using artisanal printing techniques. After a bibliographical survey, some methods and materials for manual printing were tested, of which four low-cost easily accessible techniques were selected and compiled into a guide. To choose the themes addressed in the posters and in order to identify relevant problems and their respective approaches, focus groups were held with people of different identities within the LGBTQIA+ community. Finally, a poster creation workshop was held based on these themes and techniques, with the participation of students from the academic community. As a result, different perspectives and expressions were obtained, which demonstrate and reflect on the role of design in positive social interventions. Based on the results obtained it is hoped that this work provides the means to future activities and actions in social design, expanding on its themes and diversity of participants.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Paragrafia: desenvolvimento de uma fonte experimental a partir de ornamentos das carrocerias de caminhão de Vitória de Santo Antão-PE

Paragrafia: development of an experimental font based on truck body ornaments from Vitória de Santo Antão, Pernambuco, Brazil

Mateus de Souza Lima, Fátima Finizola

Este artigo propõe mostrar o processo de desenvolvimento da fonte experimental Paragrafia, a qual foi produzida a partir da exploração das formas dos ornamentos pintados nas carrocerias de caminhão da cidade de Vitória de Santo Antão-PE. Para a elaboração do projeto foi utilizada como referência a metodologia de Finizola (2023) que consistiu nas seguintes etapas: [1] definição da temática do projeto; [2] coleta de imagens para compor painel visual de referências e análise; [3] concepção inicial dos caracteres de referência; e [4] elaboração do conjunto completo de caracteres da fonte. Como resultado final foi elaborada uma fonte digital com 107 caracteres e um espécimen tipográfico a fim de homenagear essa expressão visual presente na memória gráfica da cidade.

This article aims to present the process of developing the experimental font "Paragrafia", which was created through the exploration of the shapes of ornaments painted on truck bodies in the city of Vitória de Santo Antão-PE. The development of the project was guided by the methodology proposed by Finizola (2023), which involved the following stages: [1] defining the project's theme; [2] gathering images to create a visual reference panel for analysis; [3] initial design of reference characters; and [4] creation of the complete set of font characters. As the final outcome, a digital font containing 107 glyphs and a typographic specimen were generated to pay homage to this visual expression embedded in the city's graphic memory.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Cartas em jogo: uma metodologia criativa para visualização de dados

Cards to play: a creative methodology for data visualization.

Antônio Giannini, Renata Perim, Doris Kosminsky

O estudo da visualização de dados pode se beneficiar do uso de jogos e atividades lúdicas para criar habilidades de interpretação de informações e desenvolver o interesse de alunos por temas específicos. Neste artigo será apresentado o processo de criação de três conjuntos de cartas contendo tipos de visualizações, suas definições e dados sobre mudanças climáticas e saúde. Empregamos a metodologia criativa do design thinking e seus aspectos de cocriação para a sistematização de saberes, de forma a facilitar a literacia em visualização de dados. Propomos, com os resultados obtidos nessa etapa do processo, analisar as conexões entres os campos da visualização de dados, da criação de jogos e do design thinking.

The study of data visualization can benefit from the use of games and ludic activities to build information interpretation skills and develop students' interest in specific topics. This paper will present the process of creating three sets of cards containing types of visualizations, their definitions and data on climate change and health. We employ the creative methodology of design thinking and its aspects of co-creation for the systematization of knowledge, in order to facilitate literacy in data visualization. We propose, with the results obtained at this stage of the process, to analyze the connections between the fields of data visualization, game creation and design thinking.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Como a informação do Character Design dos Protagonistas Silenciosos dos jogos Hollow Knight e Undertale influenciam em suas narrativas

How does the Silent Protagonists' Character Design information from the games Hollow Knight and Undertale influence in their narratives

Maria Clara Rodrigues, Sophia Moraes, Valeria Louise Ueta, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

O character design visa a construção de personagens e é um dos pilares essenciais para o desenvolvimento de jogos. Considerando os arquétipos presentes na composição da silhueta, da paleta de cores e do exagero ao construir personagens, observa-se, consequentemente, uma influência no desenvolvimento de sua personalidade, estética, comportamento e principalmente sua aparência, elementos que são fundamentais na construção tanto da narrativa quanto na própria percepção do personagem. Este artigo visa, através da game analysis, evidenciar e analisar esses arquétipos em protagonistas silenciosos à partir dos conceitos designados por Jung (2011) nos jogos Hollow Knight e Undertale e o que agregam ao storytelling, considerando técnicas e mecanismos usados para evocar catarse e influenciar o jogador a empatizar com a obra.

