DESIGNA2018 TERRITORY BOOK OF ABSTRACTS













IMPRENTA/

DESIGNA2018

CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN RESEARCH

Program + Book of Abstracts

Unidade de Investigação / Research Unit

LABCOM.IFP
Communication, Philosophy and Humanities
Arts Group
www.labcom-ifp.ubi.pt

Comissão Executiva / Executive Committee

Francisco Paiva (Editor) Catarina Moura (Co-editor) Afonso Borges Júlio Londrim Rita Salvado Sara Velez

Administração / Administration

Mércia Pires Catarina Moura Cristina Lopes

Design Gráfico / Graphic Design

Sara Constante Francisco Paiva

Assessoria Informática / Informatics

Marco Oliveira Édi Aires

Apoios / Institutional Support

Fundação para a Ciência e a Tecnologia

Universidade da Beira Interior Faculdade de Artes e Letras Rua Marquês D'Ávila e Bolama 6200-001 Covilhã Portugal

www.ubi.pt www.designa.ubi.pt

COMISSÃO CIENTÍFICA SCIENTIFIC COMMITTEE

SCIENTIFIC COORDINATION / CHAIR

Francisco Paiva. Universidade da Beira Interior PT

SCIENTIFIC COMMITTEE

Afonso Borges . Universidade da Beira Interior PT

Aidan Rowe . University of Alberta CA **Alastair Fuad-Luke** . Aalto University FI

Alexandra Cruchinho . I.P. de Castelo Branco PT

Anabela Gradim .Universidade da Beira Interior PT

Ana Margarida Ferreira . Universidade Europeia PT António Delgado . Instituto Politécnico de Leiria PT

Catarina Moura . Universidade da Beira Interior PT

Carmen Bellido Márquez . Universidad de Granada ES

Daniel Bradão . Escola Superior de Design PT

Daniel Raposo . Inst. Politécnico de Castelo Branco PT

Denis Alves Coelho . Universidade da Beira Interior PT

Elena Formia . Università di Bologna IT

Elena González Miranda . Universidad del País Vasco ES

Filipe Alarcão . ESAD Caldas da Rainha PT

Flávio Almeida . Universidade Europeia PT

Francisco Paiva. Universidade da Beira Interior PT

Goncalo Falcão. Universidade de Lisboa PT

Helena Barbosa . Universidade de Aveiro PT

Isabel Cantista . Universidade Lusíada PT

João Paulo Queiroz . Universidade de Lisboa PT

Joaquim M. Paulo Serra . Univ. da Beira Interior PT

José Bártolo . ESAD Matosinhos PT

Josu Rekalde Izagirre . Univ. Del País Vasco/EHU ES

Jorge dos Reis . Universidade de Lisboa PT

Júlio Londrim . Universidade da Beira Interior PT

Mário Bismarck. Universidade do Porto PT

Mário Moura. Universidade do Porto PT

Miquel Carvalhais. Universidade do Porto PT

Nuno Martins . Escola Superior de Design PT

Oscar Tomico . TUE NL / ELISAVA SP

Paulo Freire Almeida. Universidade do Minho PT

Paulo Luís Almeida . Universidade do Porto PT

Raul Cunca. Universidade de Lisboa PT

Renato Bispo . ESAD Caldas da Rainha PT

Regina Sanches. Universidade de São Paulo BR

Rita Salvado . Universidade da Beira Interior PT

Sara Velez . Universidade da Beira Interior PT
Secil Ugur Yavuz . University of Bozen-Bolzano IT
Sheila Pontis . University College London UK

Sofia Leal Rodrigues . Universidade de Lisboa PT
Sílvia Barros de Held . Universidade de São Paulo BR

Teresa Franqueira . Universidade de Aveiro PT

Vanda Correia . Instituto Politécnico de Portalegre PT

Vasco Branco. Universidade de Aveiro PT

PRESENTATION

DESIGNA celebrates its 7th edition in 2018, choosing to promote the debate and provide visibility to the ongoing research regarding the connection between Design and Territory, as well as its multiple and complex dimensions.

Design not only interacts with Territory, but it can also be one of the latter's crucial transformation agents, due to the sizable and significant part it plays in the appreciation of local resources and contribution to identify and reveal the history, culture and predicates of communities where several of the products and services it projects are, in fact, generated. Regardless, Design's role understandably pivots around the conceptual innovation and renovation of products, production procedures, communication strategies and overall services associated with general goods. Thus, its focus could actually be guite efficient when altering the perception which distinct agents from a certain value chain may nurture about the potential of very diverse territories, particularly through its ability to integrate different scopes of human activity, from agriculture to tourism, craftsmanship to science, gastronomy to the industry.

Contemporary Design and the myriad of knowledge and values it encompasses may easily facilitate the dialogue, as well as integrate and explore multiple dimensions from historically underestimated individuals and communities, both locally and within more cosmopolitan spheres. Design changes people's lives, alters routines, shifts expectations, opens markets and, most of all, has the ability to – through the thought and projectual action that defines its practices – connect production's several dimensions with the ones from distribution and fruition, as much in a local as in a global scale, bestowing them with a cultural purport.

Also, it is in concrete territories that transformation opportunities are created, through the development of actions and projects that are able to answer, from bottom up and in a participated manner, to the complex issues and restraints emerging from the operative social-economical models with an increasingly hegemonic propensity. Design can undoubtedly contribute to build alternatives there. On the other hand, the duo Design / Territory summons the topics from DESIGNA's previous editions, particularly the ones concerned with Projectual Hope, un/Sustainability and Identity, although multimedia interfaces and the overall components from desire and lapse can also be easily reflected and detected in it.

DESIGNA's 7th edition will also entail a few novelties. from an organic point of view. Its double blind peer review from abstracts and full papers will of course remain but now under a renewed Scientific Committee The decision to broaden the Conference's Executive and Scientific Committees emerged from the need to effectively respond to the increasing support and adhesion from the extensive community of academics, researchers and designers that choose to participate in the event. We have launched the call for papers and projects, first as abstracts and afterwards in their final versions, in order to be able to print the Proceedings in time for DESIGNA's dates. Departing from the 6 fields which, throughout its several editions, have given structure to the Conference, we have also defined an egual number of Working Groups / Thematic Sessions, each one supervised by a researcher from UBI / LabCom.IFP and assisted by an external delegate, in order to collectively shape the final program.

APRESENTAÇÃO

A sétima edição da DESIGNA assume o escopo de promover a discussão e dar visibilidade à investigação sobre a relação que o Design estabelece com o Território, nas suas múltiplas e complexas vertentes.

O Design interage com o Território, sendo-lhe reconhecido o papel crucial que desempenha na valorização dos recursos locais, bem como o seu contributo para a identificação da história, cultura e outros atributos das comunidades onde são gerados os diversos produtos e serviços que projecta. Mas o Design também transforma o território, dado a sua função passar inevitavelmente pela inovação e renovação conceptual dos produtos, dos procedimentos de produção, das estratégias de comunicação e dos serviços associados aos diversos bens. O foco, no Design, é susceptível de alterar a percepção que os distintos agentes de uma determinada cadeia de valor têm sobre o potencial dos distintos territórios, sobretudo pela sua capacidade de integrar diferentes âmbitos da actividade humana, desde a agricultura ao turismo, do artesanato à ciência, da gastronomia à indústria.

O Design contemporâneo e toda a plêiade de conhecimentos e valores a ele associados pode, com facilidade, colocar em diálogo, integrar e explorar dimensões de indivíduos e comunidades outrora subestimados, tanto à escala local como num âmbito mais cosmopolita. O Design altera a vida das pessoas, transforma as rotinas, altera expectativas, abre mercados e, fundamentalmente, tem a capacidade de, através do pensamento e acção projectual que o caracterizam, estabelecer uma relação entre as múltiplas dimensões da produção com as da distribuição e da fruição, local e globalmente, conferindo-lhes um pendor cultural.

É ainda em territórios concretos que se criam oportunidades de transformação, no desenvolvimento de acções e projectos que respondem, a partir da base e de forma participada, aos complexos problemas e constrangimentos decorrentes dos modelos socio-económicos vigentes e progressivamente hegemónicos. Aí, o Design pode definitivamente contribuir para a construção de alternativas. Por outro lado, de certo modo o binómio Design / Território convoca os temas das anteriores edições da DESIGNA, em especial as subordinadas aos temas da Esperança Projectual, da In/Sustentabilidade e da Identidade, ainda que as interfaces multimédia e as componentes do desejo e da errância sejam nele também facilmente reflectidas e detectadas.

Esta 7º edição da DESIGNA traz igualmente algumas novidades do ponto de vista orgânico. Mantémse a dupla revisão cega dos resumos e dos artigos completos, que conta agora com uma Comissão Científica renovada. Ampliámos as Comissões Executiva e Científica por forma a fazer face à crescente adesão da comunidade de académicos. investigadores e designers que acorrem ao evento. Optámos por lançar a chamada de artigos e projectos, primeiro sob a forma de resumos, depois no seu formato final, de modo a poder dispor do livro de actas nas próprias datas da Conferência. Partindo das 6 áreas que, ao longo das suas várias edições, estruturaram a DESIGNA, definimos ainda igual número de Grupos de Trabalho / Sessões Temáticas, sob a coordenação de investigadores da UBI que, coadjuvados por delegados externos, contribuirão para, em conjunto, dar forma ao programa final.

PROGRAMA PROGRAM

DESIGNA 2018

International Conference on Design Research University of Beira Interior, Covilhã, Portugal

NOVEMBER, 29th - Thursday

9:00	Reception and registration / Sala dos Conselhos
9:30	Opening session / Auditório da Parada
10:00	Keynote Speaker / Auditório da Parada
10:45	Coffee Break
11:00	TS01. HISTORY / EDUCATION 1 / Auditório da Parada
	TSO2. FASHION / TEXTILES 1 / Anfiteatro 2.12
12:30	Lunch (free/non-institutional)
14:15	Keynote Speaker
15:00	TSO4. THEORY / METHODOLOGY 1 / Auditório da Parada
	INTERFACE / MULTIMEDIA 1 / Anfiteatro 2.12
16:15	Coffee Break
16:30	Keynote Speaker / Auditório da Parada
17:15	TS05. COMUNICATION / SERVICES 1 / Auditório da Parad
	TSO6. PRODUCT / INDUSTRIAL 1 / Anfiteatro 2.12

10:00 Keynote Speaker / Auditório da Parada

NOVEMBER, 30th - Friday

10:45	TS07. PRODUCT / INDUSTRIAL 2 / Auditório da Parada
	TSO8. THEORY / METHODOLOGY 2 / Sala dos Conselhos
	TS09. FASHIO / TEXTILES 2 / Anfiteatro 2.12

- **12:00** Lunch (free/non-institutional)
- 14:00 Book Launch / Sala dos Conselhos
- 15:00 TS10. INTERFACE / MULTIMEDIA 2 / Sala dos Conselhos TS11. COMMUNICATION / SERVICES 2 / Anfiteatro 2.12
- 16:30 Coffee Break
- **16:45 Keynote Speaker** / Sala dos Conselhos
- 17:30 Closing session

NOV 29

29 NOVEMBRO / NOVEMBER 29th

Quinta-feira / Thursday

9:00 Recepção e Registo

Reception and registration Venue: SALA DOS CONSELHOS

9:30 Abertura / Opening Session

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

António Fidalgo

Dean of University of Beira Interior

José Rosa

Head of the Faculty of Arts and Humanities

António Domingues

Vice-coordinator of LabCom.IFP

Gisela Gonçalves

Head of the Dep. of Com. and Arts

Catarina Moura

Executive Committee

Francisco Paiva

Scientific Coordination

10:00 Keynote Speaker

Designing for rich co-habitations: Territory as a diversescape

Alastair Fuad-Luke

Italy

10:45 Coffee-break

11:00 TS1. HISTORY / EDUCATION (parallel sessions)

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

Moderador / Moderator: Catarina Moura

ID461 Design de material didático voltado ao ensino

de informática para o público idoso

Thaiana Pereira dos Anjos, Brasil

 $\hbox{ID466} \quad \hbox{Navigator, tour guide, or travel companion:} \\$

the role of the teacher in the territory

of the crit

Paul Hardman, Portugal

ID474 Visual Storytelling as a Learning Creative

Strategy - An Itinerary Through a Mosaic

of Visual Clues

José Gago Silva, Portugal

ID508 The graphic design of Tropicália as a confluence territory: between the northeast

of Brazil and Psychedelia of the 1960s

Juliana F. Duque, Portugal

ID531 Una mirada al cartel

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

Espanha

11:00 TS2. FASHION / TEXTILES 1 (parallel sessions)

Venue: ANFITEATRO 2.12

Moderador / Moderator: Clara Fernandes

ID460 **O consumo narcísico de moda e as**

consequências: o trabalho escravo na

indústria têxtil

Caroline Almeida, Maria Sílvia Barros de Held

Brasil

ID465 **O território da transparência e tecnologia** na criação de calçados confortáveis

Priscila Santos, Charlotte Amoedo, Joyce Pires,

Maria Sílvia Barros de Held

Brasil

ID472 Transparência na Moda: Uma análise do índice de transparência da moda e sua importância para o Brasil

