

# Design da informação como instrumento para promover o cultivo doméstico de plantas

*Information design as instrument for promoting domestic plant cultivation*

Lia Paletta Benatti; Sebastiana Luiza Bragança Lana; André de Souza Lucca

---

*Design; cultivo; informação; plantas*

Resumo

O cultivo de plantas é praticado em diversas escalas, não apenas em situações de amplo espaço como no campo, mas também nas residências dos centros urbanos mais adensados. As limitações que este contexto impõem ao cultivo, como a pouca incidência de luz solar, a falta de acesso ao solo, o pouco espaço dos ambientes residenciais e as rotinas aceleradas, tornam o processo do cultivo doméstico desafiador para muitos. O design já atua em interface com o cultivo de plantas em diversos segmentos, em especial é apontada aqui a promoção da informação sobre o que está sendo cultivado. O presente artigo mostra um estudo qualitativo através de pesquisa bibliográfica para, através da seleção de exemplos, apresentar e analisar recursos do design da informação que são utilizados para instruir indivíduos sobre o cultivo doméstico de plantas. Os resultados agruparam três categorias distintas relacionadas: (1) aos suportes da informação necessários aos produtos para o cultivo, (2) aos aplicativos de apoio e, por fim, (3) à aprendizagem da atividade no ambiente de cultivo, exemplificando o tipo de conteúdo para cada uma dessas interfaces.

---

*Design; cultivation; information; plants*

**Abstract**

*Plant cultivation is practiced at different scales, not only in large space situations such as in the countryside, but also in homes in denser urban centers. The limitations that this context imposes on cultivation, such as the low incidence of sunlight, the lack of access to the soil, the limited space in residential environments and the accelerated routines, make the process of domestic cultivation challenging for many. Design already acts as an interface with the cultivation of plants in various segments, in particular, the promotion of information about what is being cultivated is pointed out here. This article presents a qualitative study through bibliographical research to, through the selection of examples, present and analyzes design resources that are used to instruct individuals about the domestic cultivation of plants. The results grouped three distinct areas related to the graphic support needed by the products for cultivation, the applications and, finally, learning through the activity itself in the cultivation environment, thus concluding by exemplifying the type of content for each of these interfaces.*

## 1. Introdução

O cultivo de plantas é praticado de diversas formas em todas as diferentes sociedades do globo. Independente do contexto ou da região em que se localiza, o ser humano é, e sempre foi, dependente do meio botânico para sua sobrevivência (ALBUQUERQUE, 2005). Não apenas por uma questão de saúde ou subsistência, como a busca por alimentos livres de agrotóxicos por exemplo. Hoje, as pessoas que habitam as áreas urbanas também apreciam a atividade de cultivar e a exercem como uma forma de estar em contato com a natureza e socializar com o próximo, mesmo que atualmente isso se mostre desafiador.

Os centros urbanos mais adensados apresentam diversas habitações que não dispõem dos requisitos mínimos para o desenvolvimento de uma planta: são espaços reduzidos sem oferta direta de solo, além de pouca ou nenhuma incidência de luz solar. Aliam-se a isso as agitadas rotinas das pessoas que concentram múltiplas atividades de trabalho, estudo e lazer. Por isso, encontrar tempo para oferecer os mínimos cuidados e manutenção às plantas do lar pode se tornar um impeditivo para exercer essa atividade (LUIZ; BRAGA; TEIXEIRA, 2019).

Apesar de apresentar tantos desafios, o cultivo é efetuado de forma massificada, difundido em diversas esferas da sociedade e pelas mais diferentes razões. Em geral, os habitantes das grandes cidades não carregam mais suas raízes do campo, não tendo os conhecimentos práticos para o cultivo. Aqueles que tiveram parte da vida no campo sentem a necessidade de fazer uma transposição da atividade para o seu espaço na cidade, afinal em contextos diferentes o desenvolvimento da planta também se modifica. Se os conhecimentos sobre cultivo não forem registrados, correm inclusive o risco de se perderem, dado o crescimento da população urbana (GANDOLFO; HANAZAKI, 2011).