The character design, concerning the construction of characters, is an essential part of game development. Considering the archetypes present in the composition of the silhouette, the color palette and the exaggeration when building characters, there is, consequently, an influence on the development of their personality, aesthetics, behavior and especially their appearance, elements that are fundamental in the construction of both the narrative and in the character's perception. This article aims to, through the game analysis, highlight and analyze these archetypes in silent protagonists from the concepts designated by Jung (2011) in the games Hollow Knight and Undertale and how they contribute to the storytelling, considering techniques and mechanisms used to evoke catharsis and influence the player to empathize with the work.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: VISUALIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO TRACK: INFORMATION VISUALIZATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Visualizando a evolução cromática no cinema

Visualizing the evolution of color in film

Roberta Saldanha da Silva Berardo Gomes, Leandro Manuel Reis Velloso

Esse artigo apresenta "Cores no cinema", projeto que pretende responder a seguinte questão: é possível identificar uma variação cromática nas cores do cinema no tempo e em diferentes gêneros? O trabalho foi desenvolvido na disciplina Design da Informação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, orientado pelo Prof. Dr. Leandro Manuel Reis Velloso. Através de extração cromática nos quadros de 2438 filmes catalogados no FilmGrab, explora-se as dimensões do tempo e gênero em um produto de visualização de dados digital e interativo.

This article presents "Colors in Cinema", a project which aims to answer the following question: is it possible to identify chromatic variations in the colors of films over time and across different genres? The work was developed in the Information Design discipline at the Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo, under the guidance of Prof. Dr. Leandro Manuel Reis Velloso. Through chromatic extraction in the frames of 2438 films cataloged in FilmGrab, the dimensions of time and genre are explored in a digital and interactive data visualization product.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Codificação gráfica de crises existenciais: reflexões sobre um experimento de educação crítica em design

Graphic encoding of existential crises: reflections from a critical design education experiment

Alanis Louise de Mello Zukowski, Maria Vitória Ribeiro Kosake, Frederick M. C. van Amstel

Estudantes e profissionais de design costumam enfrentar crises existenciais ao se depararem com a contradição entre uma educação formal bancarizada e as demandas do mercado de trabalho. A presente pesquisa apresenta o Baralho de Crises, uma ferramenta que codifica visualmente as crises existenciais vivenciadas por estudantes desta área como temas geradores para a educação crítica. As crises são teorizadas e representadas como situação-limite, momento em que uma opressão é vivenciada de maneira intensa. A hipótese é que essa abordagem favorece o reconhecimento de si e do outro, abrindo o espaço de possibilidades de reação à opressão por meio de um ato-limite. O trabalho descreve o processo de construção da linguagem visual dessa ferramenta, além de relatar um experimento de educação crítica realizado com estudantes de design. Por fim, a hipótese é verificada a partir dos resultados experimentais.

Design students and professionals often face existential crises when confronted with the contradiction between a formal banking education and the demands of the labor market. This research introduces the Crisis Deck, a tool that visually encodes the existential crises experienced by students in this field as generating themes for critical education. Existential crises are theorized and represented as a limit-situation, a moment in which an oppression is experienced in an intense way. The hypothesis is that this approach favors the recognition of the self and of the other, opening the space of possibilities of reaction to oppression through a limit-act. The paper describes the process of constructing the visual language of this tool, and reports on a critical education experiment conducted with design students. Finally, the hypothesis is verified from the experimental results.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Estudo de métodos para o desenvolvimento de tipografias por meio de processos experimentais de colagem de caracteres

Study of methods for the development of typographies through experimental processes of characters collage

Régi José Silva, Guilherme Saraiva, Josinaldo Silva

Este estudo trata da exploração de métodos para o desenvolvimento de tipografias por meio de processos experimentais de colagens. O intuito é explorar a expressão tipográfica e as várias possibilidades de experimentações como métodos que possam servir como referência para a criação de novas fontes tipográficas. Na metodologia de desenvolvimento, os testes não ocorrem de forma linear, previsível e totalmente planejada. Ela explora as possibilidades formais e estéticas das colagens e das próprias experimentações, abraçando a imprevisibilidade, a novidade, os erros e os acasos. O trabalho não trata da criação de um set tipográfico, mas parte da construção da palavra "revanchismo" para visualização de caracteres-chave e expressividade da palavra. Como resultado, apresentamos dois métodos com diversas variáveis de criação para faces tipográficas de características experimentais, que podem ser utilizados no ensino e produção de fontes digitais.

