

EDITORIAL

Caro leitor

A REVISTA MIMESIS apresenta a segunda edição de 2022 (Volume 43, nº 2). O Dossiê **Design em Ação** reuniu artigos que priorizaram um espaço de reflexão, pesquisa e criação a partir dos saberes e das práticas que abordam as necessidades da sociedade atual. Nesse sentido, os textos trazem uma reflexão sobre o papel do Design na busca de soluções.

Com um enfoque na arte da estamperia, o artigo *Arte da estamperia: material didático teórico prático para professores do Ensino Médio*, de Henrique Gil Arnoni e Mariana Menin, baseou-se numa construção técnica em ferramentas do Design buscando atender as necessidades do usuário e, assim, o desenvolvimento de um *e-book* como ferramenta de ensino e aprendizagem, de forma teórica e prática, acerca da arte da estamperia voltada a Arte Educadores. Ressalta-se, neste tabalho, a importância que precisa ser conferida à área do Design como um recurso auxiliar no ensino de Artes Visuais diferenciando assim a dinâmica em sala de aula e enriquecendo o processo de aprendizagem.

Visando ao desenvolvimento de produtos, o artigo *Design para terceira idade: jogo lúdico baseado em ditados populares*, de autoria de Karolayne Cristine Cotafava e Mariana Menin, ganha foco na criação de um jogo lúdico, por meio da metodologia de design GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projeto) para o público da terceira idade. O “Treinando a Cuca” visa auxiliar no processo de envelhecimento de diversas formas, desde a promoção de uma socialização entre os companheiros de atividade até as habilidades cognitivas e memória dos idosos que sofrem deficiências nesse estágio da vida.

Nessa vertente de utilização da metodologia de GODP, o artigo *O sorriso cura: design e tecnologia assistiva, livro de apoio interativo e motivacional para crianças com câncer*, de Matheus Victorato Ambrosio e Mariana Menin, manifestou a importância da criação de um objeto interativo com a função de orientar crianças que sofrem com a doença. O trabalho apresenta a criação de um material interativo impresso, mais especificamente um livro *pop-up*. O livro “O sorriso cura” tem a finalidade de um apoio psicológico e lúdico motivando sentimentos positivos e eliminando a negatividade na criança com câncer.

A pandemia de Covid-19 tornou as máscaras de segurança objetos de uso cotidiano da população brasileira. Resultado de uma pesquisa que objetivou identificar parâmetros de segurança, conforto e eficiência, de autoria de João Vitor Bega Monegatto e Sileide Aparecida de Oliveira Paccola, o artigo *Determinação de parâmetros de conforto para novos projetos de máscaras de segurança*, por meio da realização de revisão sistemática da literatura, apontou os requisitos projetuais destinados ao desenvolvimento de novos modelos de máscara mais adequados ao uso popular.

Outro trabalho fomentado pelo contexto pandêmico, a partir de vivências com as tecnologias e adequações para garantir o ensino e a aprendizagem durante o período de isolamento, é apresentado no artigo *Imagens pandêmicas e experimentais: o uso do smartphone no ensino remoto de fotografia para o curso de Design*, escrito por Erica Cristina de Souza Franzon. Este traz, além de uma discussão sobre o uso de dispositivos móveis para a captura de imagens fotográficas e a experiência estética possibilitada pelo aparelho, alguns resultados de trabalhos desenvolvidos no curso de Design do Centro Universitário Sagrado Coração – Unisagrado.

Como visto nos estudos, não é possível falar de Design sem a propriedade da pesquisa em profundidade, sem a percepção do contexto, sem a fundamentação conceitual. A observação atenta do mundo ao redor e dos detalhes é um importante diferencial nesse trabalho. As necessidades do dia a dia impulsionam a busca de soluções. Sendo assim, o Design torna-se uma ferramenta importantíssima na solução de problemas cotidianos.

Desejo a você, estimado leitor, uma leitura agradável e rica de contribuições.

Rosilene Frederico Rocha Bombini
Editora

