

Usos e indicações de materiais informacionais e educacionais impressos.

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 48-50. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Camila Medina (*)

Resumo: Mesmo imersos em diversas inovações tecnológicas para acesso à informação, muitos indivíduos ainda são excluídos digitalmente, o que impede acesso ao conhecimento. Nesse sentido, materiais gráficos educacionais impressos podem atingir essa população e apresentam benefícios como a reutilização, portabilidade, flexibilidade na entrega e permanência da informação. Entretanto, para que estes materiais se tornem eficientes, ações em Design Gráfico Inclusivo e Design da informação objetivam o planejamento gráfico-informacional que incluam aqueles que por diversos motivos não teriam acesso igualitário às informações por meio de TICs.

Palavras-chave: manual de procedimentos, técnica de aprendizagem, tecnologias de informação e comunicação, desigualdade social, desenho gráfico, inclusão social.

[Resúmenes en español y inglés y currículum en p. 49]

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) trouxeram consigo significativas mudanças na sociedade atual por meio da inserção de diversos recursos decorrentes de inovações tecnológicas, como computador, internet e redes sociais. Entretanto, por vezes, ocorre a falta de acesso às condições necessárias para a apreensão e captação de suas potencialidades por parte de algumas pessoas (Velo, 2012). Dessa forma, o processo de digitalização que vivenciamos é irreversível. Porém, é sabido que alguns grupos ainda são excluídos digitalmente. Inúmeros fatores sociodemográficos, como idade, escolaridade, deficiências e renda familiar podem contribuir para compreensão da exclusão digital. No Brasil, dados de 2016 demonstram que somente 54% dos domicílios estavam conectados à internet. Esse número caiu para 23% em lares de pessoas com baixo nível socioeconômico. Ademais, entre os indivíduos com 60 anos ou mais, somente 24% utilizavam computador e navegavam na internet (CGI-BR, 2016). Quanto as informações da área da saúde, vale ressaltar que os indivíduos com baixo letramento em saúde podem apresentar menor entendimento das orientações. Tal fato, dificulta a tomada de ações que poderiam reduzir os riscos em saúde, pois as instruções ofertadas comumente exigem níveis de leiturabilidade acima dos níveis de habilidade de leitura de pacientes (Doak et al., 1998). Pelo exposto, tais aspectos podem dificultar o acesso desta parcela da população às instruções digitais, fazendo-se necessário considerar a adoção de materiais impressos de educação e informação, visando a inclusão desta parcela por vezes esquecida (Padovani et al., 2012). Na área da saúde, os materiais impressos vêm sendo utilizados há algum tempo como esforço educacional ofertados por profissionais com o intuito de facilitar o entendimento dos pacientes acerca de seu tratamento. Por isso, faz-se necessário compreender quais fatores presentes nestes materiais maximizam o envolvimento do paciente e são adequados quanto sua facilidade de compreensão e legibi-

lidade (nível de leitura) (Tuot, et al., 2013). Porém, apesar da indicação desse tipo de material para pessoas idosas, com deficiências e/ou com baixo nível de letramento, diversos estudos relatam que os materiais educacionais impressos, especialmente os que trazem informações de saúde, frequentemente apresentam baixa leiturabilidade e design pouco eficiente ao público alvo, tornando-os, muitas vezes, ineficazes (Medina, 2017). Dessa forma, é de importância que o desenvolvimento desses artefatos abarque tais déficits comunicacionais. Pelo exposto, os materiais impressos ainda são os mais apropriados para atingir esta parcela da população, de forma que o objetivo desse texto é ressaltar a importância e as vantagens de uso, bem como demonstrar parâmetros que auxiliam a concepção de materiais gráficos educacionais dessa natureza. Embora com menor alcance e com as possibilidades de personalização e interação reduzidas, diversas são as vantagens dos materiais impressos, como a reutilização, portabilidade, flexibilidade na entrega e permanência da informação (Bernier, 1993; Barron, 2009). Diversas são as estratégias para a concepção de materiais gráficos mais inclusivos. No que tange à facilidade de leitura, termos técnicos e a oferta de grande quantidade de texto devem ser evitados. Uma das formas de reduzir a complexidade do conteúdo é utilizar índices que calculam o nível de facilidade de leitura, como o Índice de Facilidade de Leitura de Flesch (IFLF) (Goldim, 2003). O meio em que a informação é apresentada, considerando o público ao qual ela se destina e suas especificidades, pode impactar positivamente na compreensão e retenção do conteúdo (Wilson et al., 2010; Medina, 2017). Para tal, estes oito parâmetros atuam como guias na elaboração de projetos gráficos inclusivos: 1) conteúdo textual (minimizar quantidade de informações, enfatizar ações práticas de como fazer, destacando os pequenos passos), 2) linguagem (usar palavras e sentenças simples apropriadas aos indivíduos com baixo grau de letramento, 3) organização (apresentar

