

### Design e o espírito da inovação

O desenvolvimento da Pesquisa em Design, como uma disciplina, é relativamente recente. Baseia-se essencialmente na visão de que o Design tem um conhecimento e uma metodologia próprios. Um dos primeiros trabalhos, neste sentido, foi “Design as a Discipline”, de Bruce Archer (1979), que encapsula a ideia de “existe uma maneira engenhosa de pensar e comunicar que é diferente tanto das formas científica e acadêmica de pensar e se comunicar, quanto de métodos científicos e acadêmicos de investigação”. Esta edição da Revista DaPesquisa é voltada a este campo. A variedade de objetos de pesquisa já nos dá uma ideia da multiplicidade de formas com que o Design se apresenta: nos campos da linguagem, do comportamento e da comunicação, através de marcas, produtos, publicidade, música, moda e, fundamentalmente, como uma forma de solucionar problemas.

O crescimento da proporção de idosos em comparação com jovens é um destes desafios. Estima-se que 10,3% da população mundial tem atualmente mais de 60 anos, e que esta porcentagem vai aumentar para 15,0% até 2025. Nos Estados Unidos, dados do United States Census Bureau mostram que o número de pessoas com mais de 65 anos chegará a 84 milhões em 2050, o dobro do número de idosos em 2012. Dois dos textos deste número, “Métodos de pesquisa com usuários: a abordagem etnográfica aplicada ao design” e “Análise virtual de usabilidade com idosos: estudo de distanciamento de botões de um controle remoto” buscam soluções para um mercado- o de tecnologias assistivas - que deve movimentar US\$ 26 bilhões até 2024.

Os textos “O modelo de codificação e decodificação de Stuart Hall e as atuais Interfaces Naturais de Usuário” e “Design thinking no contexto do projeto editorial: contribuições instrumentais” nos levam a outro campo: o Design como novo paradigma da Comunicação Institucional. Em um mundo obcecado pelo consumo, dois fatores mudaram drasticamente: a necessidade de transparência e as diversas narrativas envolvidas em cada compra.

Os textos “Ivan Boiko e a bandura: a construção de instrumentos musicais como símbolo cultural”, “O uso da ferramenta criativa de analogia na criação de uma coleção de moda com estampas do tipo engineered print” e “Benefícios e aplicabilidade do WebGL na construção de Ambientes Virtuais Tridimensionais por designers” reforçam a ideia de que a pesquisa em Design é resultado de uma comunidade acadêmica atualizada que promove constantemente o espírito de inovação dentro de suas áreas de concentração. Boa leitura!

Professora Monique Vandresen  
Editora

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC  
Centro de Artes  
Volume 13 – Número 21 – Ano 2018  
dapesquisa@gmail.com