

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 análogo.

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), 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