informações na ordem que serão utilizadas), 4) tipografia (usar fontes padrão com corpo maior ou igual a 12 pontos, em caixa alta e baixa, com espaçamento idêntico ao da fonte ou maior), 5) layout (o tamanho final do arquivo deve ser preferencialmente igual ou maior do que um A5 e não ser impresso em papel brilhante), 6) ilustração (as figuras a traço são as mais indicadas para a instrução), 7) estímulo à leitura e motivação (o material deve promover a vontade de ler, fornecer respostas rápidas ao leitor e apresentar espaço para a personalização de dados e conteúdo), 8) adequação cultural (usar linguagem e exemplos pertencentes ao cotidiano do público alvo) (Medina, 2017). Tais atributos são preceitos de Design Gráfico Inclusivo e Design da Informação e, por esse motivo, ações em design são imperativas e buscam, acima de tudo, facilitar a transmissão de informação e reduzir os padrões de desigualdade social (Clarkson & Coleman, 2015; Domiciano et al., 2016). Obviamente, produtos impressos são dispendiosos e este fator influencia nas decisões de seleção de suporte. Cabe ressaltar também que, a atual preocupação ambiental procura tornar cauteloso e consciente a adoção do uso de impressos (Domiciano, 2012), porém ainda são uma opção extremamente relevante em alguns contextos e junto a determinados públicos. A despeito disso, seus benefícios quanto as condições acima explicitadas devem ser considerados. É imprescindível ressaltar o papel do social do designer frente às soluções gráficas adotadas que atendam aos anseios do usuário. Por vezes, essas escolhas fogem ao bom design, como o emprego do tamanho do corpo da fonte maior ou até mesmo a opção, por vezes considerada antiquada, de optar por um produto impresso frente a infinidade de possibilidades de materiais digitais. Porém, como em todos os projetos de design, o bem-estar e a inclusão do indivíduo devem estar no centro das ações projetuais do designer gráfico, que deve atuar como um agente facilitador da comunicação visual na sociedade. De forma alguma a importância e a abrangência dos materiais educacionais digitais está sendo criticada. Felizmente, apesar da desigualdade social, os dados demonstram uma crescente inclusão digital e a popularização dos dispositivos de acesso à internet nos lares brasileiros (CGI-BR, 2016). Essa popularização das TICs viabiliza uma mobilização de recursos e esforços voltados a ampliação e consolidação da cidadania e aprofundamento da democracia, aspectos essenciais frente a pressuposto de uma possível armadilha do tecnicismo (Veloso, 2011). Por esse motivo, ainda é preciso acolher a estas pessoas que ainda não são atendidas pelas TICs. Sendo assim, o sucesso de materiais impressos está ligado ao correto planejamento em design e uso de estratégias de comunicação, que tem a finalidade de melhorar a compreensão, sobretudo dos indivíduos excluídos digitalmente por diversos motivos (nível socioeconômico, faixa etária, deficiências.). Logo, ainda que imersos em uma sociedade com diversas oportunidades de tecnologias digitais para a informação, os materiais gráficos educacionais impressos buscam transmitir informação e reduzir desigualdades e, por esse motivo, ainda são de grande valia.