This study is about the exploration of methods for the development of typographies through experimental processes of collages. The objective is to explore the typographic expression and the various possibilities of experimentation as methods that can serve as a reference for the development of new fonts. In the applied methodology, tests do not occur in a linear, predictable and fully planned way, it explores the formal and aesthetic possibilities from the collages and the experimentations, embracing unpredictability, novelty, errors and chance. The work does not deal with the creation of a typographic set, but part of the construction of the word "revanchismo" for the visualization of key characters and the expressiveness of the word. As a result, we presented two methods which have various creation variables for typographic faces of experimental characteristics, which can be used in teaching and digital font production.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design editorial de material didático para o auxílio da alfabetização bilíngue de crianças surdas

Editorial design of didactic material to help deaf children with bilingual literacy

Bruna Rodrigues, Catarina Paes, Germana Gonçalves G. de Araujo, Raquel P. de Lima

Este artigo aborda o desenvolvimento de um material didático ilustrado voltado para a educação de crianças surdas, elaborado em um TCC do curso de Design da UFS. O estudo partiu da necessidade de crianças surdas em fase inicial de aquisição da Língua Brasileira de Sinais (Libras) na instituição educacional IPAESE. Numa perspectiva exploratória, a pesquisa, de caráter qualitativo, iniciou com entrevistas direcionadas aos professores especializados na educação de surdos da instituição. Em seguida, sob os preceitos do Design Participativo, foi desenvolvido um estudo de caso com as crianças surdas, o qual propiciou a elas poder de escolha sobre a linguagem das informações desenhadas para compor o material didático em processo de elaboração. Para a configuração gráfica do material didático auxiliar, também foram utilizados os fundamentos do Design Editorial. Como resultado, foi produzida uma cartilha ilustrada direcionada para a alfabetização bilíngue em Libras e Língua Portuguesa para crianças surdas. O material foi planejado levando em consideração aspectos como a acessibilidade, a usabilidade e a adequação pedagógica.

This article discusses the development of an illustrated didactic material aimed at the education of deaf children, elaborated in a final project for UFS Design course. The study started from the need of deaf children in the initial phase of acquiring the Brazilian Sign Language (Libras) at the educational institution IPAESE. From an exploratory perspective, the research, of a qualitative nature, began with interviews directed at the institution's teachers who are specialized in education of the deaf. Then, under the precepts of Participatory Design, the deaf children participated in a case study, which provided them with the power to choose the language of the information designed to compose the didactic material in process. The graphic configuration of the auxiliary teaching material followed fundamentals of Editorial Design. The result was the production of an illustrated booklet aimed at bilingual literacy in Libras and Portuguese for deaf children. The material plan has taken into account aspects such as accessibility, usability and pedagogical adequacy.

09 Nov | Nov. 09th

09:00 CONGIC EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design inclusivo centrado no usuário: instrumento de caráter pedagógico como material didático para deficientes visuais.

User-centered inclusive design: a pedagogical instrument as didactic material for the visually impaired.

Vívian Santos, Diego Siqueira, Adácia Alves, Hannah Silva, Washington Filho

Esse artigo apresenta uma proposta de projeto centrado no usuário, explorando as possibilidades de desenvolvimento de material didático inclusivo para pessoas com deficiência visual. Tem como objetivo proporcionar mais autonomia para o usuário, incentivando a inclusão social. Para tanto, o procedimento metodológico empregado foi o conjunto de ferramentas de Design Inclusivo adaptado, UC Toolkit, desenvolvido por Pichler (2019), para auxiliar no desenvolvimento do projeto. Como resultado, foram identificadas as dificuldades no processo de ensino e de aprendizagem de pessoas cegas e com baixa visão. Dessa forma, foi desenvolvida uma régua multifuncional de caráter pedagógico, com a finalidade de facilitar o processo de inclusão educacional dos membros da Associação Caruaruense de Cegos de Caruaru.