O cultivo de plantas em contexto urbano se associa a aspectos de terapia e bem-estar. Estar cercado pela estética da natureza nos ambientes residenciais pode trazer sensações de relaxamento e redução de estresse, e em diversos casos é tratado também como um *hobby* (BENATTI; SILVA; LANA, 2020). Desde o ano de 2020 a sociedade vem unindo esforços para enfrentar a pandemia da COVID-19 e a principal defesa utilizada, até que toda a população seja imunizada, é o isolamento social. Os habitantes dos centros urbanos se viram confinados em suas residências, reduzindo ao máximo qualquer atividade que promovesse encontros sociais. Como uma forma de ter uma melhor saúde física e mental neste tempo atípico, muitas pessoas investiram recursos diversos para inserir o cuidado com as plantas em sua rotina diária. Em uma busca feita em 20 de abril de 2021, pelo termo “cultivo de plantas durante a pandemia”, o site de buscas Google.com apresentou 159.000 resultados, referentes apenas às notícias sobre o tema que em geral ilustra o aumento do interesse pelo assunto.

O Instituto Brasileiro de Floricultura reportou que, em 2020, o setor teve um aumento de 10% nas vendas (OLIVEIRA, 2021). Foram mais afetados pela pandemia os empresários do ramo voltados para a decoração de eventos, ao contrário daqueles que produzem plantas em vasos que viram seus negócios alavancarem. Já para os agricultores urbanos, além da renovação do ar das residências, muitos dos adeptos do cultivo também contaram com a minimização do estresse causado pela pandemia (CHAGAS, 2021). O cultivo se relaciona a uma atividade energizante que promove o bem-estar, tendo sido indicado por psicólogos

para as pessoas que enfrentam quadros emocionais, como a ansiedade, por exemplo, que pode ser agravada pelo isolamento social (LIRA, 2021).

Os aspectos que fazem do cultivo uma atividade que auxilia a passagem de um momento difícil são inúmeras. São apontados diversificação na alimentação, quando se utiliza aquilo que se colhe para a refeição; momento para distanciamento das redes sociais; questões estéticas, como o embelezamento do lar (RABELO, 2021); e até mesmo como uma forma de manter certo relacionamento (mesmo que limitado) através da divisão de mudas ou excedentes para vizinhos, amigos e familiares (LIRA, 2021).

Além disso, a busca por uma alimentação saudável encontra no cultivo em ambientes urbanos o espaço adequado para colocar em prática experiências de produção de alimentos frescos e naturais. Iniciativas como as hortas comunitárias permitem a revitalização de áreas urbanas abandonadas, transformando os espaços vazios em ambientes favoráveis para o trabalho colaborativo. A cooperação aumenta a autoestima das pessoas por meio da inclusão e de um sentimento de pertencimento a uma iniciativa de interesse coletivo. Nestes espaços, os excedentes de produção, quando ocorrem, podem oportunizar trocas e comercialização, criando uma fonte de renda para os envolvidos.

Outra característica relevante das iniciativas de cultivo urbano é a sua capacidade de reorientar os hábitos de consumo dos alimentos. Isso é bem presente, por exemplo, com os praticantes da filosofia *Slow Food*. Esse movimento nasce na Itália em 1986 com o gastrônomo Carlo Petrini e tem como princípio preservar a satisfação no preparo e consumo dos alimentos. Defensora das tradições alimentares e gastronômicas, a filosofia *Slow Food* protege também os processos e técnicas tradicionais de cultivo e processamento dos alimentos (PETRINI, 2009).

É possível observar que o cultivo de plantas é uma atividade amplamente difundida, inclusive em aumento, nos tempos de pandemia. Porém, muitos daqueles que cultivam não detém o conhecimento sobre a atividade. Especificidades de cada espécie, tipos de insumos, épocas de plantio e colheita, poda e manutenção são informações necessárias para um bom desempenho dessa atividade. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é apresentar uma síntese dos tipos de informação disponíveis sobre o cultivo urbano, agrupando e trazendo exemplos para mostrar os recursos de design da informação destinados a auxiliar o aprendizado da atividade.

O design da informação pode ser considerado uma área do design gráfico que atua em sistemas de comunicação tanto analógicos quanto digitais (QUINTÃO; TRISKA, 2014). No contexto deste trabalho, o design da informação é todo o planejamento de uma mensagem que busca suprir a necessidade de informações daqueles que cultivam plantas nos ambientes urbanos.

O trabalho do designer nesse contexto é encontrar estratégias para facilitar a transferência de conhecimento, independente do tipo de interface, fazendo seleção, ordenamento, hierarquização, conexões e distinções visuais em conteúdos específicos, que permitam que uma informação seja apreendida (QUINTÃO; TRISKA, 2014), contribuindo para que pessoas que já não têm memória sobre como cultivar suas plantas, e que ainda se encontram em contextos desafiadores, obtenham êxito nessa atividade.