Referências Bibliográficas:

- Barron, Ann. (2009). A Teacher's Guide to Distance Learning: print technologies. *Print Technologies*. Disponível em: <https://fcit.usf.edu/distance/chap6.htm>.
- Bernier, M. J. (1993). *Developing and Evaluating Printed Education Materials: a prescriptive model for quality: A Prescriptive Model for Quality*. *Orthopaedic Nursing*, 12(6), 3946.
- CGI-BR (2016). Comitê Gestor da Internet no Brasil. TIC Domicílios 2016: *Pesquisas sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos Domicílios Brasileiros*. São Paulo, SP. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_2016_LivroEletronico.pdf
- Clarkson, P. J. y Coleman, R. (2015) *History of Inclusive Design in the UK*. *Applied Ergonomics*, 46 (b), 235247.
- Doak, C. C., Doak, L. G., Friedell, G. H. y Meade, C. D. (1998). Improving comprehension for cancer patients with low literacy skills: Strategies for clinicians. *CA: A Cancer Journal for Clinicians*. 48(3),151162.
- Domiciano, C. L. C. (2012). Produção Gráfica: Dos primeiros sistemas de reprodução às linguagens digitais. En Domiciano, C. L. C.; Henriques, F. (Coord. Ed.). *Ensaio em Design: Produção e diversidade*. (p.14). Bauru: Canal 6.
- Domiciano, C. L. C., Henriques, F., Ferrari, D. V. y Crenitte, P. A. P. (2016). Design para pessoas: O caráter social e inclusivo do Design Gráfico por meio de experiências em pesquisa e projetos. En Domiciano, C. L. C.; Henriques, F. (Coord. Ed.). *Ensaio em Design: Ações Inovadoras* (p. 238). Bauru, SP: Canal 6.
- Goldim, J. R. (2003). *Índices de Legibilidade de Flesch-Kincaid e de Facilidade de Leitura de Flesch. Material de Apoio - Consentimento Informado*. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bioetica/ilfk.htm>
- Medina, C. (2017). *Interface entre Design e Fonoaudiologia: material instrucional impresso voltado aos usuários de aparelho de amplificação sonora individual*. (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo, Bauru, SP, Brasil.
- Padovani, S., Ribeiro, M. A. y Scariot, C. (2012, outubro). *Trilhando o caminho de volta: um estudo da adaptação de métodos de design centrado no usuário para sistemas de informação digitais visando aplicação à mídia impressa*. Trabalho apresentado ao P&D Design – Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, realizado em São Luiz, de 10 a 13 de outubro de 2012. Publicado em anais.
- Tuot, D. S., Davis, E., Velasquez, A. Tanushree, B. y Powe, N. R. (2013). Assessment of Printed Patient-Educational Materials for Chronic Kidney Disease. *American Journal of Nephrology* 38(3):184194.
- Veloso, R (2012). *Tecnologias da Informação e da comunicação: desafios e perspectivas* (1ª. Ed.). São Paulo: Editora Saraiva.
- Wilson, E. A. H. et al., (2010). Media and memory: The efficacy of video and print materials for promoting patient education about asthma. *Patient Education and Counseling*, 80(3),393398.

Abstract: Even immersed in various technological innovations for access to information, many individuals are still excluded digitally, which prevents access to knowledge. In this sense, printed educational graphic materials can reach this population and present benefits such as reuse, portability, flexibility in the delivery and permanence of information. However, for these materials to become efficient, actions in Inclusive Graphic Design and Information Design aim at graphic-informational planning that includes those who for various reasons would not have equal access to information through Icts.

Keywords: procedure manual, learning technique, information and communication technologies, social inequality, graphic design, social inclusion.