This article presents a proposal for a user-centered project, exploring the possibilities of developing inclusive didactic material for people with visual impairments. It aims to provide more autonomy for the user, encouraging social inclusion. To this end, the methodological procedure employed was the set of adapted Inclusive Design tools, UC Toolkit, developed by Pichler (2019), to assist in the development of the project. As a result, difficulties in the teaching and learning process of blind and low vision people were identified. In this way, a multifunctional pedagogical ruler was developed, with the purpose of facilitating the process of educational inclusion of the members of the Associação Caruaruense de Cegos de Caruaru.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design da informação no processo de transferência de tecnologia da Embrapa Suínos e Aves

Information design in the technology transfer process at Embrapa Suínos e Aves

Marina Schmitt, Rodrigo Augusto de Sousa Cavalcante & Eugenio Andrés Díaz Merino

Organizações geradoras de conhecimento disponibilizam uma grande quantidade de informações que, devido a sua complexidade, podem ser subutilizadas por possíveis fragilidades no processo de transferência de tecnologia, mais especificamente na difusão do conhecimento. Deste modo, o objetivo é demonstrar a atuação do Design da Informação no processo de transferência de tecnologia, por meio de um estudo de caso da Embrapa Suínos e Aves. A pesquisa é aplicada, com abordagem qualitativa e objetivo exploratório, com procedimento técnico de pesquisa bibliográfica sendo: (i) busca nas duas últimas edições do CIDI, na revista Infodesign e no Google Acadêmico; (ii) pesquisa nos sites e bases da Embrapa, além da seleção de um case para o estudo de caso. Como resultado, a investigação possibilitou identificar o Design da Informação como agente comunicador entre o pesquisador e o usuário final no processo de transferência de tecnologia, fortalecendo a difusão do conhecimento científico e aumentando a percepção do usuário sobre a mensagem, de forma simples e eficaz. Portanto, o Design da Informação pode impactar positivamente na sociedade e na economia, a partir da adoção das soluções tecnológicas pelos usuários.

Knowledge-generating organizations make available a large amount of information that, due to its complexity, may be underutilized due to possible weaknesses in the technology transfer process, more specifically in the dissemination of knowledge. Thus, the objective is to demonstrate the role of Information Design in the technology transfer process, through a case study of Embrapa Suínos e Aves. The research is applied, with a qualitative approach and exploratory objective, with a technical procedure of bibliographical research being: (i) search in the last two editions of CIDI, in the magazine Infodesign and in Google Scholar; (ii) research on Embrapa's websites and databases, in addition to selecting a case for the case study. As a result, the investigation made it possible to identify Information Design as a communicator between the researcher and the end user in the technology transfer process, strengthening the dissemination of scientific knowledge and increasing the user's perception of the message, in a simple and effective way. Therefore, Information Design can positively impact society and the economy, from the adoption of technological solutions by users.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design e as Inteligências Artificiais Generativas: uma revisão sistemática de literatura

Design and Generative Artificial Intelligences: A Systematic Literature Review

Gabryel Antonio de Oliveira Antão, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

Com a facilitação do seu acesso e uso, as inteligências artificiais generativas (IAGs) têm se tornado cada vez mais relevantes em processos criativos, o que abrange o campo do Design. Assim, o propósito deste estudo é construir um panorama sobre como têm se desenvolvido as pesquisas sobre estas tecnologias, investigando em quais campos essas discussões estão acontecendo e quais são os pontos centrais dessa produção. O artigo também tem como proposta entender a relação das IAGs com o Design, como tem sido a integração dessas ferramentas nos processos da área, como essa absorção se reflete na relevância organizacional do campo, bem como o nível de aprofundamento dessas pesquisas. O estudo faz esse mapeamento por meio de uma revisão sistemática de literatura e utiliza como método a Teoria do Enfoque Meta Analítico Consolidado (TEMAC) com adaptações. São apresentadas análises a partir da coleta de dados bibliométricos sobre a produção científica de artigos nos últimos dez anos (entre 2013 e 2023) e uma articulação de conceitos e teorias discutidas nos artigos que melhor responderam às questões apresentadas.

Therefore, this study aims to build an overview of how research on generative artificial intelligence (GAIs) has been developed, from the point of view of which field these discussions are taking place and what are the central points of this production. The article also proposes to understand the relationship between GAIs and Design, how these tools have been integrated into the area's processes, how this absorption is reflected in the organizational relevance of the field, as well as the level of depth of these studies. The paper does this mapping through a systematic literature review and uses the Consolidated Meta Analytic Approach Theory as a method with adaptations. Analyzes are presented from the collected bibliometric data on the scientific production of articles in the last ten years (between 2013 and 2023) and an articulation of concepts and theories discussed in the articles that best answered the research questions.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: COMUNICAÇÃO E MÍDIAS TRACK: COMMUNICATION AND MEDIA

Sessão Paralela *Parallel Session*

Midjourney: uma jornada pela construção em Design a partir da interação entre informação e IA

Midjourney: Exploring the Construction in Design through the Interaction between Information and AI