## 2. Metodologia

O presente trabalho apresenta resultados da pesquisa de doutorado intitulada “Gestão do cultivo doméstico de plantas: cultura e sociedade como parâmetros para a promoção da comunidade”. O objetivo geral da tese é entender o complexo processo do cultivo doméstico de plantas utilizando o viés do design como parâmetro para analisar uma orientação para a promoção desta atividade. Assim, para este artigo é apresentado o recorte do design como instrumento no uso de informações para a promoção do cultivo, para que pessoas em seus ambientes domiciliares consigam executar da maneira eficiente e satisfatória, as etapas necessárias para o bom desenvolvimento de suas plantas.

Esta é uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa, que utiliza o método bibliográfico para levantamento de informações. Foram selecionadas notícias sobre o cultivo de plantas na pandemia, livros e trabalhos acadêmicos que versam sobre temas como o design da informação e o cultivo de plantas, além da busca por iniciativas práticas de aprendizagem do cultivo de plantas através de sites de busca e centrais de aplicativos (Quadro 1).

### Quadro 1 – Bibliografia.

Fonte: Elaborado pelos autores

TIPO DE REFERÊNCIA	FONTE	TEMA	
Notícias	Chagas, 2021	A procura pelo cultivo de plantas nos ambientes domésticos durante a pandemia.	
	Lira, 2021		
	Oliveira, 2021		
	Rabelo, 2021		
	Martinez, 2019		
Artigos científicos	Benatti; Lana, 2019	Produtos para cultivo	
	Luiz; Braga; Teixeira, 2019		
	Benatti; Silva, 2017	Informação gráfica	
	Soares; Mager, 2020	Design da informação	
	Quintão; Triska, 2014		
	Demaison et al., 2019	Design da informação e cultivo	
	Benatti; Silva; Lana, 2020	Design e cultivo	
Gandolfo; Hanazaki, 2011	Etnobotânica		
Livros		Albuquerque, 2005	
		Hartson; Pyla, 2012	User Experience
		Horn, 1999	Design da informação
	Petrini, 2009	Alimentação e cultivo	

A bibliografia levantada foi analisada, tendo sido então relacionadas às ações do design da informação em interface com o cultivo doméstico e urbano. Por fim, foram agrupados três exemplos de ações apresentados esquematicamente: o design da informação aplicado a produtos, em aplicativos digitais e em atividades no próprio ambiente de cultivo.

Gerenciar a informação em atividades e suportes complexos demanda dispositivos de computação e comunicação em rede para aumentar a eficiência e a eficácia das mensagens (HORN, 1999). Assim, para uma atividade tão corriqueira como o cultivo de plantas, em contexto atual, o design da informação se torna um instrumento para facilitar e melhorar a identificação das etapas necessárias.

### 3. Resultados

O cultivo de plantas pode ser uma atividade desafiadora, pois conta com diversas barreiras, em especial o dimensionamento reduzidos das residências dos centros urbanos. Aliado a isso, a falta de conhecimento sobre o tema, que se dá por vivermos apartados dos elementos naturais do meio ambiente, podem fazer com que tentativas de cultivo doméstico fracassem com frequência. “A sociedade atual compra a natureza no supermercado e frequenta parques e jardins urbanos para obter momentos de descontração. [...] Entretanto, o homem moderno não possui os pré-requisitos básicos para cultivar a natureza” (LUIZ; BRAGA; TEIXEIRA, 2019, p. 4852).

As informações sobre o que é plantado, como plantar, tempo de cultivo ou manejo podem se apresentar de diversas maneiras, mas usualmente são projetos de interface gráfica com diversos recursos para comunicar ao usuário informações específicas. “Assim entende-se que a comunicação é muito mais ampla que apenas a escrita e a fala” (SOARES; MAGER, 2020, p. 57).

A pesquisa bibliográfica partiu das questões norteadoras:

1. Como as pessoas aprendem a cultivar nos centros urbanos?
2. Quais suportes são usados para obtenção de informação?

Assim, foi possível levantar diferentes formas de cultivo de pessoas nos ambientes urbanos, e esta catalogação permitiu dividir a atuação do design na disposição de informações sobre o cultivo em três diferentes grupos:

1. Produtos: nas informações que acompanham dispositivos físicos para uso no cultivo de plantas;
2. Aplicativos: na interface de softwares que informam sobre a atividade de cultivo;
3. Ambientes: nos materiais informacionais, comunicacionais e de identificação que atuam diretamente nos espaços onde ocorrem as atividades de cultivo.