Resumen: Incluso inmersos en diversas innovaciones tecnológicas para el acceso a la información, muchos individuos todavía están excluidos digitalmente, lo que impide el acceso al conocimiento. En ese sentido, los materiales gráficos educativos impresos pueden afectar a esta población y presentan beneficios como la reutilización, portabilidad, flexibilidad en la entrega y permanencia de la información. Sin embargo, para que estos materiales sean eficientes, acciones en Diseño Gráfico Inclusivo y Diseño de la información objetivan la planificación gráfico-informacional que incluyan aquellos que por diversos motivos no tendrían acceso igualitario a la información por medio de Tics.

Palabras clave: manual de procedimientos, técnica de aprendizaje, tecnologías de la información y la comunicación, desigualdad social, diseño gráfico, inclusión social.

(*) Camila Medina: Graduada em Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual pela Universidade Estadual Paulista - UNESP (2003). Mestre em Ciências no Programa de Fonoaudiologia pela Faculdade de Odontologia de Bauru - USP (2017). Estudante de Doutorado em Design pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação -UNESP (desde 2018). Atua como designer da Faculdade de Odontologia de Bauru - USP desde 2006. Tem experiência na área de design gráfico, da informação e inclusivo. Participa de diversos projetos para elaboração de materiais gráficos instrucionais na área da Educação.

Moda e design emocional: reflexões para um novo projetar

Carina Santos Silveira e Suzi Maria Mariño (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 50-54. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumo: Este artigo objetivo incitar discursões das relações emocionais dos bens de moda com os sujeitos, na promoção da reflexão que envolve o projetar dos bens de moda, baseado num breve percurso de referencial teórico sobre o design emocional. Enfatiza um novo olhar projetual considerando a aspectos cognitivos, físicos e emocionais de interação com produtos. Revela-se um ensaio reflexivo à cerca da moda e do design emocional.

Palavras chave: Design emocional - Moda - Prática de projeto

[Resúmenes en español y inglés y currículum en p. 54]

Moda e Design emocional

A moda possui diversas acepções conceituais. Discute-se aqui a moda como fenômeno artístico, social, cultural, histórico, geográfico e comportamental de produção simbólica, industrial e mercadológica, relacionada a criação estética do vestuário e acessórios, presente no cotidiano das sociedades, e que possui o papel de interferir, transformar e remodelar as mesmas. Como afirma Mackenzie (2011, p. 6), “a moda constitui um espelho das sociedades nas quais ela existe. Seja como fenômeno cultural, seja como negócio altamente complexo, reflète as atitudes sociais, econômicas e políticas de seu tempo”.

Ainda entende-se como um fenômeno essencialmente moderno, segundo o filósofo francês Lipovetsky (1987),

A moda não pertence a todas as épocas nem a todas as civilizações, ela é colocada aqui como tendo um começo localizável na história. Contra a ideia de que a moda é um fenômeno consubstancial à vida humano-social, afirmamo-la como um processo excepcional,

inseparável do nascimento e do desenvolvimento do mundo moderno ocidental [...]. (p.23).

A moda é um fenômeno cultural e uma forma de expressar emoções e história através de valores estéticos. Revela-se como expressão artística de um povo, apropriada de simbolismo e técnicas visuais que transpõe o vestir. Segundo Neves e Branco (2000, p.40 *apud* Refosco, Gursoy Broega, 2011) a moda é um sistema criativo representado por criadores, estilistas e designers para a emissão de valores simbólicos aos produtos; é um sistema de gestão que gere todo o processo para resultar em produtos tangíveis e acessíveis; e, é um sistema de comunicação que visa a emissão de determinados valores e informações aos consumidores.

A “moda fala”; comunica através da organização visual de formas, tecidos, linhas, cores, estampas, volumes, caracteriza-se como uma expressão social própria, geograficamente ou convencionalmente delimitada. A indumentária é uma dimensão constituinte do indivíduo