Gabryel Antonio de Oliveira Antão, Tiago Barros Pontes e Silva, Nayara Moreno de Siqueira

Apesar de ser resultado de um trabalho que tem sido desenvolvido por décadas, as Inteligências Artificiais entraram em pauta com intensidade atualmente. Devido a simplificação do uso e a facilitação do acesso, essas ferramentas têm sido utilizadas como parte integrante de muitos processos de concepção, inclusive no Design. A proposta deste artigo é problematizar e discutir os impactos da tecnologia e da informação no futuro do exercício do Design, considerando a geração de imagens no Midjourney como objeto. É inegável que o Design Computacional faz parte da vivência de profissionais das ciências sociais aplicadas por anos, mas com a massificação do acesso, se mostra fundamental entender como essa lógica se dará no futuro próximo. Além disso, é importante observar como esse fato influencia na posição estratégica que o Design ocupa nas organizações. Para que se alcance o objetivo, será utilizado como método a revisão de literatura científica, bem como, a análise documental.

Despite being the result of work that has been developed for decades, Artificial Intelligence has been debated with intensity nowadays. Due to the simplification of use and facilitation of access, these tools have been used as an integral part of many design processes. The purpose of this article is to problematize and discuss the impacts of technology and information on the future of the Design exercise, considering the generation of images in Midjourney as the object. It is undeniable that Computational Design has been part of the experience of professionals in applied social sciences for years, but with the massification of access, it is essential to understand how this logic will be in the near future. Additionally, it is important to observe how this fact influences the strategic position that Design occupies in organizations. To achieve the objective, the method used will be a literature review and document analysis.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

A materialidade do suporte do livro não-verbal como emissora de informações para interações entre crianças cegas e videntes: elaboração de um protótipo

The non-verbal book support's materiality as a source of information for interactions between blind and sighted children: creating a prototype

André Moreira de Lima

O propósito deste artigo é a documentação de um processo de criação de um protótipo que servirá, em etapas ainda não realizadas da pesquisa, como modelo instrumental de testes para a comparação das possíveis interpretações diversas de seus significados. Essa atividade viabiliza a compreensão da potencialidade das informações sensoriais do livro como possibilitadores de situações de interação entre crianças cegas e videntes em leituras compartilhadas, criando espaço para a ampliação de repertório pelas trocas e propondo estratégias para a superação das desigualdades. Para tanto, faz-se, por meio de atividade experimental, a tradução de poesias concretas e neoconcretas para um suporte que não se apoia no texto verbal, mas na informação emitida pelos materiais que compõem a produção de seu suporte físico, partindo das propostas da concepção de livros infantis de Munari e fundamentando-se teoricamente na semiótica de Peirce, assim como nas discussões acerca da aplicação dessa teoria, propostas por Ferrara e Santaella. O resultado do experimento relatado é um protótipo de livro-objeto que anuncia as intenções originais dos poemas eleitos como eixo condutor para a análise das interpretações dos voluntários.

This article's purpose is to document a process of creation of a prototype that will serve, in stages not yet carried out in the research, as an instrumental test model for the comparison of possible different interpretations of its meanings. This activity makes it possible to understand the potential of the book's sensory information as enabling situations of interaction between blind and sighted children in shared readings, creating opportunities for increasing the repertoire through exchanges and proposing strategies for overcoming inequalities. In order to do that, through experimental activity, concrete and neoconcrete poetry are translated into a support that is not based on the verbal text, but on the information emitted by the materials that make up the production of its physical support, based on Munari's proposals for the children's books' conception and theoretically based on Peirce's semiotics, as well as on discussions about the application of this theory, proposed by Ferrara and Santaella. The reported experiment's result is an book-object prototype that announces the original intentions of the chosen poems as a guiding axis for the analysis of the volunteers' interpretations.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

E-learning para Empoderamento de meninas e mulheres nas áreas STEM

E-learning for Empowerment of women and girls in STEM areas

Alynka Joyce Borges da Silva, Lisandra de Andrade

Nas áreas de STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics, em português Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) a presença feminina é baixa e carregada de desafios decorrentes do histórico machista e estrutural enraizados na sociedade. O afastamento das meninas nas disciplinas de ciência e matemática ocorre no período escolar, por conta do reforço de estereótipos e preconceitos. Visando inspirar, apoiar e despertar o interesse de meninas, estudantes do ensino médio, pelas áreas de STEM, o projeto MinaTech em parceria com o curso de design da UFSC acredita que uma possível solução educacional por meio de um ambiente de e-learning com objetos de aprendizagens não-interativos, interativos e educacionais.