Elisa Tupiná, Vanessa Henrique, Maria Sílvia Barros de Held Brasil

ID473 A subversão na moda: o pastiche como território de criação

Yasmin Alexandre Có, Cláudia Regina Garcia Vicentini Brasil

ID505 Two birds with one stone: How woodcarvers are contributing to the survival of traditional Malay fabric gilding

Shahrul Anuwar Mohamed Yusof, Stuart Walker UK

12:30 Almoço/Lunch (free/non-institutional)

14:15 Keynote Speaker

Histories of the Future. Visions of sustainability by Italian design cultures Elena Formia Italy

15:00 TS03.THEORY/METHODOLOGY1 (parallel

sessions)

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

Moderador / Moderator: Urbano Sidoncha

ID463 **Design Thinking no serviço público:** revisão da literatura

Rodrigo Reis, Jacir Casadrande Brasil

ID481 A composição geométrica: Fundamentações do passado, derivações do presente

Pedro Santos, Júlio Londrim Portugal

ID490 Arte, Artesanato, design e literacia: Intersecções territoriais

Maria Sílvia Barros de Held, Fernando Moreira da Silva, João Paulo Pereira Marcicano, Sandra Helena da Silva de Santis Brasil

ID496 **Territórios do Design Circular:**

Redesign da Metodologia Projectual

Rui Carreto, Catarina Carreto Portugal

15:00 TS04. INTERFACE / MULTIMEDIA 1 (parallel

sessions)

Venue: ANFITEATRO 2.12

Moderador / Moderator: Júlio Londrim

ID462 **Avaliação de usabilidade de Ambiente Virtual** de Aprendizagem voltado ao público surdo

Thaiana Pereira dos Anjos, Daniela Satomi Saito, Daniel Henrique Scandolara Brasil

ID 471 Berserk as a Paradigm of Animations in Analog and Digital Territory

Rodrigo Mendes, Flávio Almeida Portugal

ID486 Métodos de avaliação de usabilidade aplicados ao desenvolvimento de sites e-commerce

Thaiana Pereira dos Anjos, Leila Amaral Gontijo Brasil

ID521 Belen's Week of the Dreams

Ivan Chaparro Colombia

16:15 Coffee-break

16:30 Keynote Speaker

Space In-Between: Crafting Textiles in the Realm of Bits and Bytes

Seçil Ugur Yavuz

Italy

17:15 TS05. COMMUNICATION / SERVICES 1

(parallel sessions)

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

Moderador / Moderator: Ricardo Morais

ID487 *Urbi* and life in *On Thoughts / Pensamientras*

Ana Albuquerque, Portugal

ID510 Estudio de las emociones desde una perspectiva de diseño de servicios:

dos casos sobre turismo

Manuel Benito Martínez Torán, Rubén Jacob Dazarola, Kathy Mollenhauer

ID514 Bounding space: communication design and the mutability of territory

Anne Bush, EUA

ID536 **Design de superfície e territorialidade:** um estudo de caso das estampas criadas

para o projeto Azulejos de Belém Regina Moreira, Marcia Lopes,

Vanêssa Rebello, Maria Sílvia Barros de Held Brasil

17:15 TS06. PRODUCT / INDUSTRIAL 1

(parallel sessions)

Venue: ANFITEATRO 2.12

Moderador / Moderator: Catarina Moura

ID464 InMediaDes: quando o design narra o espírito

do lugar

Liliana Soares, Ermanno Aparo, Portugal

ID500 O Design na valorização do território através dos produtos da agrobiodiversidade

Alice Cardoso, Rui Roda, Teresa Fidélis Portugal

ID506 Consumer responses to extrinsic packaging attributes in product design as the drivers of business innovation growth in Malaysia

Khairun Nisa Mustaffa Halabi, David Hands Reino Unido

ID540 Expanding ID:Co.Lab Skills from Products and Services to Territories: Strategically Designing a Sustainable Organization in Schist Villages

Ana Margarida Ferreira,

Teresa Isabel Nepomuceno Fortalezas Portugal

NOV 30

30 NOVEMBRO / NOVEMBER 30th

Sexta-feira / Friday

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

10:00 Keynote Speaker

Design, Territory and Identity

Raul Cunca Portugal

10:45 TS07. PRODUCT / INDUSTRIAL 2 (parallel

sessions)

Venue: ANFITEATRO DA PARADA

Moderador / Moderator: Denis Coelho

ID475 Carmo Valente e o sistema de mobiliário Galé

Ana Filomena Curralo, Helena Barbosa

Portugal

ID501 **O Design de Produto como agente para**

a interpretação da cultura industrial desaparecida de um território. As cadeiras da fábrica "A Boa Nova" de Paredes

Elisa Ferreira, Jorge Brandão Pereira, Portugal

ID507 Sobre lugares, paisagens, corpos e objetos

Carla Paoliello de Lucena Carvalho, Amanda Machado, Portugal

ID509 Os Produtos Coetâneos dos Territórios

Carla Paoliello de Lucena Carvalho, Amanda Machado, Portugal

10:45 TS08. THEORY / METHODOLOGY 2 (parallel

sessions)

Venue: SALA DOS CONSELHOS

Moderação / Moderation: Luís Nogueira

ID515 Regras de Semelhança de Design

Diamantino Santos Diniz Abreu, Portugal

ID518 Inside the studio: uma representação visual sobre a prática do design gráfico

Leonel Brites, Portugal

ID522 Architecture and Infrastructure:

Investigating Spatial Networks

John Cullen Sayegh, EUA

 $\ensuremath{\mathsf{ID529}}$ From the border to the body as territories

of Design

Catarina Grácio de Moura, Portugal

10:45 TS09. FASHION / TEXTILES 2 (parallel

sessions)

Venue: ANFITEATRO 2.12

Moderador / Moderator: Catarina Rodrigues

ID488 **Além das temporadas: a ruptura de**

paradigmas do Design de Moda

Marina Rezende, Maria Sílvia Barros de Held Brasil

ID498 A arte relacional e o artista contemporâneo:

apontamentos para Biojoia

Nancy Szaz, Maria Sílvia Barros de Held Brasil

ID499 Do barbarismo Gótico à Subcultura de Moda

Kelly Morais Simonini,

Maria Sílvia Barros de Held

Brasil

ID531 Adressing Place

Frances Joseph, Miranda Smitheram Nova Zelândia

12:00 Almoço/Lunch (free/non-institutional)

14:00 Book Launch

Venue: SALA DOS CONSELHOS

15:00 TS10. INTERFACE / MULTIMEDIA 2 (parallel sessions)

Venue: SALA DOS CONSELHOS

Moderador / Moderator: Francisco Paiva

ID502 A prática da escalada desportiva e os media digitais — o design digital como estudo de caso para a experiência do território

Juliana Gomes, Jorge Brandão Pereira Portugal

ID511 Modelos Materiais à Semelhança para testar Design

Diamantino Santos Diniz Abreu, Portugal

ID512 Inside the cave: using design and storytelling to tell (global) stories

Leonel Brites, Portugal

ID517 Reality-based Interaction Design. A review of tools and products for people participation in the challenges of sustainability

Vanessa De Luca, Suiça

ID538 A transmedia design approach to literary cartography: the case of *O ano da Morte de Ricardo Reis*

Luís Frias, Ricardo Cruz, Portugal

15:00 COMMUNICATION / SERVICES 2

(parallel sessions)

Venue: ANFITEATRO 2.12

Moderador / Moderator: Sónia de Sá

ID469 Design de mobiliário em cartão compacto e modular

Ana Filomena Curralo, Manuel Gulias, Portugal

ID491 Trajetos de Identidade Gráfica: O papel do design na concretização de espaços académicos e a sua ligação à malha local

Marta Fernandes, Rita Coelho, Portugal

ID530 O Canal 180 no território português: o papel do design de Motion Graphics na comunicação da marca

Ana Sofia Rodrigues, Vítor Quelhas, Pedro Serapicos, Portugal

ID534 Sinais identitários: o design português de tipos digitais (1990–2010)

Vítor Quelhas, Rui Mendonça, Vasco Branco, Portugal

ID528 O design gráfico e o património cultural do Minho – investigação e experimentação pedagógica sobre comunicação gráfica e território

Jorge Brandão Pereira, Portugal

16:30 Coffee-break

16:45 Keynote Speaker

Redesigning borders: visualization in the biometric age

Peter Hall, Inglaterra

Venue: SALA DOS CONSELHOS

17:30 Sessão de encerramento Closing Session

Venue: SALA DOS CONSELHOS

Francisco Paiva

Scientific Coordination / Director of the Media Arts PhD / Coord. of LABCOM's Arts Group Catarina Moura

Executive Coordination / Vice-president of the Faculty of Arts and Humanities

Afonso Borges

Executive Committee / Vice-president of the Dep. of Communication and Arts, Director of the MA in Industrial Design

Júlio Londrim

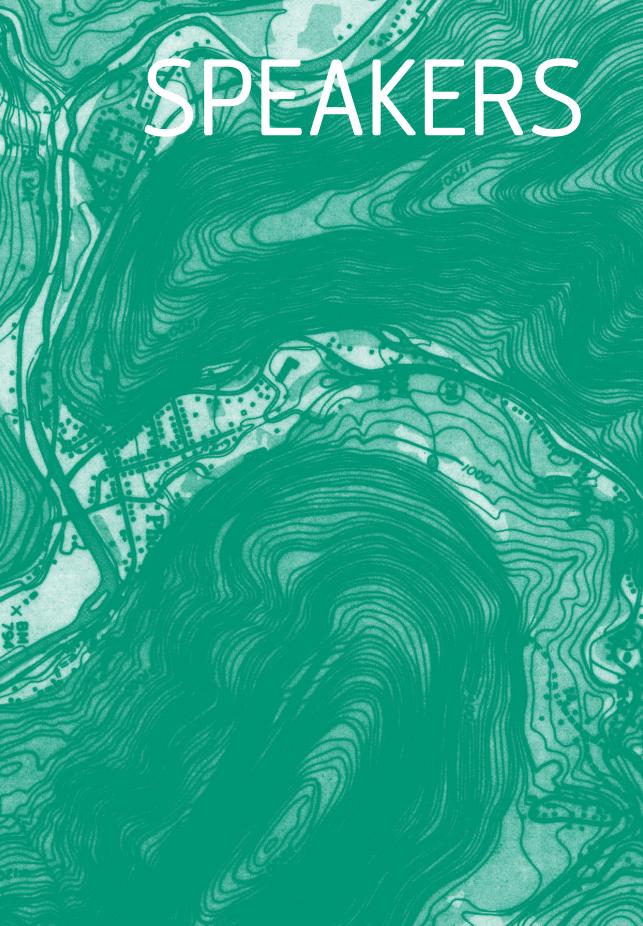
Executive Committee / Director of the BA in Multimedia Design

Rita Salvado

Executive Committee / Director of the MA in Textile Engineering, Director of UBI's Museu dos Lanifícios

Sara Velez

Executive Committee / Director of the MA in Multimedia Design





Alastair Fuad-LukeFaculty of Design and Art,
Free University of Bozen-Bolzano, Italy

Designing for rich co-habitations: Territory as a diversescape

Pioneer flora and fauna inhabits disturbed, degraded or abandoned land initiating an ecological succession. This is an apt metaphor for design as 'things to think and act with' to re-colonise territories rift by disturbances, such as rural depopulation, land abandonment, land degradation, climate change, and biodiversity loss. Design can inoculate with new 'images of thought'. Design can facilitate the intertwining of propositional, procedural and experiential knowledge into new combinations of encultured knowledge. Design can recognise the potential of situated knowledges. Hybridising these knowledges through design can imagine and create territories - a 'diversescape' - where humans and other-than-humans cohabit for mutual enrichment.

Alastair Fuad-Luke is a facilitator, educator, and writer with expertise in design activism, co-design and ecodesign. His books include *Agents of Alternatives* (coedited), *Design Activism, The Eco-design Handbook andThe Eco-travel Handbook*. He is currently Full Professor of Design Research at the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen-Bolzano, Italy, where he is engaged in local projects focusing on design and making, and a new regional project about design, art and agri-culture called *What Could A Farm Be?*



Elena FormiaFaculty of Design and Art, Alma Mater Studiorum - Department of Architecture, University of Bologna, Italy

Histories of the Future. Visions of sustainability by Italian design cultures

In 1970 Tomás Maldonado, former head of the Ulm School of Design, published *La speranza* progettuale: ambiente e società, or Design, Nature and Revolution: Toward a Critical Ecology, a brief but dense, speculative and frequently quoted portrait of the environmental crisis, practically rationalistic and contextually anchored to a radical reform of socio-political systems. This book anticipated a deep reflection by Italian design cultures about the implications of human activities on the environment. or better about the idea of design as ecology itself. A reflection that run parallel to the debate stimulated by the ecological movement, on one side, and by future studies, on the other. These multifaceted design experiences involved the so-called radical movements of the 1960s and 1970s, as well as the professional contexts, and materialized a reaction to a climate of uncertainty and fear of the future nurtured by hypothesis of social, political and environmental collapse. At the same time, it anticipated design topics, processes, tools that would mature in the following decades, through the emergence of sustainable approaches internationally. This presentation will link the concepts of design, territory and futures, exploring visions of sustainable futures in the history of Italian design. It will present projects developed during the 1960s and 1970s, linking them with global experiences and debates. A the same time, it will reflect on the role played by design in

the circulation of ideas about the future, and in the dialectic between the future as radical alternative and as an object of science and governance.

