

**DESIGNA2013**  
**CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN**  
**UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR . COVILHÃ . PT**  
**21-22 NOVEMBRO**

INTERFACE (s.f.) pressupõe, desde logo, um processo de interação. É um conceito de conexão vulgarmente empregue na informática, electrónica, artes e comunicação, progressivamente em sentido mais virtual que material. Fenómeno óptico e háptico, eminentemente sinestésico, a interface expande a experiência e aumenta o sentido do real. Impõe-se culturalmente pelas múltiplas ligações e mediações tecnológicas e meta-tecnológicas que opera, conjugando opostos: o transparente e o opaco, o superficial e o profundo, o linear e o complexo.

As interfaces mais comuns baseiam-se em elementos visuais que executam comandos num dado sistema, software, rede ou dispositivo. Dependem do utilizador e transferem informação entre diversos domínios numa dada plataforma, fixa ou móvel. O design de interfaces trata precisamente do desenvolvimento de métodos, sistemas e objectos vocacionados para a conexão e a comunicação de seres humanos entre si, com e através das máquinas, em regra recorrendo a dispositivos visuais (GUI - Graphic User Interface) que articulam as componentes estéticas, funcionais e tecnológicas. A investigação neste domínio tem progredido muito, encontrando-se referências a interfaces em sentido figurado, literal ou analógico.

Sendo o design de interfaces uma actividade enquadrada por diversas normativas e convenções, convoca igualmente o conhecimento das condições culturais e a formação dos utilizadores potenciais. Qualquer interface possui a sua dinâmica própria, no modo como estabelece e opera a transição ou a comutação entre necessidades e meios, podendo ser avaliado pela sua eficácia e eficiência, tanto na perspectiva de quem as comanda como de quem as utiliza. Os parâmetros relevantes para essa avaliação passam necessariamente pela clareza e consistência da informação e das instruções. A preocupação com os aspectos funcionais e estéticos dos diversos dispositivos (devices) evoluiu para preocupações mais intangíveis que embora progressivamente conotadas com os ecrãs, são extensíveis aos âmbitos do design de comunicação e de produto e às diversas especialidades que neles colaboram ou intervêm com as suas competências específicas.

A ideia de interface, enquanto potencial de mediação é, pois, próxima da de infra-estrutura, de rede (network) e sobretudo da capacidade de relacionar, transferir ou condicionar informação ou energia, de interagir com outros sistemas ou objectos. Na era da cibernética e da electrónica, em que se ensaiam novos modelos de "presença", as interfaces catalisam as relações entre mundos que alteram o real e nos transformam enquanto pessoas. A generalidade das actividades humanas são hoje quase interdependentes e impensáveis sem tais dispositivos hipertextuais ou hipervisuais, simultaneamente acumuladores, distribuidores e geradores de sentido e de capacidades individuais e colectivas.

Interface é, pois, um conceito polissémico capaz de reposicionar a fronteira entre a natureza e o artifício, de fazer colapsar o paradigma mecânico por uma espácio-temporalidade difusa. Ao adoptar a ideia de interface como tema da sua terceira edição, a DESIGNA 2013 convoca uma plêiade de contributos provenientes das artes, do design, da arquitectura e das artes plásticas, dando-lhes a possibilidade de se intersectarem com outros domínios profissionais, científicos e tecnológicos.

Mantendo a sua lógica matricial, a DESIGNA propõe-se debater esta temática a partir de seis painéis: Comunicação, Multimédia, Produto, Moda, Teoria e Ensino, convidando ao envio de propostas originais, a integrar no programa final sob forma de comunicação ou projecto.

Contamos convosco nos dias 21 e 22 de Novembro, na Universidade da Beira Interior.

#### SUBMISSÃO DE ARTIGOS (dupla revisão cega)

A organização da DESIGNA2013 - Conferência Internacional de Investigação em Design, convida à apresentação de propostas de comunicações inéditas com pendur seminal sobre o tema genérico > interface, a enquadrar nos seguintes painéis temáticos:

1. Comunicação
2. Multimédia
3. Produto
4. Moda
5. Teoria
6. Ensino

#### NORMAS

Abstract (.rtf, .doc ou .odt)

As propostas, até um máximo de 1000 palavras, devem incluir título, tema e relevância do mesmo, hipótese ou questão que pretendem explorar, quadro conceptual e metodológico, resultados previstos e até 5 palavras-chave.

#### Submissão

O resumo / abstract deve ser submetido electronicamente através da plataforma de submissões do site da DESIGNA ([www.designa.ubi.pt](http://www.designa.ubi.pt)), que lhe atribuirá automaticamente um código de identificação, a fim de ser distribuído a dois revisores científicos sob garantia de anonimato.

#### Crítérios de arbitragem

A comissão científica excluirá todas as propostas que não demonstrem relevância, originalidade e adequação ao tema e propósitos da conferência.

#### Poster

Às propostas que não forem seleccionadas para integrar os painéis no formato de comunicação oral, mas que ainda assim cumpram os critérios de arbitragem indicados, será dada a possibilidade de integrarem o programa da conferência no formato de poster.

#### Idiomas de trabalho

Português, Inglês e Castelhanu

#### CALENDÁRIO

6/15	Abertura do Call for Paper
9/15	Data limite para submissão do resumo
9/30	Notificação de aceitação
10/30	Limite para inscrição dos autores
11/01	Divulgação do programa final
11/21-22	Conferência