In the areas of STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), the female presence is low and full of challenges arising from the sexist and structural history rooted in society. The withdrawal of girls from science and mathematics subjects occurs during the school period, due to the reinforcement of stereotypes and prejudices. Aiming to inspire, support and awaken the interest of girls, high school students, in STEM areas, the MinaTech project in partnership with the UFSC design course believes that a possible educational solution through an e-learning environment with objects of non-interactive, interactive and educational learning.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: SOCIEDADE TRACK: SOCIETY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Construindo pontes para as religiões de matriz africana através de artefato físico-digital interativo

Building bridges to african-derived religions through interactive physical-digital artifact

Karla Garcia Colares, Nilson Valdevino Soares

Este artigo traz estudos oriundos da dissertação apresentada pela autora principal ao programa de Mestrado Profissional em Design de Artefatos Digitais, realiza um estudo sobre jogos e objetos lúdicos (materiais ou digitais) e como estes podem trazer e representar signos, rituais, vestuários, música, dança, portanto, profundos elementos culturais. Busca-se apresentar como os jogos, objetos lúdicos e artefatos digitais podem conectar-se aos símbolos culturais das religiões de matriz africana, utilizando-se dos seus códigos comunicacionais tradicionais, relacionando-os aos códigos comunicacionais do contemporâneo. O texto discorre, principalmente, sobre a etapa de ideação de um artefato físico-digital interativo. A proposta é envisionar o potencial do lúdico, inserido no escopo dos espaços urbanos (playable cities), para a construção de uma maior compreensão das religiões de matriz africana pela cultura hegemônica do mainstream, através da proposição de um artefato físico-digital que busque operacionalizar, para tal, os conceitos da gamificação e do objeto evocativo de Turkle (2007). O estudo propõe a produção de um cenário que possa ser utilizado na realização de um objeto que evoque a memória afetiva local, apresentando uma mensagem de recuperação dos sentidos e relações das religiões de matriz africana.

This article presents studies from the dissertation submitted by the main author to the Professional Master's Degree Program in Design of Digital Artifacts, and conducts a study on games and ludic objects (material or digital) and how they can bring out and represent signs, rituals, clothing, music, dance, therefore, profound cultural elements. The aim is to demonstrate how games, ludic objects and digital artifacts can connect to the cultural symbols of african-derived religions, using their traditional communication codes and relating them to the contemporary communication codes. The proposal is to envision the ludic potential, incorporated within the scope of urban spaces (playable cities), for fostering a better comprehension of the african-derived religions by the hegemonic culture of mainstream, throughout the development of a physical-digital artifact that seeks to operationalise, to facilitate the process, the concepts of gamification and Turkle's evocative object (2007). The study suggests the production of a scenario that can be used to create an object that evokes the local emotional memory, conveying a message about recovering the senses and relationships of african-derived religions.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Processo de produção gráfica e digital para a criação de um Museu Virtual para uma cidade histórica do Estado da Paraíba

Graphic and digital production process for the creation of a Virtual Museum for a historic city in the State of Paraíba

Matheus Batista Diniz; Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira; Angélica de Souza Galdino Acioly; Kléber da Silva Barros.

Mamanguape, um município do estado da Paraíba, com cerca de 45 mil habitantes, está inserido no processo de formação territorial da Paraíba, possuindo um riquíssimo acervo arquitetônico e cultural. Um dos grandes desafios de cidades como Mamanguape é manter viva a sua história e seu patrimônio cultural, a fim de torná-los conhecidos para a geração atual e para a futura. Neste sentido, o objetivo deste artigo é apresentar o processo de produção gráfica e digital desenvolvido para subsidiar a criação de um museu virtual da cidade, a fim de promover a valorização do seu patrimônio, resgate histórico e cultural. Como metodologia, foram usadas pesquisa documental sobre museus virtuais de todo o Brasil, pesquisa de campo para levantar dados históricos da cidade, entrevistas com moradores e formadores de opinião da cidade, levantamento documental da história da cidade, produção e pós-produção fotográfica e criação da identidade visual a ser utilizada. Como resultado, foram desenvolvidos documentos, símbolos, pictogramas e ilustrações que representam a cultura, história e patrimônio da região, os quais foram usados nas peças de divulgação do museu.