Elena Formia is a Fixed-term Senior Assistant Professor at the Alma Mater Studiorum - University of Bologna's Department of Architecture, Italy. Within this context, she is investigating, in a historical perspective, how ideas of futures were embedded in artifacts and/or in design projects. Her publications include articles in the Journal of Design History and the International Journal of Critical Cultural Studies and the books Storie e cronache del design (Allemandi, 2012, with Pier Paolo Peruccio) and Storie di futuri e design. Anticipazione e sostenibilità nella cultura italiana del progetto (Maggioli, 2017).



Peter HallCentral Saint Martins University of the Arts, London

Redesigning borders: visualization in the biometric age

The introduction of the biometric border (Amoore 2006) requires new ways of thinking about mapping territories and identities. The wide availability of self-tracking and visualization technologies and platforms promises to give the digitally-savvy control over their lives — or does it herald a new era of racial profiling, algorithmic bias, and dataveillance? This talk looks at the design history of the biometric border and explores ways in which artists and designers have used visualizations to both perpetuate and resist the use of norms and categories to control populations and the movement of people.

Peter Hall is Senior Lecturer and Course Leader, BA (Hons) Graphic Communication Design at Central Saint Martins, University of the Arts London. His research focuses on mapping and visualization as critical and participatory practices. Dr Hall was previously Programme Director of BA Design and Design Futures at Griffith University Queensland College of Art in Australia (2012-15), Senior Lecturer in Design at the University of Texas at Austin, USA (2007-12), and Lecturer in Graphic Design at Yale School of Art, USA (2000-2007). His recent essays appear in the books Design in the Borderlands (Routledge 2014), Graphic Design Reader (Bloomsbury Academic 2018) and Encountering Things: Design and Theories of Things (Bloomsbury Academic 2017). His books include Else/Where: Mapping - New Cartographies of Networks and Territories (edited with Janet Abrams, 2006). He is cofounder of DesignInquiry, a non-profit educational organization devoted to researching design issues in intensive team-based gatherings, based in Maine, USA.



Seçil Ugur YavuzFree University of Bozen-Bolzano,
Faculty of Design and Art, Italy

Space In-Between: Crafting Textiles in the Realm of Bits and Bytes

Thanks to emerging digital technologies, crafting textile has been evolving at a rapid pace, gaining new dimensions and meaning. Embedding electronics in textiles or using digital fabrication tools in crafting them gives rise to a new type of practice which leads practitioners to create diverse and unexpected results. Although the field of textile craft and electronics look quite different from each other, one is based on tacit knowledge and hands-on experience, while the other one is more explicit that can be codified and digitalized, together they form a new territory, 'a new area of negotiation'. The presentation will address on the textiles emerging in the intersection of different practices and discuss how new knowledge and opportunities can arise in this 'space in-between'.

Seçil Ugur Yavuz is a designer and researcher, working in the field of Interactive Product Design, e-textiles and Co-designing processes. She has a background in industrial Design and Product, Service, and System Design. She completed her PhD research at Politecnico di Milano, in Italy. Her practice-based PhD thesis focused on communicating embodied emotions through wearable technology. She is currently a research fellow and lecturer at the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen-Bolzano, in Italy, where she is conducting a research project called *Co-story* in which she has been developing Design tools and techniques aiming to conceive smart objects together with children.



Raul Cunca Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Portugal

Design, Territory and Identity

The communication presents the paradiams of Design and Identity framed in the Territory. In a second moment, it introduces the idea of Local Identity. It explains the concepts of Naturalness and Identity, Identity Construction, and Local Making. It also introduces the relationship between Culture, Territory, and Identity. It explores the identity reinvention and its use as a vehicle for cultural stability. It also refers to the abusive and gratuitous application of this concept and its immaterial genesis. In a third moment, the communication shows historical encounters between Identity and Design, from the 18th century to nowadays. The fourth and final phase of the communication presents projects developed in workshops. The exercises explored the habitat of a given geographic location. They emphasized the relationship between Design, Territory, and Identity.

Designer and Associate Professor of the Fine Arts Faculty – Lisbon University. Visiting Professor at the Architecture Faculty – Sapienza Università di Roma. Member of several Scientific Commissions. Referee of the diid _disegno industrial industrial design journal, of MIUR and ANVUR, Italy. His scientific projects and articles are often published in national and foreign magazines. Exhibitions in Portugal, Spain, Italy, Germany, USA, and Japan. Projects exhibited in the Portugal Pavilion – XXI Triennial of Milan and in the 5th Ibero–American Biennial of Design – BID 16, 2016. Author of the books: Territories Hybrids, UL-FBA, 2006, and The Magic of Polaroid – Raul Cunca Collection, Casa da Cerca, 2012. Coordinator of the Designesart Catalog – Local Identity and Global Design, IPCB, 2015.







O consumo narcísico de moda e as consequências: o trabalho escravo na indústria têxtil

Caroline Meira Nunes de Almeida Univesidade de São Paulo Maria Sílvia Barros de Held Univesidade de São Paulo

Consumo. Moda. Narcisismo. Escravidão Contemporânea

O presente artigo procura traçar as relações existentes na contemporaneidade entre o consumo e o narcisismo, a fim de identificar uma resultante: a partir do estudo da sociedade de hiperconsumo de Lipovetsky, sobre a construção do consumidor pós-moderno e da cultura de sobrevivência de Lasch, em que para o indivíduo, o consumo é psicológico, busca-se ainda em bibliografias e documentários que abordem a questão do consumo e do sistema de moda, analisar de que forma as rápidas demandas de produção e consumo incentivadas pelas mídias e pela sociedade repercutem direta ou indiretamente nas histórias individuais dos sujeitos que estão ou não inscritos no território do consumo de moda; tal colocação traz para o contexto da pesquisa, a necessidade de compreender a relação que pode ser estabelecida entre os modelos de trabalho análogos à escravidão presentes ainda hoje na indústria têxtil – estigma que de certa forma, passou a ser de conhecimento público por meio de denúncias e matérias que ganham espaço em portais de notícias impressos e digitais, bem como em rodas de debates sobre moda, sustentabilidade e consumo consciente - e o narcisismo do homem contemporâneo, que vê como solução, não somente para a sua própria infelicidade, mas também a realização de seus desejos imediatos e sua afirmação pessoal de bem estar, o consumo de excessos: mesmo que tais excessos afetem de maneira pouco justa os demais. A pesquisa direciona ainda, à algumas soluções e preocupações que nos últimos tempos têm despertado dentro do sistema de consumo consciente, para que novas alternativas e perspectivas possam ajudar a reverter esses processos destrutivos.

461

Design de material didático voltado ao ensino de informática para o público idoso

Thaiana Anjos Instituto Federal de Santa Catarina

Idoso; inclusão digital; informática; material didático

O design pode ser agente de mudança em uma sociedade, especialmente na vida de pessoas idosas e de baixa renda. Os idosos são expostos a produtos muitas vezes não familiarizados e isso pode ameaçar a terceira idade de processos e convívios sociais inerentes à tecnologia (CARMINATTI ET AL., 2010). A inclusão digital é fundamental para garantir que os idosos tenham acesso às tecnologias de informação e comunicação (TICs). Pensando nisso, foi desenvolvido um curso para a inclusão digital de idosos de baixa renda. Este artigo foca na criação de material didático de forma que os idosos possam aprender conceitos básicos de informática de forma mais intuitivo possível. Logo, deve-se responder às seguintes perguntas: (I) quais características devem ser consideradas ao desenvolver material didático voltado ao público idoso? e (II) quais elementos de design podem ser inseridos no material didático para facilitar a compreensão dos conceitos básicos de informática? A metodologia da pesquisa segue cinco etapas: 1) identificar as necessidades, barreiras e dificuldades que os idosos, pertencentes do público-alvo, possuem na interação com o computador, por meio de questionários e entrevistas; 2) identificar elementos gráficos que estimulem a atenção e proporcionem ajudas pedagógicas para guiar o aprendizado, facilitando a compreensão durante a leitura do material didático; 3) elaborar a apostila; 4) verificar a utilização da mesma, por meio de técnicas para coletar o feedback dos idosos durante toda a duração do curso, por meio da realização de tarefas, observação e entrevistas; e 5) análise dos dados para aperfeiçoamento do material didático. Espera-se que o material didático criado seja uma forma complementar de contribuir para o aprendizado da informática e na inclusão digital do público idoso.

Avaliação de usuabilidade de Ambiente Virtual de Aprendizagem voltado ao público surdo

Thaiana Pereira dos Anjos Daniela Satomi Saito Daniel Henrique Scandolara Instituto Federal de Santa Catarina

Surdez; AVEA; usabilidade; design

O design pode promover oportunidades para melhorar a aprendizagem de pessoas que possuem necessidades especiais, entre elas, as pessoas com surdez. O surdo é aquele que tem perda auditiva e faz uso da língua de sinais para se comunicar e interagir com o mundo. É possível verificar que os alunos surdos não possuem somente a dificuldade de entender a língua portuguesa, mas também de compreender a língua de sinais, muitos dos auais chegam a idade adulta completamente analfabetos em ambos idiomas. Dessa forma, inúmeros alunos iniciam seus estudos acadêmicos sem um preparo adequado. É necessário refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem de um aluno surdo e verificar quais meios podem ser utilizados para proporcionar maior qualidade e efetividade ao ensino. A Educação a Distância (EaD) possui potencial para ampliar o acesso à educação dos alunos surdos, porém os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEA) não estão preparados, na maioria das vezes, para lidar com as necessidades desse público. As áreas do design e da ergonomia podem contribuir para melhorar a relação entre AVEA e o usuário surdo. Dessa forma, quais características devem ser consideradas no AVEA para melhorar a interação com o público surdo? Em um Instituto Federal de Educação brasileiro, as necessidades dos alunos surdos foram consideradas durante o redesian de um AVEA. Um teste de usabilidade foi realizado com os alunos, a fim de descobrir o que pode ser melhorado no ambiente virtual. Todos os documentos utilizados no teste foram interpretados para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) a fim de prover um maior entendimento. Todas as interações e diálogos foram registrados para análises. Após análises dos dados coletados, verificou-se elementos que deveriam ser implementados ou alterados na interface do AVEA. Dessa forma, o AVEA pôde ser aperfeiçoado para que contemplasse as necessidades, barreiras e dificuldades que os surdos possuem.

463

Design Thinking no serviço público: revisão da literatura

Rodrigo Balbinot Reis Instituto Federal de Santa Catarina Jacir Leonir Casagrande Denise Del Prá Netto Machado Nei Antônio Nunes Universidade do Sul do Estado

Design Thinking; Serviço Público; Inovação

Este estudo tem como objetivo realizar uma revisão sistemática a respeito do *Design Thinking* praticado no setor público brasileiro para entender suas possíveis aplicações. O ambiente organizacional das Instituições públicas brasileiras, historicamente burocráticas e engessadas, vem enfrentando demandas sociais por melhorias na apresentação de seus resultados. A eficiência se torna impositiva em suas atividades e processos internos. Tal demanda é imposta por vários fatores sociais, dentre eles: a evolução da consciência da sociedade, a rápida troca e acesso às informações oferecidas pelas atuais mídias, e até mesmo a competição gerada pelo mercado. O processo de mudança pode ser apoiado com a adoção de metodologias que buscam resolver problemas, melhorar a comunicação e reunir os envolvidos no processo, como é o caso do Design Thinking, que tem o potencial de resolução de problemas de forma inovadora (HASSO, 2018). Orienta o estudo a seguinte questão: como o Design Thinking vem sendo aplicado no setor público no Brasil? Para responder, se fez um levantamento bibliométrico do período de 2008 a 2018 nas bases de dados EBSCOhost, SciELO e Google Acadêmico, com as palavraschave "design thinking" e "setor público". Pôde-se verificar que o *Design Thinking* está sendo utilizado no setor público brasileiro, para resolver situações complexas na administração pública brasileira.

InMediaDes: quando o design narra o espírito do lugar

Liliana Soares Ermanno Aparo

Inst. Politécnico de Viana do Castelo / CIAUD

Genius Loci, Semiotic Competence, Creativity, Design Education, Product Design

Este artigo pretende refletir acerca do papel do designer como intérprete da realidade, considerando o tempo, o espaço e as circunstâncias. Designadamente, em termos de questão de investigação, sendo a modernidade líquida (Bauman, 2005) uma realidade promotora de contradições e de complexidade, em que o real se confunde com o virtual, será possível projetar, olhando para o significante e não para o significado? O estudo pretende demonstrar que, através de um projeto académico, entre Portugal e Itália, é possível criar hipóteses de design portadoras de cultura. O desafio é interpretar a essência de uma mensagem cultural, representando um território longínguo, apostando na valorização daquelas características que o podem tornar o produto singular. A primeira parte revisita a história da literatura ocidental que oferece muitos exemplos de Fiction Travels para compreender a sua aplicação no design, nomeadamente na dimensão semântica e social. Para compreender a mudança de narrar e de viver as histórias com a fantasia que caracteriza a atualidade analisa-se a entrada dos meios de comunicação em massa e as lições de Umberto Eco (1998). A segunda parte analisa guer o conceito de comunidade como palavra-chave do momento, quer a relação que existe entre design e viagem. Por outro lado, analisa-se a qualidade artesanal do produto como competência do design industrial. Como modelo de interpretação apresenta-se um exercício experimental de desenvolvimento produtos capazes de representarem o contexto de referência. O exercício foi desenvolvido por cerca de guarenta alunos e contou com a participação de artesãos de âmbitos distintos do Norte de Portugal. Este estudo espera contribuir para a discussão de que a diversidade deve ser baseada nas aualidades locais e deve ser vista como um caminho necessário para alcancar uma correta interpretação das complexidades, gerando produtos, espaços e experiências fruto de um pensamento local em escala global.

465

O território da transparência e tecnologia na criação de calçados confortáveis

Charlotte Amoedo Joyce Pires Priscila Santos Maria Sílvia Held

USP / Escola de Arte. Ciências e Humanidades

chaves; ergonomia, *design*, *blockchain*.sustentável.conforto

Este estudo tem como proposta a criação de calçados que aliem a ergonomia, design e tecnologia, que trazem uma moda transparente e sustentável através da utilização do blockchain (etiqueta que demonstra a transparência na cadeia produtiva). Percebe-se que o foco maior é o bem – estar e a qualidade de vida, porém, depara-se com algumas questões como, a confirmação da relevância do conforto. Outros aspectos analisados são: o envelhecimento da população, cidades estressantes, trabalhos fatigantes e a procura da população por produtos tecnológicos. Através dos estudos apresentados neste artigo propõe-se uma nova ótica com o intuito de modificar os padrões sequidos pelas indústrias para resultar na criação de um produto diferenciado no mercado calçadista onde o conforto será priorizado, porém o design também será um fator extremamente relevante ao longo de todo o processo de criação.

466

Design de material didático voltado ao ensino de informática para o público idoso

Paul Hardman University of Coimbra

The crit, design studio model, pedagogy, peer dialogue, feedback

The crit, design studio model, pedagogy, peer dialogue, feedback. In design education, we could say that the territory at stake is the field of design: its history, methods and theories. But the practices and spaces that constitute design education could also be considered a territory. The design studio model, the unique or 'deviant' learning format (Schön, 1985) is that which characterises our discipline. The crit is the essential cornerstone of the design studio model and is the

moment in which tensions and difficulties that occur in this territory are most apparent, made so, through the dialogue between teachers and students. This paper is constituted by a literature review on the crit which concludes that the format has several problems that must be addressed to make the most of its pedagogical potential. These include: the hierarchical and stressful nature of the traditional crit; the heavy reliance on insight from teachers; and emphasis on the artefacts of design, rather than process. In contrast, it is the potential for peer dialogue that is the main opportunity of the crit, so that ideas may be formed and tested by the students as they develop their ability to function as a critical community. Using Action Research methods such as journal writing, focus groups and interviews, this paper recounts a series of interventions in the crit format with the intention of improving peer dialogue, including the staging and phasing of the crit, attention to the hierarchical effect of the teacher, and using written feedback as a tool to stimulate discussion. Expanding on the metaphor of the design studio model as a territory, this paper then suggests that it may be productive for design teachers to question whether their role in the crit should be that of a navigator, tour guide, or travel companion: which approach can lead the students to undertake the most significant journey.

469

Design de mobiliário em cartão compacto e modular

Ana Filomena Curralo Manuel Rivas Instituto Politécnico de Viana do Castelo / ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura

Design modular, projeto, mobiliário, ensino; cartão

Este artigo insere-se num exercício de projeto lançado aos alunos do curso de Design do Produto, para o desenvolvimento de peças de mobiliário em cartão, compactas e de fácil transporte destinada aos estudantes universitários deslocados e/ou pessoas com estilo de vida nómada. Este projeto visou incutir nos alunos um conjunto de conceitos como a sustentabilidade, mobiliário modular e compacto, com foco principal numa resolução das necessidades habitacionais e melhoria do conforto, dos próprios estudantes. Para o

efeito e seguindo uma metodologia, em que se promove a construção de um raciocínio autónomo e consciente próprio da atividade de projeto, de forma a escolha do percurso seja algo inerente a cada estudante. Assim, através de uma metodologia apoiada na construção da competência e autonomia, proporciona ao aluno conhecer e aprender de forma a despertar uma consciência aue o conduzirá a ter um novo olhar sobre o seu campo de atuação. Conjuntamente, foi uma visão inovadora de mobiliário prático, leve e fácil de construir, contendo projetos tipo "Do it yourself", onde se exploram materiais, em especial papelão, dobras e empilhamentos. Esta linha de atuação possibilita inspiração e introspecção sobre a prática do design a estudantes e profissionais de todo o mundo. O resultado final foi bastante abranaente e satisfatório. Os cerca de 40 estudantes (18 do sexo masculino e 22 do sexo feminino), que trabalharam em grupo de pares, desenvolveram e apresentaram cerca de 20 pecas à escala real, desde biombos, prateleiras. mesas de apoio, bancos e cadeiras caracterizados como peças leves, práticos e versáteis. Neste sentido, consideramos a utilização de uma abordagem "centrada na pessoa" como processo de ensino do projeto, identificando de forma clara o modo de fazer.

471

Avaliação de usabilidade de Ambiente Virtual de Aprendizagem voltado ao público surdo

Rodrigo Mendes IADE-UE Flávio Almeida UNIDCOM, IADE-UE

Berserk; animation; digital; analogue; anime

Animation as a visual language is constantly evolving. The migration of the production from the analogue to the digital territory is marked by the influx of new technical and aesthetic possibilities in the way of communicating to a contemporary audience in the different media. Because it's one of the most iconic works in the world of manga, Berserk was used as a study object to map that territorial migration. This choice is grounded by its success for over 20 decades and its several adaptations in both analogue and digital languages. Berserk's adaptations from manga to anime were analysed with the goal of understanding the aesthetic nuances from both analogue and digital territories and create a critical opinion about the qualities and benefits of each of

the individual adaptation cases and with the goal of reaching an expanded view on the different effects that both techniques bring to the story and how the design of characters in different techniques influences the creative process. More than the territory where the adaptations were produced, what the analysis of Berserk and its adaptations present as a pivotal point are the artistic directions taken during the production of each anime.

472

Transparência na moda: Uma análise do índice de transparência da moda e sua importância para o Brasil

Elisa Araújo Tupiná Universidade de São Paulo Vanessa Henrique Faculdade Senai Cetiqt Sílvia Barros de Held. Universidade de São Paulo

Moda, transparência, índice, design, trabalho escravo

O presente trabalho tem por finalidade o estudo da importância da transparência para a cadeia da moda, através de dados coletados no índice de transparência da moda, realizado desde 2016 pelo Fashion Revolution. O Fashion Revolution é um movimento global, presente em mais de 90 países, que luta por uma moda mais ética e uma cadeia da moda mais transparente, palavra que é o pilar do índice de transparência da moda, o qual analisa informações públicas de marcas selecionadas afim de identificar quanto de informações estas empresas divulgam sobre suas políticas, procedimentos, metas e compromissos. Em um momento onde fala-se tanto sobre a importância de ter-se uma cadeia de moda mais limpa e com um cliente cada vez mais exigente, muitos deles a optar pelo consumo de peças do vestuário que tenham conhecimento da origem de sua fabricação, assim como, o conhecimento da matéria prima de modo a ser cultivada de maneira ética, sem trabalho análogo à escravidão, faz-se necessário colocar em foco a discussão da importância da transparência, pois ela é essencial para identificar os problemas da cadeia e propor mudanças.

473

A subversão na moda: o pastiche como território de criação

Yasmin Alexandre Có Cláudia Regina Garcia Vicentini Universidade de São Paulo

Moda, pastiche, criação, sujeito político, intertextualidade

Este artigo discute o traço contestador expresso em práticas de pastiche que tem como alvo a moda, considerando o discurso político que as acompanha. Para isso adotamos a acepção de pastiche como intertextualidade, um recurso discursivo utilizado para, neste caso, criticar padrões estéticos hegemônicos e promover a redefinição de territórios de criação. Essa reconfiguração dá origem a outras formas de apropriação do próprio corpo em experimentações que evidenciam o sujeito político e os dispositivos de resistência. Com o intuito de ilustrar este processo, adotaremos as noções de poder em Michel Foucault para analisarmos pela ótica da Semiótica Discursiva, os enunciados em circulação nas mídias do coletivo brasileiro de moda experimental *estileras*.

474

Visual Storytelling as a Learning Creative Strategy - An Itinerary Through a Mosaic of Visual Clues

José Miguel Gago da Silva Fernando Moreira da Silva João Vasco Neves Daniel Raposo Martins CIAUD University of Lisbon

Digital Design, Visual Storytelling, Creative Strategy, Persona Method

The following article describes a creative strategy in the learning environment regarding Digital Design, applied to project units focused on product design development. The purposed perspective concerns to project's early stage and reveals how Visual Storytelling through a mosaic assemblage of visual clues allows an itinerary on cohesive information's acquisition. The practice of Visual Storytelling towards problem-solving, enable students of different cultural backgrounds to process the complex ramifications of a specific con-

cept, since visual information is the common language to all. An exploratory strategy of Visual Storytelling does not restrain the conduct of a project. It rather creates a conducted and supported literacy driven by associations. Is the main objective of this strategy to foster and develop critical thinking, essential to scrutinize different levels of visual information.

475

Carmo Valente e o sistema de mobiliário Galé

Ana Filomena Curralo Instituto Politécnico de Viana do Castelo / ID+ Helena Barbosa Universidade de Aveiro; ID+

Design, Plásticos, História do Design em Portugal, Carmo Valente, Exposições do Design Português

Após a segunda Grande Mundial (1939-1945), a matéria prima polímera teve uma reconhecida aceitação tanto nos Estados Unidos como na Europa, sendo que as primeiras utilizações deste material na fabricação de móveis surgiram a partir dos anos do séc. XX.O aparecimento de uma nova geração de designers, trouxe novos impulsos ao desenvolvimento de produtos, como foram o caso Charles Eames (1907–1978) e sua mulher Ray Eames (1912–1988), que em 1949. Este artigo, contempla uma análise da criação e produção de objectos polímeros no contexto português, focando-se no conjunto de poltronas do modelo Galé ESP2, desenhadas para a zona das piscinas do Complexo Torralta -Troia em 1972, pela arquiteta/designer Carmo Valente (n.1930). Para a redação deste artigo utilizou-se uma metodologia centrada em referências de produção académica, tendo como objetivo, a contextualização da situação económico-social da época para de seguida enquadrar o design na década de 70. Numa segunda fase, analisou-se o sistema de mobiliário Galé, o seu desenho, influências estrangeiras e as técnicas de produção. Com esta abordagem petendese dar a conhecer mais profundamente estas peças icónicas e procura-se produzir novo conhecimento histórico e teórico contribuindo para a valorização do design português não só ao nível autoral, como também ao uso do plástico aplicado aos objetos.

481

A composição geométrica: Fundamentos do passado; derivações do presente

Pedro Santos

LabCom.IFP / Universidade da Beira Interior Júlio Londrim

LabCom.IFP / Universidade da Beira Interior

Design/arquitectura, geometria, ilusão, espaço

Neste artigo pretendemos demonstrar em que medida os processos estéticos e artísticos contemporâneos do design, reflectem princípios de produção de concepção de arte consideradas clássicas e aplicadas no passado. Por exemplo, em que medida os padrões geométricos subjacentes à produção de ilusões pelo padre Pozzo¹ se encontram evidentes em produções imagéticas subjacentes às variadas obras de arte contemporâneas? Ou ainda a reara de ouro ou proporção áurea, aplicada em arte desde a antiquidade², e que terá sido utilizada na concepção do Parthenon, podem ainda hoje influenciar os processos de criação de obra artística. Esta comunicação pretende salientar a importância da composição geométrica na estrutura do desenho, que vai originar o projecto em design, quer seja na arquitectura, design de comunicação ou equipamento. E ainda como as regras da tratadística em geometria publicadas na época considerada clássica, podem ainda hoje influenciar o métodos modernos de criação artística.