Mamanguape is a small city in the state of Paraíba-Brazil with about 45 thousand inhabitants that is part of the territorial formation process of the state, possessing a rich architectural and cultural heritage. One of the great challenges of historic cities like Mamanguape is to maintain its history and cultural heritage, in order to make them known to the current and future generations. In this sense, the objective of this paper is to present the graphic and digital production process developed to subsidize the creation of a virtual museum of the city, in order to promote the appreciation of its heritage, historical and cultural recovery. As a methodology, documentary research on virtual museums throughout Brazil was used, field research to collect historical data from the city, interviews with residents, documentary survey of the city's history, photographic production and post-production and creation of the visual identity to be used. As a result, documents, symbols, pictograms and illustrations representing the region's culture, history and heritage were developed, which were used in the museum's publicity pieces.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Uma discussão da metodologia voltada à análise iconográfica dos artefatos visuais do sertão alagoano

A discussion of the methodology intended to the iconographic analysis of visual artifacts in the interior of Alagoas

Marina Avila, Eva Rolim Miranda

Este trabalho apresenta a reflexão sobre o desenvolvimento de uma metodologia de pesquisa iconográfica no sertão alagoano – mais especificamente, observações sobre a metodologia pretendida que será aplicada para que possamos pensar sobre suas possibilidades de acolher e responder a nossa problemática: identificar os elementos visuais presentes na obra dos artistas sertanejos em busca de evidenciar a presença da memória cultural no acervo de esculturas do sertão. A pesquisa, de caráter descritivo, tem a pretensão de envolver entrevistas semiestruturadas a fim de explorar e entender, a partir dos próprios artistas, os símbolos comunicacionais em suas obras, e relacionar esses símbolos com a história e a memória cultural alagoana em busca da sua preservação dentro e fora da academia.

This work presents a reflection on the development of a methodology for an iconographic research in the interior of Alagoas – more specifically, observations on the intended methodology that will be applied so that we can think about its possibilities of answering to our problem: identifying the visual elements existent in the work of sertanejo artists in search of highlighting the presence of cultural memory in a collection of sculptures from the sertão. The research of descriptive nature intends to involve semi-structured interviews in order to explore and understand, from the artists' point of view, the communicational symbols in their works, and to relate these symbols with the history and cultural memory of Alagoas in search of of its preservation inside and outside the academy.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: HISTÓRIA E MEMÓRIA GRÁFICA TRACK: HISTORY AND GRAPHIC MEMORY

Sessão Paralela *Parallel Session*

Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: história e historiografias

Graphic design and moving image in Brazil: history and historiographies

Daniela Souto, Noni Geiger

Este artigo apresenta parte de uma pesquisa em andamento. O estudo, voltado para o contexto brasileiro, argumenta pela inclusão dos artefatos resultantes de atividades práticas que integram design gráfico e imagem em movimento entre os objetos de estudo da História do Design Gráfico (HDG). Por meio de uma breve revisão bibliográfica e de pesquisas em portais de publicações acadêmicas, foi feita uma análise qualitativa buscando identificar possíveis estratégias historiográficas para a inserção dessas práticas e artefatos na HDG do Brasil. Apoiado nos estudos de cultura material, cultura visual e memória gráfica, este artigo visa refletir sobre a lacuna acerca da produção de artefatos com imagem em movimento existente na HDG.

This paper presents part of an ongoing research. The study, focused on the Brazilian context, argues for the inclusion of artifacts resulting from practical activities that integrate graphic design and moving image among the objects of study of the History of Graphic Design (HGD). Through a brief bibliographical review and research in academic publications portals, a qualitative analysis was carried out seeking to identify possible historiographical strategies for the insertion of these practices and artifacts in Brazil's HGD. Supported by the studies in material culture, visual culture and graphic memory, this article aims to reflect on the gap regarding the production of artifacts of moving image within the HGD.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

A infografia voltada aos Recursos Educacionais Abertos (REAs): um design aberto em potencial

The infographics focused on Open Educational Resources (OERs): a potential open design

Lara Souza Benedet, Berenice Santos Gonçalves

Este artigo analisa se o design de infográficos voltado aos Recursos Educacionais Abertos (REAs) pode se constituir enquanto design aberto. Para responder a essa questão, após uma breve revisão sobre o design aberto e o processo de design em REAs, foi realizada uma análise da experiência prática da trilha Formação Docente para Educação de Jovens e Adultos, com foco no processo de criação e cadastro de infográficos. Os resultados foram analisados utilizando um metamodelo de design, com ênfase nas dimensões de Produção e Licenciamento. As autoras observaram que seis das dez diretrizes consideradas foram plenamente atendidas, enquanto duas foram atendidas parcialmente e duas não foram atendidas. A partir da análise, foi corroborada a perspectiva de que o design de infográficos para REAs pode se constituir como design aberto, uma vez que a abertura foi considerada uma escala contínua, e não binária. Além disso, foi destacado o potencial dos infográficos como uma forma de apresentar, traduzir e organizar conhecimentos produzidos por outros especialistas, abrindo portas no campo do Design da Informação para a reflexão sobre o modo como os infográficos são produzidos, disponibilizados e documentados, especialmente no contexto da educação.