 $^{\rm L}$ Pozzo, Perspectiva Pictorum et Architectorum, 1693-1700 / $^{\rm L}$ Gyorgy Doczi, 1994, pg.106

Métodos de avaliação de usabilidade aplicados ao desenvolvimento de sites e-commerce

Thaiana Pereira dos Anjos Instituto Federal de Santa Catarina Leila Amaral Gontijo Universidade Federal de Santa Catarina

E-commerce; usabilidade; processo de desenvolvimento

E-commerce é uma modalidade comercial cujas transações são realizadas por meio de plataformas online, com o apoio de computadores, tablets, smartphones, dentre outros equipamentos eletrônicos. O processo de desenvolvimento de um site e-commerce compreende um conjunto de tarefas que visam, desde sua especificação à sua implementação, a construção de um software de qualidade. Características inadequadas de usabilidade nas lojas virtuais podem ser verificadas pela alta taxa de abandono do carrinho de compras. Logo, a construção de um site e-commerce bem sucedido envolve avaliar a usabilidade o mais cedo possível durante o ciclo de vida do website. Porém, cada fase do processo reguer uma avaliação específica, que depende do que será avaliado no site e, consequentemente, necessita da aplicação de um método específico também. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é relacionar os métodos de avaliação de usabilidade às fases do processo de desenvolvimento de sites e-commerce. Dessa forma, busca-se responder a seguinte pergunta "quais são os principais métodos de avaliação de usabilidade que podem ser utilizados em cada fase do processo de desenvolvimento?". A metodologia da pesquisa seguiu guatro etapas: 1) identificou-se as fases do processo de desenvolvimento de sites e-commerce: 2) foi realizada uma revisão sistemática da literatura nas bases de dados EBSCO, Scopus e ProQuest procurando trabalhos científicos publicados entre 2007 e 2017; 3) listou-se os principais métodos de avaliação: e 4) foram relacionados os métodos de avaliação às fases do processo de desenvolvimento. Foram identificados 10 principais métodos de avaliação de usabilidade, os augis foram relacionados às cinco fases do processo de desenvolvimento de sites e-commerce. Esperase que desenvolvedores, testadores, analistas entre outros integrantes das equipes de desenvolvimento

possam realizar as avaliações de usabilidade em qualquer momento do desenvolvimento do software, mesmo antes da sua codificação.

487

Urbi and life in On Thoughts/Pensamientras

Ana Albuquerque LabCom.IFP / Universidade da Beira Interior

Illustration, space, intermedia, transmedia, anagram

On Thoughts is a picture book and an animated short film conceived by the illustrator André da Loba, with text by Eugénio Roda. Each illustration seems to be a thought about space and life: the angle and the perspective change, but seemingly the "city" is the same and the living being as well, in its inner journey for its thoughts and ideas. It can be said that it is an ongoing anagram of those elements at that space, but more than that it represents the way(s) each person can see, live and feel it. The movement ("the dance") between a single tree and the houses and the surrounding space also invites the reader and the spectator to observe the inevitable relationship between nature and infrastructure. And while the picture book incorporates written words, the animated short film does not. It is a clear game between illustration, movement and sound, with an expanded narrative range, and the exploitation of different media, giving new courses to the narrative. How can we map our thinking and experience in relation to spaces? The purpose of this analysis is to identify the different dialogues between man and space suggested by the picture book and in extension by the animated film, inquiring the scenarios before and after the transposition of the still image to the hybrid and synesthetic media, and in what way they contribute to the production of signification on their different possible compositions, in each paper sheet and in the animated frames. Here it is possible to evoke authors like Dick Higgins, Claus Clüver and Carlos Scolari in what hybridization. intermediality and transmedia are concerned, and also authors such as Peter Zumthor, who explores the idea of architecture simultaneously as a body enclosed and insulated — the interior — and an opened body in dialogue with the unlimited. This illustration work tries to show how spaces can be organized physically, and how they are mentally perceived, hence on thoughts, but, as André da Loba admits, also as a poem itself.

Além das temporadas.

A ruptura de paradigmas do Design de Moda através do conceito de 'moda atemporal'

Marina Duarte Rezendel Universidade de São Paulo / FASM M. Sílvia Held

CIAUD, U-Lisboa e Universidade de São Paulo

Moda atemporal; comportamento do consumidor; moda, sustentabilidade;

Os paradigmas atuais de criação, produção e consumo de artigos de moda são insustentáveis e necessitam ser remodelados. O design tem papel significativo nessa transformação. Ao propor o fortalecimento do conceito de moda atemporal, que convenciona-se chamar de "seasonless", este artigo objetiva estudar as mudanças comportamentais do consumidor de moda, destacando o desejo de ruptura dos padrões instituídos pela moda no que tange à durabilidade dos produtos. Objetiva entender como inserir a moda, considerada uma atividade efêmera e movida pelo consumo acelerado, no perfil de um novo consumidor consciente, num contexto de desenvolvimento sustentável, repensando para isso a sazonalidade dos produtos. Assim, pretende oferecer caminhos para a construção de novos paradigmas, identificando os processos pelos quais o design de moda pode transformar este cenário.

490

Arte, artesanato, design e literacia: intersecções territoriais

M. Sílvia Barros de Held

U-Lisboa CIAUD / Universidade de São Paulo

João Paulo Marcicano Universidade de São Paulo Fernando Moreira da Silva

U-Lisboa CIAUD Sandra Santis UNICAMP

Arte, artesanato, design, interfaces, contemporaneidade

Há várias interseções, em vários aspectos, entre a arte, o artesanato, o design e as mesmas contribuem para a evolução conceitual de cada um dos setores e, ao mesmo tempo, para a interação entre eles. Este estudo teve início a partir da preocupação com os conceitos referentes à arte, ao artesanato e ao design, suas ambiguidades, interrelações, conexões, em suas respectivas atualizações no decorrer de diferentes épocas, que envolvem ações, termos técnicos e materiais, a partir das transformações sociais e contextualizações. A metodologia utilizada opta por uma síntese e adaptação dos autores: Löbach, Munari e Baxter, além de Dijon De Moraes.

491

Trajetos de envolvimento: O design na concretização de espaços académicos e a sua ligação à malha local

Marta Fernandes ESMAD P. Porto, uniMAD Rita Coelho ESMAD / P. Porto, uniMAD, ID+

Identidade, Involve, design, indústria, Escola, território regional e local

O design é a resposta a um problema contextualizado numa comunidade, com uma determinada história, cultura, geografia, época e tecido socio-económico. Os comportamentos dos seus habitantes formam uma rede complexa de que o design faz parte integrante e que deve ilustrar, tornando fluída a comunicação entre os vários intervenientes. No sentido humanista da palavra, comunicar tem na sua etimologia 'pôr em

comum', 'compartilhar' – criar um elo de ligação entre as várias entidades. Num momento de criação de uma nova Escola Superior ligada às artes culturais, visuais. media e tecnologias, inserida num campus, apesar de tudo, com uma tradição académica instituída noutras áreas do saber, importa investigar as dinâmicas pedagógicas, culturais e industriais nestes novos campos científicos, adequadas e pertinentes para a população local, de modo a conseguir uma sustentabilidade do seu tecido industrial e humano. Este artigo aborda uma investigação em curso, por parte de duas docentes e uma estudante da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto (ESMAD P.Porto), sobre uma pesquisa de identidade visual e etnográfica do contexto regional da ESMAD – localizada em Vila do Conde e Póvoa de Varzim — e sobre quais as apetências culturais das suas gentes. Ainda que pertencendo ao distrito do Porto, o Campus 2 do P.Porto, onde se insere a ESMAD, é uma comunidade descentralizada do grande centro da cidade portuense, sendo essencial compreender como a nova Escola se insere no seu contexto. Houve por isso, duas estratégias definidas. A criação de um evento catalisador – uma conferência de Design: Involve – que conectava o tema de identidade e embalgaem, à indústria local e à academia. Por outro lado, o levantamento de testemunhos (obtidos através de entrevistas e de inquéritos) da sua comunidade geográfica e humana. Em suma, apresentam-se resultados que revelam os interesses, as atividades e os suportes de divulgação que identificam este território humano e geográfico e poderão potenciar a transferência de conhecimento.

496

Territórios do Design Circular: Redesign da Metodologia Projectual

Rui Filipe Cardoso Carreto
ESTGV_IPV | ESTG_IPG
Catarina Albuquerque Ferreira Carreto
CIAUD / FAUL

Design, design circular, metodologia projectual, economia circular, sustentabilidade

O presente artigo pretende abordar novos territórios de influência, cuja temática da economia circular inspirou o território do design. Economia circular consiste num conceito que assenta na operacionalização da redução, reutilização, recuperação e reciclagem de produtos, materiais e energia. O processo linear que definia o fim de vida dos objectos deu lugar a novos modelos e fluxos circulares de reutilização e de reaproveitamento, onde o design tem um papel importante a desempenhar. As teorias emergentes do design circular têm por base os mesmos princípios, promovendo um futuro sustentável e cuja metodologia projectual já abordava. Podemos constatar que estes princípios estão retratados de forma iniciática nas metodologias projectuais disseminadas em manuais escolares. Talvez o pouco aprofundamento das fases que constituem a metodologia façam parecer estas "novas" abordagens inovadoras. No nosso entender o design circular é uma reinterpretação da metodologia projectual. O pensamento do design verifica-se como processo mental basilar da metodologia, cuja insipiência sobre o conhecimento específico desta temática leva ao surgimento de linhas paralelas ou de novas abordagens que parcelam e evidenciam determinados momentos da metodologia em detrimento de outros. Com esta investigação é nossa intenção clarificar conceitos e modos de actuação. Demonstrar modelos gráficos que exponham que o design circular já é aplicado na análise da metodologia projectual, tanto na macro estrutura como na micro estrutura. Podemos afirmar que o design é verificado pela usabilidade dos produtos mas assumindo que há uma nova aplicabilidade, o estratégico. Assim, o design deve estar implicado de forma mais global na criação de novos produtos, ultrapassando a morte dos objectos na sua funcionalidade. Ponderamos um novo território de sustentabilidade que reinterpreta a obsolescência programada dos produtos.

A arte relacional e o artista contemporâneo: apontamentos para a Biojoia

Nancy Szaz, Universidade de São Paulo M. Sílvia Barros de Held Universidade de São Paulo / U-Lisboa/CIAUD

Arte, design, estética relacional, biojoias.

A arte relacional tem como objetivo explorar e redefinir modelos de participação social. Esta estética se transformou em intérprete de um desejo compartilhado de reapropriação da dimensão coletiva, em resposta à progressiva desagregação e dispersão da dimensão social na época contemporânea. A estética relacional define alguns cenários de ação, nos quais parece ser possível uma hibridação recíproca entre Arte e Design, através do compartilhamento de linguagens e objetivos. A temática da biojoia pode ser situada no campo de investigação das relações atuais entre o design e a arte contemporânea, nos aspectos conceituais, formais e produtivos.

499

Do Barbarismo gótico à subcultura e moda

Kelly Simonini Universidade de São Paulo M. Sílvia Barros de Held CIAUD, U-Lisboa e Universidade de São Paulo

Gótico, subcultura, moda

As roupas são um símbolo de linguagem, uma forma de se comunicar com um grupo, de fazer-se notar, ou simplesmente passar uma mensagem manifestada por uma linguagem estritamente visual, segundo do princípio da linguagem da vestimenta apresentada por Alison Lurie (1997). Esta forma de linguagem "vestível" encontra-se exemplificada claramente na subcultura Gótica nascida em meados da década de 80. A subcultura gótica vai muito glém do uso de roupas pretas e comportamento depressivo. Esta subcultura é vibrante, viva, e está em constante atualização. Se faz importante este tipo de trabalho, pois este conglomerado subcultural aoticista é considerado uma subcultura completa, está presente na moda, na música, na literatura, cinema e no cotidiano, mesmo que seja subliminarmente nas pessoas. Este estudo apresenta uma

linha de raciocínio a qual inicia-se com o surgimento da palavra *gothic* no século XVIII, seu desvinculamento do sentido original do termo e, consequentemente, sua evolução no decorrer da história, culminando por fim na própria subcultura nascida no começo da década de 80 e sua inserção por estilistas conceituados.

500

O design na valorização do território através dos produtos da agrobiodiversidade

Alice Cardoso Universidade de Aveiro Rui Roda Universidade de Évora Teresa Fidélis Universidade de Aveiro

Design; valuation of the territory; strategic design; constellation of value

This paper discusses the role of design in the valorization of the territory through the products of agrobiodiversity. It focuses on understanding and visualizing the value chain in practice of bivalves, with a special focus on oysters, from the Ria de Aveiro. These products have come to occupy a prominent place in international markets, but they lack a balanced distribution of value along their chain, resulting in a local value deficit. The objective is to present a systemic approach on this intrinsic value existing in agrobiodiversity products in this territory. Based on the analysis of data resulting from a cross-case study, we identified actors involved in economic activities of a traditional nature in the estuary, showing signs of the complexity and diversity of their systems network, and presented a framework that allows us, for a to give visibility to this reality and on the other, to make an approximation to the cultural and emotional value associated with this type of activities in this territory, which indicate a value of quality. From this approximation, the feasibility of extending the values of this territory in the moment and / or experience of the final consumer is analyzed, giving account for the competence of the Design as a strategic tool in the aggregation of value to the value chain itself, of agrobiodiversity products, in a perspective of valuation of the territory.

O design de produto como agente para a interpretação da cultura industrial desaparecida de um território. As cadeiras da fábrica "A Boa Nova" de Paredes

Elisa Anjos Ferreira Instituto Politécnico do Cávado e do Ave Jorge Brandão Pereira Instituto Politécnico do Cávado e do Ave / ID+

Cadeira, Paredes, indústria de mobiliário, Fábrica "A Boa Nova"

O presente artigo desenvolve um projeto que tem como objetivo o estudo da fábrica centenária "A Boa Nova", fundada em 1915 em Paredes, que permaneceu em funcionamento até 2005. Propomos o reconhecimento desta como uma empresa impulsionadora da modernização e industrialização da indústria do mobiliário em Portugal do século XX. Através da investigação dos seus produtos e processos de fabrico, analisamos o que ali era produzido na época, em termos de design e que reflexos se observam daquilo que eram as vanguardas europeias do início do século XX. Com o intuito de materializar o processo de investigação, revivalismo e conservação do património da fábrica "A Boa Nova", o design é utilizado como estratégia de pesquisa de forma a auxiliar a reificação do objeto final. Permitindo a valorização através do processo de design e do seu legado, o processo de investigação inclui o desenvolvimento projetual de uma cadeira revivalista, com o propósito de ser uma peça cultural passível de ser reconhecida como marco da fábrica "A Boa Nova" bem como um símbolo da marcenaria, da preservação de tradições e saber-fazer, reinterpretada numa visão contemporânea do design de produto. No caso particular da indústria do mobiliário, o desenvolvimento diligente da tecnologia e inovação, com todos os processos totalmente industrializados, resultou no encerramento de muitas fábricas e marcas aue não acompanharam as novas técnicas. Esta é uma realidade observável no território de Paredes, um dos polos nacionais da indústria de mobiliário. Em Paredes, esta indústria local é já centenária e desenvolveuse por um conjunto coincidente de vontades, que vão desde as características particulares de atores importantes, com papel ativo no desenvolvimento da história e da indústria de Paredes, ao desenvolvimento

económico e até visões de governança. O percurso histórico observado faz resultar, hoje, numa cultura industrial desaparecida (Pereira, 2015).

502

A Prática da Escalada Desportiva e os Media Digitais — o design digital como estudo de caso para a experiência do território

Juliana Gomes Instituto Politécnico do Cávado e do Ave Jorge Brandão Pereira Instituto Politécnico do Cávado e do Ave / ID+

Escalada, Design Digital, Mobile; Território

O presente artigo desenvolve um estudo sobre o design digital aplicado ao contexto particular da escalada desportiva, como interface para a experiência do território. Na contemporaneidade, os media digitais são uma forte influência para a sociedade desempenhando um papel de transformação e de integração social. Os indivíduos e utilizadores recebem informações através dos media e estão a ser socializados numa certa cultura. A informação continua a ser essencial para que haja uma boa evolução da sociedade e cabe aos media participar dessa informação, uma vez que são uma grande influência. No universo específico da escalada desportiva, o design digital desenvolve um conjunto de estratégias visuais e de experiência que permite tornar o território da prática, nomeadamente vias e setores (locais da prática da escalada desportiva), como territórios inteligíveis. Para um escalador, é tão importante saber como chegar a um setor como o estado em que esse setor se encontra e o material a usar, de acordo com as características particulares. O projeto da escalada desportiva é desenvolvido através da análise de projetos digitais e mobile sobre o tema, reconhecendo que mecanismos podem ser integrados no desenvolvimento, agregação e atualização de conteúdos, por parte de especialistas e comunidade. Pela análise apresentada, reflete-se sobre boas práticas de intervenção e sobre o que leva os membros desta comunidade (os escaladores) a participar e mobilizar-se para a utilização desta forma de interação. O mapeamento digital destes contextos geográficos tão particulares perspetiva uma ampliação do conhecimento sobre o território e o seu patri-mónio natural.

Two birds with one stone: How woodcarvers are contributing to the survival of traditional Malay fabric gilding

Shahrul Anuwar Mohamed Yusof Lancaster University, UK / UniSZA, Malaysia Stuart Walker Lancaster University, UK Telepuk, Crafts Revival, Woodcarving, Textil, Gilding

This paper will discuss how the contribution of one craft, namely woodcarving, can contribute to the revival and survival of another, namely Telepuk fabric making. This research also analyzes the knowledge transfer process that was enabled through a Telepuk Process & Woodblock Stamp Making Workshop organised by the Sultan Alam Shah Museum of Selangor and led by master craftsmen. 'Telepuk' is the name of a traditional Malay woven fabric that employs gilding with gold leaf or gold dust. It is an ancient craft that yields a rich fabric known as 'Kain Telepuk', which has been worn by Malay nobility for at least 300 years. The process of producing Telepuk cloth involves polishing the fabric with a shell and applying gold motifs with a carved wood block stamp using a kind of printing process. This meticulous process is time-consuming and difficult to master and the high cost of gold makes it unaffordable to many. These factors have contributed to the decline of this traditional craft. It was once widely practiced by women in ancient royal households but today is had almost disappeared. Due to a lack of understanding and information about Telepuk, nowadays most Malaysians do not know about this textile heritage. The decline of Telepuk making has, naturally, also contributed to a decline in the carving of the wood block stamps. According to the Sultan Alam Shah Museum of Selangor, there are no woodcarvers today who create these woodblock stamps. In 2016, there was an effort by this museum to revive Telepuk textile making. However, this was constrained by a lack of woodblock carvers. This meant that they could only use old, existing motifs. Because of this, a master woodcarver was approached by the museum to help revive Telepuk and to document the tradition of woodblock printing process. The findings of this research illustrate the importance of multi-disciplinary collaboration in the revival of traditional crafts through the exchange of knowledge and skills. In this particular example, there was collaboration among woodcarvers, fabric makers, researchers and museum curators. In the future, there is much potential for designers to also become collaborators, to develop new patterns and designs suitable for a contemporary audience. This current research also aims to gain vital information about potential design strategies for contributing to the preservation of traditional crafts.

506

The significance of consumer responses to packaging attributes of giftware design as drivers of business innovation growth in Malaysia

Khairun Nisa Mustaffa Halabi Universiti Putra Malaysia / Lancaster Institute for the Contemporary Arts David Hands

Lancaster Institute for the Contemporary Arts

Consumer purchase intention; packaging attributes; giftware design; Malaysia

In today's massive, rapid changes in consumers' demand and purchase desires, consumer responses to packaging attributes are significant for the businesses. It creates a better relationship with consumers, producing new ideas to enhance businesses' marketing performances, strategies and innovation growth. However, when entering a Malaysian market this is unique because it is a multiracial country; the marketers and designers must be aware of its complex social behaviour in order to build strong relationships with consumers. This paper presents selected findings of doctoral research exploring how SMEs in Malaysia are leveraging on packaging attributes of giftware design to enhance consumers' involvement with products and emphasising consumers' responses as drivers for business innovation growth from a management point of view. A qualitative method was used, conducting indepth interviews with three companies to examine how local SME's develop packaging attributes of giftware design to fulfil specific consumer needs and influence their purchase intention in Malaysia. The results show that consumer responses to packaging attributes of giftware design such as colour, typography, ease of use, materials and shape can generate positive or negative responses and have a significant role in influencing their purchase intentions. The main conclusion of this paper is significant for businesses and marketers because it shows how the impact of packaging attributes of giftware design can establish an effective competitive marketing strategy and using consumer responses from packaging attributes drives business innovation growth in the right direction.

507

Sobre lugares, paisagens, corpos e objetos

Carla Paoliello Amanda Machado Universidade de Lisboa / Centro Universitário do Leste de Minas Gerais

Lugares, Paisagens, Corpos, Objetos

Consideramos o território e, através de quatro temáticas: lugares, paisagens, corpos e objetos, interpretamos as características de dois objetos autóctones. A proposta é discutir a existência de produtos que conseguem ser elementos construtores de lugares e registro de histórias. A principal questão explorada foi: podem os objetos trazer em si o mundo que foi vivido, as lembranças dos corpos e a relação, mesmo que circunstancial e temporária, entre meio e homem? Iniciamos com o estudo da fenomenologia com Merleau-Ponty (1999), Goto (2013). Discutimos os conceitos de: lugares com Haesbaert (2007), Augé (2004); paisagens com Santos (2002). Para corpos e objetos, fundamentamos com Certeau (2009). Apresentamos as garrafas de areia dos estados brasileiros do Ceará e do Rio Grande do Norte e a cadeira Colomba de Raul Cunca que procuram promover identidades nacionais. A fenomenologia foi a metodologia de análise capaz de considerar as características físicas, visuais e simbólicas. Consideramos a relação espaço (lugar e paisagem) e corpo (que faz e o que adquire o objeto). Avaliamos a produção de memória que abriga em si a utilização de objetos de referência que coordenaram (no passado) e eventualmente continuam a coordenar (no presente) as produções, vivências, e apropriações socioespaciais.

508

The graphic design of Tropicália as a confluence territory: Between the northeast of Brazil and Psychedelia of the 1960s

Juliana F. Duque Luciana Inhan Universidade de Lisboa / CIEBA

Graphic design, Tropicália, counterculture, confluence territory

O design é a resposta a um problema contextualizado numa comunidade, com uma determinada história, cultura, geografia, época e tecido socio-económico. Os comportamentos dos seus habitantes formam uma rede complexa de que o design faz parte integrante e que deve ilustrar, tornando fluída a comunicação entre os vários intervenientes. No sentido humanista da palavra, comunicar tem na sua etimologia 'pôr em comum'. 'compartilhar' — criar um elo de ligação entre as várias entidades. Num momento de criação de uma nova Escola Superior ligada às artes culturais, visuais, media e tecnologias, inserida num campus, apesar de tudo, com uma tradição académica instituída noutras áreas do saber, importa investigar as dinâmicas pedagógicas, culturais e industriais nestes novos campos científicos, adequadas e pertinentes para a população local, de modo a conseguir uma sustentabilidade do seu tecido industrial e humano. Este artigo aborda uma investigação em curso, por parte de duas docentes e uma estudante da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto (ESMAD P.Porto), sobre uma pesquisa de identidade visual e etnográfica do contexto regional da ESMAD localizada em Vila do Conde e Póvoa de Varzim — e sobre quais as apetências culturais das suas gentes. Ainda que pertencendo ao distrito do Porto, o Campus 2 do P.Porto. onde se insere a ESMAD, é uma comunidade descentralizada do grande centro da cidade portuense, sendo essencial compreender como a nova Escola se insere no seu contexto. Houve por isso, duas estratégias definidas. A criação de um evento catalisador – uma conferência de Design: Involve – que conectava o tema de identidade e embalagem, à indústria local e à academia. Por outro lado, o levantamento de testemunhos (obtidos através de entrevistas e de inquéritos) da sua comunidade geográfica e humana. Em suma, apresentam-se resultados que revelam os interesses, as atividades e os suportes de divulgação que identificam este território humano e geográfico e poderão potenciar a transferência de conhecimento.

Os produtos coetâneos dos territórios

Carla Paoliello Amanda Machado Universidade de Lisboa / Centro Universitário do Leste de Minas Gerais

Identidades, Design, Coetaneidade, Produção industrial

Este texto é uma reflexão sobre identidades. O objetivo geral foi identificar os conceitos de Doreen Massey na produção de um design coetâneo. Para isso, foi realizada uma revisão crítica do livro 'Pelo Espaço: uma nova política da espacialidade', com a análise dos principais termos, como os de espaço aberto, de coetaneidade, e sua aplicação na produção industrial. Trabalhou-se com o conceito de tradição como um processo 'reinventado', conforme descrito por Hobsbawm (1984) e Giddens (1991) e foram analisados os 'produtos culturais' em acordo com Antunes (1999). O problema explorado foi: existem produtos industriais coetâneos que veiculem os 'sentidos de lugar'? Existem objetos de design e os resultantes de um produção artesanal que são resultado das relações espaciais-temporais de 'estórias-até-agora'? A escolha e avaliação dos produtos foi feita a partir do proposto por Massey. As duas cadeiras objetos de análise foram a Vermelha dos Irmãos Campana e a Masters de Philippe Starck e Eugeni Quitllet. Avaliouse também o trabalho artesanal de Jessica So Ren Tang e o desenvolvido pela artesã Raimunda Nonata Pinheiro Kaxinawa. Na sociedade contemporânea, existem produtos efêmeros e algumas demandas são cada vez mais instantâneas e padronizadoras. O design coetâneo valoriza produtos diferenciados, identitários, símbolos da inserção no território e no tempo.

510

Estudio de las emociones desde una perspectiva de diseño de servicios: dos casos sobre turismo

Manuel Benito Martínez Torán
Universitat Politècnica de València / ETSI
Diseño / Centro de Gestión de la Calidad
y del Cambio
Rubén Jacob Dazarola
Universidad de Chile
Kathy Mollenhauer
Universidad de Chile

Emociones, servicios, turismo, experiencias, tarjetas

La investigación se ha centrado, teniendo en cuenta dos modelos turísticos, en la creación de una herramienta de diseño emocional que permite ser utilizada para co-diseñar, categorizar, valorar o validar diferentes experiencias turísticas, apoyados de herramientas de diseño de servicios establecidas (Ladhari et al., 2017), Para ello, nos hemos basado en el método de las tarjetas (*Issue Cards*), que en una fase de diseño exploratoria o de prototipado permitirán ampliar las oportunidades y puntos de vista respecto a un problema (Ohiwa et al., 1997; IDEO, 2003; Halskov y Dalsgård, 2006; Spencer, 2009), analizados desde la perspectiva emocional, e integrando elementos propios de un recorrido del servicio, de tal forma que nos permitan valorar con más eficacia las experiencias de esos servicios, a través de una dinámica de equipo o workshop creativo en estas fases, aprovechando el modelo MesoMR (Mollenhauer y Hormazabal, 2013). Para definir las tarjetas dispusimos de una estructura de veintisiete cartas, diseñadas agrupando estados de ánimo por afinidades, e incluyendo como ejes emocionales el amor, felicidad, ira, miedo y tristeza. A este conjunto de tarjetas, como herramienta de diseño emocional, la hemos bautizado como 'Design Experience Emotional Driven', y en esta aportación analizamos sus primeros resultados.