This article analyzes whether the design of infographics aimed at Open Educational Resources (OERs) can be constituted as an open design. To answer this question, after a brief review of open design and the design process in OERs, an analysis of the practical experience of the Formação Docente para Educação de Jovens e Adultos learning path was carried out, focusing on the process of creating and registering infographics. The results were analyzed using a design metamodel, with emphasis on the Production and Licensing dimensions. The authors observed that six of the ten guidelines considered were fully met, while two were partially met and two were not met. Based on the analysis, the perspective that the design of infographics for OERs can be constituted as an open design was corroborated, since the opening was considered a continuous scale, and not a binary one. In addition, the potential of infographics as a way of presenting, translating and organizing knowledge produced by other specialists was highlighted, opening doors in the field of Information Design for reflection on the way in which infographics are produced, made available and documented, especially in the context of education.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

O papel da representação gráfica na comunicação das atividades de um núcleo de pesquisa acadêmico

The role of graphic representation in communicating the activities of an academic research center

Larissa Bauer Leone, Jessica Maria Tomé, Vanessa Constance Ambrosio, Giselle Schmidt Alves Díaz Merino, Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Este artigo explora o papel da representação gráfica na comunicação das atividades de um núcleo de pesquisa acadêmico. O estudo utilizou a representação gráfica como uma forma de evidenciar visualmente as atividades realizadas pelo NASDESIGN, núcleo de pesquisa integrante da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), a fim de disseminar suas atividades e os impactos gerados. A abordagem metodológica adotada combina elementos qualitativos e quantitativos para compreender as ações ao longo da história do Núcleo, visando destacar as atividades de forma acessível por meio de representações gráficas eficientes. O resultado foi a criação de um panorama visual abrangente das ações do NASDESIGN, ao longo de seu tempo de atuação, que facilitaram a compreensão quanto às atividades e possibilitaram uma perspectiva mais ampla de cooperação entre os envolvidos e a comunidade em geral. Através dessa abordagem, a clareza na comunicação das informações dispersas foi alcançada, permitindo uma compreensão mais fácil e rápida das atividades desenvolvidas pelo núcleo.

This article explores the role of graphical representation in communicating the activities of an academic research center. The study utilized graphical representation to visually showcase the activities carried out by NASDESIGN, a research center affiliated with the Federal University of Santa Catarina (UFSC), in order to disseminate its activities and the resulting impacts. The adopted methodological approach combines qualitative and quantitative elements to comprehend the actions throughout the history of the Center, with the aim of effectively highlighting the activities through accessible graphical representations. The outcome was the creation of a comprehensive visual overview of NASDESIGN's actions over its period of operation, which facilitated the understanding of it's activities and allowed for a broader perspective of cooperation among stakeholders and the general community. Through this approach, clarity in communicating dispersed information was achieved, enabling easier and faster comprehension of the research center developed activities.

10 Nov | Nov. 10th

14:00 CIDI EIXO: EDUCAÇÃO TRACK: EDUCATION

Sessão Paralela *Parallel Session*

Projeto Infográfico – relato de experiência sobre o ensino de Design de Informação em uma escola de Ensino Médio Integrado

Infographic Project – experience report on teaching Information Design in a Vocational High School

Christiane Mello, Bruno Ferraz, Mônica Costa

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de infográficos realizados por alunos do Ensino Médio Integrado, e analisa como esta prática de ensino-aprendizagem por meio da Aprendizagem Baseada em Design pode contribuir para o entendimento dos conteúdos do ensino regular e para o desenvolvimento de habilidades fundamentais para o jovem contemporâneo.

This work presents the development of infographics made by students from Vocational High School and analyzes how this teaching-learning practice through Design-Based Learning can contribute to the understanding of the contents of regular education and to the development of fundamental skills for the contemporary youth.

CIDI 2023 CARUARU

11º Congresso Internacional de Design da Informação

11th Information Design Internacional Conference

Organização

Patrocínio

Apoio

Blucher