Modelos Materiais à Semelhança para testar Design

Diamantino dos Santos Diniz de Abreu IADE-UE / UNIDCOM

Modelo Material; Semelhança; Teste; Design

O termo Protótipo tem motivado substancial investigação no Design, tanto de produto como de interação, ao longo de décadas, focando sobre os seus diversos tipos, objetivos, qualidades e características. Mesmo assim, continuamos sem identificar uma clara fronteira entre mokups, modelos e protótipos. continuando estas designações a ser utilizadas sem critério objetivo. Acreditamos que uma métrica comum baseada na Semelhança, característica comum a todas as descrições do projeto, para descrever e testar as futuras existências de design, tornará mais eficaz os espaços de decisão do projeto. Descrevemos a realidade por Modelos à Semelhança, assim todas as designações anteriormente referidas, são Modelos Materiais à Semelhanca, sendo através dela e dos seus Descritores (quantidade; precisão; interatividade e evolução) que projetamos modelos mais eficazes para testar o futuro Design.

512

Inside the cave: using design and storytelling to report (global) stories

Leonel dos Reis Brites ESECS— Instituto Politécnico de Leiria Instituto Superior Miguel Torga / CEIS20 Universidade de Coimbra

Design, Storytelling, Transmedia, Journalism

In June 2018, a group of young football players and their coach mysteriously disappeared in the north side of Thailand. After two weeks of a national drama, with the story echoing a little bit throughout the world, they were found alive in a cave complex in northern Thailand at the beginning of July, 9 days after being found missing. Rescuing the group, which finally happened after two weeks of tenuous discussion and debate, turned out to be a design problem shared at a global scale, involving even the contribution of authorities from the fields of space exploration and renewable energies. In order to help a global audience to understand

and follow along the events involved in the operation, printed, online and broadcast media used a myriad of tech-niques to help bring and clarify the story to their audiences, making a true use of complex communication design and storytelling skills to share what was immediately called the biggest news of the year. Using a multiple case study research analysis approach, we will explore, analyze and present the complex array of visual communication strategies employed by journalists and designers to assure multimedia distri-bution and transmedia coverage for the story, focusing on the interactive pieces produced by some of the world's forefront newsgroups, such as The Guardian, New York Times and Sound China Morning Post, amongst others, designed to cover all the facets of the story. With this work we will address our research to a context were communication design plays a pivotal role, characterized by an ever-increasing volatility and immediacy (Binotto & Ferraris, 2017; Cardoso, 2009; Castells, 2007; Gradim. 2007), were traditional pro-fessional roles are blurred, due to the needs of a new digital storytelling landscape, built upon previous re-search focused on the emerging epistemologies about the role of the communication designer within the newsroom (Franchi, 2013).

514

Bounding space: graphic design and the mutability of territory

Anne Bush University of Hawai'i

Graphic design research, critical practice, sitespecificity, utility, knowledge

In the growing area of graphic design research there has been a tendency to situate investigations within the circumscribed territory of either discovery-oriented research or critical practice. Although not without its merits, this division can be limiting. Echoing scientific investments in problem solving, discovery-oriented research often ignores both the complexity of problems as well as the wider opportunities afforded by speculative design. Practical approaches to graphic design research fill this void, but are often undertaken without larger community involvement and, as a result, are too professionally insular to have a significant effect. Aligning with notions of *usefulness* and *uselessness* respectively, both sidestep the fact that knowledge and usefulness are inextricably linked. Making the case for a

connection between utility and knowledge, this paper presents three site-specific installations as examples of ways to move between practical graphic design concerns and the larger context in which graphic design is defined and circulated.

515

Regras de Semelhança de Design

Diamantino dos Santos Diniz de Abreu IADE-UE / UNIDCOM/IADE

Regras de Semelhança; Design; Descrição; Teste

A Semelhança é fator transversal ao Projeto, sendo também fulcral para o Design, que partilha há muito, regras de semelhança com outras ciências para testar futuras existências de design. Verificamos percursos de design, impossíveis de sustentar apenas nestas regras de semelhança, pelo que, acreditamos terem de existir Regras de Semelhança próprias do Design, segundo as quais, estruturamos em Rede de Semelhanças o Projeto, bem como o teste das múltiplas dimensões dos Sistemas de Design que projetamos. Esta nova abordagem ao projeto e teste dos Sistemas de Design segundo as Regras de Semelhança de Design, orienta e foca a nossa investigação, para que através do mapeamento das semelhanças desejadas possam, com simplicidade e rigor, ser modeladas, aplicadas e testadas, permitindo por essa via a redução de variáveis e tornando mais eficazes os espaços de decisão do projeto nas suas distintas fases, contribuindo assim para a resolução eficaz de problemas de Design.

516

Tecido eletrônico para mobiliário

Vanêssa Rebello Márcia Lopes Regina Sanches Universidade de São Paulo

Tecido inteligente, mobiliário, conectividade

Este artigo aborda o uso do tecido eletrônico como revestimento para mobiliário. Tem como objetivo principal apresentar um estudo de caso em que a conectividade proporcionada pelo tecido eletrônico pode agregar novas funções aos móveis revestidos por ele. A metodologia usada para o desenvolvimento do produto foi a metodologia projetual de Bruno Munari. O tema tem como ponto de partida a Moda, sempre atenta ao mundo que a cerca e que oportuniza a materialização de ideias e conceitos inovadores e a reunião de áreas consideradas distantes em princípio. As roupas mostradas em eventos de moda deixam claro que a combinação da eletrônica e do têxtil gera resultados instigantes e que extrapolam as funções originais de um tecido. O artigo mostra que o tecido eletrônico e a conectividade presentes nas passarelas podem ser estendidos a outros segmentos têxteis, mais especificamente ao de mobiliário.

517

Reality-based Interaction Design. A review of tools and products for people's participation in the challenges of sustainability Vanessa De Luca
University of Applied Sciences and Arts

Gamification, IoT, Design tools, learning environment, participatory design, sustainability

of Southern Switzerland

Our environment evolves in relation to changes in lifestyle, consumption and production behaviors, and with the evolution in communication and interaction interfaces. Interactive technologies play an important part in this change working as personal devices, social and communication platforms, and also as networked sensors systems. Among the main emerging trends are Internet of Things (IoT) and Gamification, which constitute in fact the latest trends for interacting with

reality and at the same time learning from the environment through an increasingly participatory experience. While this technical progress is fast, changes in nature are slower though sometimes irreversible. The development of the achievable scenarios for ecological and economical sustainability lacks in design approaches for the promotion at large scale of an ecological mindset. This paper positions its findings on a participatory design mind-set that acts as a key to fostering a more sustainable world. There is the need to integrate the ecological perspective as active part of the Design discussion and to bridge the communication among actors involved, people, interfaces and territory, in a more reciprocal way. This paper could provide insights and suggestions for the most effective use of realitybased interaction design in future research. By the review of case studies from different sectors, the article illustrates the current models of user's engagement offering an overview of design features, revealed dimensions, as well as gaps for multidisciplinary design integrations. The innovative models offer several opportunities to: engage people into the design discussion, stimulate more active approaches and increase the awareness on both local and global changes.

518

Inside the studio: uma representação visual sobre a prática do design gráfico

Leonel dos Reis Brites ESECS— Instituto Politécnico de Leiria Instituto Superior Miguel Torga / CEIS20 Universidade de Coimbra

Ateliê, designer, quotidiano, prática, processo

Neste trabalho propomo-nos apresentar a representação visual da prática em design gráfico de dois ateliês portugueses, liderados por um responsável projetual. Através de mapas, desenvolvidos como parte integrante de uma investigação de doutoramento em Design de Comunicação (Brites, 2015), procuramos representar e desocultar as relações sociais estabelecidas entre agentes no contexto do ateliê. Na descoberta desse territó-rio, que se compõe como espaço privilegiado para a prática do design gráfico, procuramos contribuir para a viabilização de olhares distintos e renovados sobre a 'caixa negra' em que decorre o processo e a prática em design gráfico. Inspirado pelo olhar teórico definido no quadro da Actor-Network

Theory (ANT), que confere aos objetos o estatuto de cúmplices e associados nas construções sociais (Latour, 2007), visamos uma compreensão mais global do papel detido pelos distintos agentes identificados no seio do ateliê. Esta abordagem de inquirição, aplicada no contexto da prática projetual em Arquitetura (Yaneva, 2009), permitiu-nos gerar novos significa-dos sobre a distribuição espacial dos designers, a dinâmica relacional com agentes externos e os circuitos do líder projetual no espaço, para além de viabilizar um olhar crítico e reflexivo sobre a cultura material destes territórios. Partindo da premissa de que qualquer ateliê se apresenta como um rico laboratório de investigação (Branco, 2014), este projeto assume um ponto de vista socioconstrutivista no olhar sobre práticas de trabalho e vivên-cias (Creswell, 2006) do quotidiano destes territórios. Os mapas, que resultam de dados recolhidos através de uma abordagem etnográfica com observacão participante, são imbuídos de um cariz interpretativista, com o intuito de explorar novas leituras de entendimento dos espaços de trabalho (McLennan, 2011), a compreen-são do design gráfico enquanto fenómeno social (Yaneva, 2009) e a emergência de novas epistemologias para a prática.

521

Week of dreams.
A Community-Based, Music and Design
Interactive Co-Production

Ivan Chaparro Jorge Tadeo Lozano University / Resonar Lab

Music as Public Play, Urban Acupuncture, Social Cartographies, Participatory Urban Interventions

This article describes the most recent outcome of an ongoing practice-led research project that aims to facilitate experimental design and artistic practices in specific territories in order to foster creative interpretations of public space by underserved communities, victims of discrimination or groups who have been neglected by the state. The case study for this experiment was Belén, a marginal neighborhood in the city of Bogotá, Colombia, where I carried out a pedagogical and participatory design process for children and young adults over the course of two weeks, involving musicmaking, basic programming, performative mapping,

conducting interviews about the community's problems and plans to address them, and, finally, developing an interactive installation in a public space where Belen residents could listen to their neighbors' dreams, while doing real-time sound synthesis, by means of touching vegetables and fruits for an event called Semana de los Sueños de Belén/Belen Week of Dreams. The project started with an open call to participate in a series of experimental jam sessions for people with and without musical experience; during this week we had the support of a local punk band with the goal being to create a background music for the final installation. In parallel, we developed maps and recorded short interviews with Belen's residents, asking them about their personal and collective dreams, especially those they could achieve together as a community, from a bottom-up perspective. The research methodology put together instruments and references from a diverse set of theories and disciplines, which included, among others; music as public play, participatory design, gamified interactive co-productions, civic agency and urban acupuncture.

522

Architecture and Infrastructure: Investigating Spatial Networks

John Cullen Sayegh Aydelott Fellow University of Tennessee / College of Architecture + Design

Network, infrastructure, systems, experiential, cartography

The Aydelott Travel Award, a grant awarded to one student at four architecture schools in the southeastern United States, provides generous funding for two months of travel to four architectural sites with the intention of developing a new understanding of the built environment. The author was awarded the twenty thousand dollar grant with a proposal to investigate the relationship between architecture and infrastructure for two weeks each at four sites across the globe: Norway's Geiranger-Trollstigen National Tourist Route, the Maginot Line in France, the Classical Gardens of Suzhou, China, and Cambodia's Angkor Archaeological Complex were selected for investigation. Despite their apparent differences in age, program, geography, and culture, the four sites represent an intense layering

of architecture and supporting infrastructure that represent cultural values and forces, defining how we interact with political, economic, and social territories. The diversity in the four sites serves to reinforce human attempts at territoriality and cultural representation through large-scale built networks across the globe. Their sheer size writ large across the landscape magnifies the soft power of these networks, while also acting as microcosms of larger cultural beliefs. As a requirement of the grant, and to ground the research in higher detail, four specific works of architecture were selected with each of the four networks. These were the Trollstigen Visitor's Center along the National Tourist Route, Ouvrage Hackenberg along the Maginot Line, the Humble Administrator's Garden of Suzhou, and Angkor Wat, the centerpiece of the Angkor Archaeological Complex.

528

O design gráfico e o património cultural do Minho – investigação e experimentação pedagógica sobre comunicação gráfica e território

Jorge Brandão Pereira Instituto Politécnico do Cávado e do Ave / ID+

Design gráfico, ano europeu do património cultural. Minho

O design gráfico e o designer, como agentes ativos na comunicação e na sociedade, devem assumir um papel de cidadania responsável, contribuindo com a sua ação para a melhoria dos seus contextos e comunidades de intervenção. Seguindo o mote do Ano Europeu do Património Cultura, o presente artigo desenvolve um projeto de ensino com investigação teórica e prática em projeto em design gráfico, num processo de investigação e desenvolvimento de projeto para comunicação gráfica de um património cultural da região do Minho. Integrado no plano de estudos de licenciatura em Desian Gráfico da Escola Superior de Design (ESD) do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA), o projeto que descrevemos enquadra-se numa visão formativa que promove o estudo e reconhecimento do capital histórico e semântico do design gráfico e da memória gráfica de um território. Reconhecendo a geografia da região do Minho e a amplitude do conceito de Património Cultural, propõe-se o desenvolvimento da comunicação integrada em múltiplos suportes. O projeto foi implementado em três momentos de desenvolvimento, da pesquisa, ao desenvolvimento criativo e conclusão, partindo do estudo e conhecimento da história e estórias desses patrimónios. Apresenta-se também a metodologia proposta, introduzindo o "3-stage design process" de Bruce Archer (1965), que se agilizou em termos criativos e de horas de trabalho.

529

From the border to the body as territories of Design

Catarina Grácio de Moura Universidade da Beira Interior / LabCom.IFP

Border, Identities, Skin, Expressive Surface, Memory.

Political and cultural, physical and emotional, borders have been historically crucial to build identity after the demarcation and subsequent definition of a symbolic limit that draws the shape, the contendor according to which both the collective and the individual project a sense of recognition made from such diverse factors as language and costumes. That is perhaps the reason why many say there can be no identity without border — and, when doing so, we may think about our bodies and the way that, they too, contain and identify us to others. The allusion to the body gets more appealing the moment we understand the existing affinity between skin and border. Being one of the most expressive elements of our identity, living testimony not only of who we are, but of who we were through time and of the signs left by its passage as we grow old, our skin is also — beyond that casing which makes us whole, unabridged — a protective and sensitive surface, through which we may touch and be touched. Like the border, the skin is also not a wall, defining itself precisely by its porosity and consequent permeability. Thus, it is as much closure as it is opening, protecting in the same way it exposes us, therefore becoming a permanent place of tension. In it intervene cosmetics, aesthetic intervention, and surgical manipulation, which can bring to a limit the alteration of the exterior features that configure our sense of being. A powerful metaphor to the possible action of Design in a moment defined by the exponencial power given to humans by technology over the world and life itself, now unavoidably seen as just another project.

530

O Canal 180 no território português: o papel do design de *Motion Graphics* na comunicação da marca

Ana Sofia Ribeiro Rodrigues Pedro Serapicos ESMAD Instituto Politécnico do Porto Vítor Quelhas ESMAD Inst.Politécnico do Porto, ID+/uniMAD

Design; *Motion Graphics*; Marca; Identidade visual; Canal 180

O *Motion Graphics* é aplicado na televisão desde os anos 60, altura em que os canais televisivos começaram a denotar uma preocupação diferente com a comunicação da identidade visual junto dos espetadores. Na origem desta preocupação, encontramos a necessidade de aestão da marca e de diferenciação da concorrência. As aplicações de Motion Graphics à televisão manifestamse nas vinhetas televisivas, títulos de abertura, intermédios e de encerramento de programas, oráculos e outros elementos, através dos quais os canais manifestam a sua identidade. A presente investigação tem como objetivo estudar o contributo do Motion Graphics para a consolidação da identidade de um canal de televisão. Desenvolveu-se em três fases, adotando uma metodologia de caráter qualitativo e não intervencionista. Na primeira fase, procede-se à revisão da literatura e conseguente análise documental crítica, por forma a compreender e consolidar o universo e objeto de estudo. Assim, define-se o conceito de Motion Graphics, caracterizando a sua evolução histórica e identificando os seus contextos de aplicação, processo de concetualização e produção, assim como as técnicas aplicadas e elementos constituintes. Na segunda fase, contextualiza-se o estado da arte no âmbito do conceito de marca, percebendo de que forma se materializa, sobretudo no que diz respeito à identidade televisiva. A terceira fase, traduzida na confrontação da teoria com um caso de estudo, materializado no Canal 180, corresponde à análise dos dados e discussão dos resultados, de forma a responder à problemática abordada. Os resultados indicam que a aplicação do Motion Graphics na identidade televisiva, como forma de comunicação da marca, revela um contributo direto ao reforco da mesma e traduz-se na construção de uma identidade visual coerente e com sentido de unidade, que comunica a identidade corporativa da marca.

El surgimiento del cartel

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre Universidad de Granada

Historia del Diseño, Diseño, Diseño Gráfico, Diseño Publicitario, cartelería

Este artículo tiene como escenario la Historia del Diseño Gráfico, y su contenido forma parte del proyecto de investigación doctoral El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa (1910-1944) que el autor está desarrollando en el Doctorado de Historia y Artes de la Universidad de Granada (España), bajo la dirección del Dr. Salvador Gallego. El texto se ocupa de los inicios del cartel como producto de la modernidad y sus múltiples características desde sus primeros años en pleno proceso de industrialización. Parte de la hipótesis de asumir el cartel publicitario como ventana y espejo para aproximarse y leer a una sociedad en una época determinada por lo cual, el proyecto busca indagar de manera crítica cómo y por qué los carteles se configuran como objetos culturales, frutos de un tiempo y referencia de los procesos llevados a cabo en una determinada época.

534

Sinais identitários no design português de tipos digitais

Vítor Quelhas ESMAD, IPP / ID+ / uniMAD Rui Mendonça FBAUP / ID+ Vasco Branco UA / ID+

Design de tipos digitais, Tipografia, Desenho, Identidade, Portugal

Este estudo tem por objetivo caracterizar o design português de tipos digitais (1990–2010), procurando sinais identitários, de modo a contribuir para a clarificação da sua evolução, a partir de uma matriz analítica orientada pelo design. O design de tipos digitais é um fenómeno relativamente recente e em crescimento. Embora o trabalho dos designers de tipos nacionais seja reconhecido internacionalmente, pouco se conhece sobre os seus percursos, processos de trabalho, artefactos e utilizações. Neste estudo, optou-se primordialmente por uma abordagem qualitativa. Procedeu-se à recolha e análise de dados através de entrevista semiestruturada. A amostra foi constituída. por dez designers portugueses de tipos digitais. As entrevistas foram analisadas através de metodologias de análise de conteúdo. Os resultados revelam que os enquadramentos sociocultural, económico e tecnológico em território nacional influenciam os processos, produtos e usos de tipos. Os designers consideram difícil identificar traços territoriais nos seus tipos, na medida em que as influências se tornam cada vez mais globais. No entanto, alguns autores reconhecem traços da cultura portuguesa nos seus tipos, referindo os regionalismos e sentimentos ligados à etnografia, ao lado mais artesanal e orgânico da manualidade, ao caráter simultaneamente expressivo e suave dos traços, ao popular e ao humano, como características mais evidentes

Addressing Place

Frances Joseph Miranda Smitheram Auckland University of Technology

Dress, intra-action, making with, Matauranga Maori, place

Historically, the relationship between clothing and place has been interpreted in terms of cultural identity or role, associated with specific geographies, materials, activities or positions. The globalisation of the fashion industry has eroded this specificity, stifling the remarkable pre-industrial diversity of localized forms of dress and associated techniques of making them, and having a significant negative impact on the environment. In response, our project Phenomenal Dress, calls into question definitions of dress as a form of human demarcation and notions of territory as possession. Informed by posthuman theory, indigenous New Zealand Maori perspectives and a speculative design process that involves collaborative making, territory is reconsidered as a rich multi-agent habitat and dress as a form of collective environmental expression. This approach recognises that holistic thinking based on traditional Maori values and beliefs (Matauranga Maori), has increasing relevance to environmental and societal problems and synergies with emerging western perspectives that seek to reposition the human as part of rather separate from the world. Methodologically the project involves a process of making-with where agency is co-constituted and emerges within the complex and changing relationships of human and non-human things. Matter is recognised as history and narrative, bodies as individual and incorporated entities, and place as having intertwined material and spiritual dimensions. The project involved different modes of working through these complex relationships with collaborators from distinctive disciplinary and cultural domains. Dress-like forms have been created-with and activated by localised phenomena including human, biological and material agents in a critical engagement with issues of interconnection and place. The first iteration of the project was based in Karekare, a west coast black sand beach in the Waitakere Ranges Regional Park, forty kilometers from Auckland. The project engages with an ontological shift away from a focus on the human subject, reorienting attention to the interconnectedness of our material world through design, collaboration and making.

536

Design de superfície e territorialidade: um estudo de caso das estampas criadas para o projeto Azulejos de Belém

Regina Moreira

Universidade Federal do Pará

Marcia Lopes

Universidade Cruzeiro do Sul e Faculdade de Tecnologia SENAI Antoine Skaf

Vanêssa Rehello

Universidade de Cuiabá

M. Silvia Barros de Held

CIAUD, U-Lisboa / Universidade de São Paulo

Design, design de superfície, territorialidade

Este artigo consiste no estudo de caso do projeto Azulejos de Belém, resultado do Concurso de Bolsas de Criação, Experimentação, Pesquisa e Divulgação Artística – 2015, sob o incentivo do Governo do Estado do Pará, Brasil, data do aniversário de 400 anos da cidade de Belém (PA) e consistiu na pesquisa iconográfica local, da história, fauna, flora, relações moradores x cidade, urbano x natureza. O presente estudo possui como objetivo investigar o papel do Design de superfície na valorização da cultura local, fazendo-se conhecer as raízes e origens de um povo e de seu território, para proporcionar o sentimento de pertencimento e reforçar a importância da construção de um discurso próprio de uma região, valorização das raízes, como forma de enriquecer o trabalho do designer, entendendo-o como um importante vetor cultural, capaz de mobilizar, conscientizar e valorizar os costumes de um povo. A metodologia a ser empregada se dá a partir do processo criativo e de pesquisa bibliográfica sobre os assuntos abordados. Trata-se de uma questão de territorialidade.

A transmedia design approach to literary cartography: the case of O Ano da Morte de Ricardo Reis

Luís Frias Universidade da Beira Interior / ICNOVA Ricardo Cruz Extrenato Ribadouro / U. Católica do Porto

Literary Cartography; Narrative Design; Dramatic Space; José Saramago

The field of literary cartography already established the pertinence of experiencing real places integrating a narrative to fully understand the spatial references an author uses to structure a text. At the same time, we need to consider that in the spatial atmosphere of a dramatic scene, any scene referencing physical elements of a real space builds also an emotional narrative fabric that deeply connects that space and the action in the text. The spatial identity of a place then shapes the narrative structure not as background scenario but as an active element in the action. An effort to map those spaces, and the literary experience they convey in the text, involves necessarily the use of a multidisciplinary approach. Therefore, one needs to understand a map as part of the narrative and not as a mere illustration of the setting where the action occurs. The use of critical cartography notions is paramount to understand, and be able to design the complex relations between map and text, and how the act of mapping can better explore the geographic, spatial structure of a story. On the other hand, the complexity of narrative spatio-temporal dimensions, framed by the author's vision and intention, needs to be preserved while augmented. This can become a fluid and difficult task when using different kinds of media to produce a map, namely digital and physical, for each one has its specific interaction rules and user experience appropriation. Grounding our exploration on the work of Robert T. Tally, Sally Bushell, Barbara Piatti et al., and Patrick Colm Holm, the intention of this research is to understand how a transmedia experience

designed to work both physically and digitally can augment the reader's experience and comprehension of a specific literary work, using the cartographic space that is already described in the action of the text. For the purpose of this experiment the novel O Ano da Morte de Ricardo Reis, by José Saramago, will be used to design the narrative of a cartographic literary experience in a transmedia format.

540

Expanding ID:Co.Lab Skills from Products and Services to Territories: Strategically Designing a Sustainable Organization in Schist Villages

Ana Ferreira
IADE - UE / UNIDCOM
Teresa Isabel Nepomuceno Fortalezas
UNIDCOM/IADE

Design Management, Social Entrepreneurship, Tourism, Sustainable Development, Schist Villages

This paper presents the new research work developed in ID:Co.Lab, under the Master in Design Management framework, having as main objective the design of a Sustainable Organization that would respond to the needs of the Beira Interior communities, namely from the Schist Villages. The organization's project aimed to be culturally integrated, environmentally responsible, socially inclusive and economically supported in new distinctive local products and services. The proposed business model had as starting point the Figueira Memory Project – materialized in a codesigned backpack supported mostly in ethnographic research (Sambade&Ferreira, 2017), and was based on the sustainable development premises (United Nations, 2015), current understanding of innovation and social entrepreneurship (Papanek, 1984; Fuad-Luke, 2009; Margolin, 2014; Manzini, 2015) and developed with a set of validated design and marketing tools (Bhamra ELofthouse, 2008; Bernarda et al. 2016; Bernarda et al, 2017; Pinheiro et al, 2017). The modelled organization envisioned, above all, an efficient use of local resources and a better social return of the cultural, natural, technological and human capital of the region dynamized, in the present, to a large extent, by the tourism activity.