Os três grupos foram determinados de forma ampla, para que sua delimitação aqui permitisse uma análise difusa. O principal parâmetro analisado foi a diferença entre o conteúdo da mensagem ser expositivo ou interativo. Essa diferenciação se deu, pois os conteúdos expositivos em geral são fornecidos por um indivíduo ou instituição encarregado pela informação e em casos interativos, em especial aqueles com interação entre usuários e não apenas na seleção do conteúdo, a apreensão do conteúdo tem um caráter dinâmico, possivelmente com diferentes fontes de conhecimento e formas de assimilação.

Cada um deles demanda estratégias de projeto, comunicação e recursos gráficos específicos para dar independência e autonomia ao praticante do cultivo. Para inserir novos conhecimentos através de diferentes suportes, designers trabalham com informações para ultrapassar barreiras diversas. É necessário criar um repertório específico considerando usuários que podem não ter conhecimentos prévios sobre a atividade de cultivo, mas que buscam aprender se envolvendo numa atividade de lazer menos formal. Além disso, é necessária atenção para se evitar a especificação de ações que requeiram o manuseio de suportes que divirjam da atividade normalmente demandada para um cultivador como, por exemplo, solicitar o uso de um equipamento eletrônico (*smartphone*) ou de uma cartilha impressa simultaneamente com o manuseio de água e terra.

### 3.1 Produtos

Neste item se enquadram informações para a promoção da interação do usuário com produtos para o cultivo. Em geral os produtos se relacionam a manutenção da planta em uma ou mais etapas do cultivo. Podem ser ferramentas para plantio ou poda, contenedores de plantas (vasos), irrigadores, estruturas de apoio (treliças, pergolados), embalagens de sementes, mudas e dos produtos em si, entre diversas outras possibilidades.

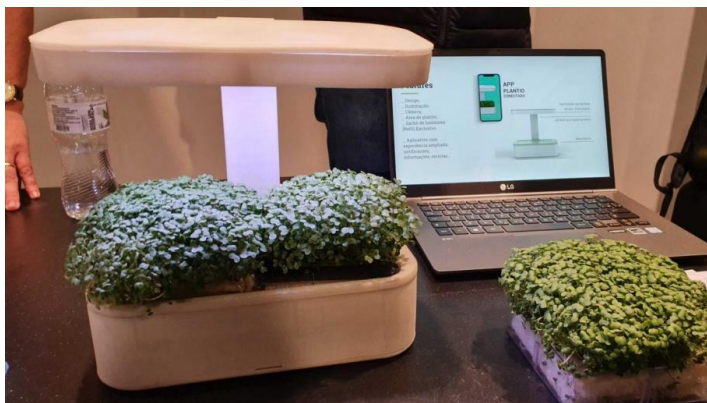
A informação tratada neste tipo de suporte físico pode ser de caráter expositivo, quando emite mensagens estáticas ao usuário, independente da forma de uso ou do contexto inserido. São informações impressas (rótulos, etiquetas, panfletos, manuais), como por exemplo, indicadores de conteúdo, composição, origem, montagem, manutenção, orientação de uso, descarte, entre outras que se fizerem necessárias.

O suporte impresso pode se conectar a conteúdos digitais (*sites*, mídias sociais, arquivos), interativos ou não, através da apresentação de uma chave de entrada, como código QR ou link de acesso, por exemplo. O amparo visual que se adquire com o uso de infográficos, pictogramas e imagens pode ser fator determinante de sucesso para o correto entendimento de projetos de design. A base ilustrativa e a linguagem gráfica nivelam o entendimento de fatores como estilo, caráter e características formais e sensoriais de artefatos (BENATTI; SILVA, 2017).

A informação também pode ter caráter interativo, neste caso se trata de produtos com tecnologia que levam informações para o usuário, dependendo da forma como este utiliza o produto. Podem ser avisos com lembretes de rega ou adubação, por exemplo, de acordo com a planta cultivada e levando em consideração informações prévias fornecidas pelo usuário. Atualmente as relações de oferta e recebimento de conteúdo podem tornar o cultivo urbano mais fácil, pois as interfaces gráficas aliadas às tecnologias têm potencial para deixar atividades corriqueiras mais ágeis, eficazes e rápidas independente do local ou hora em que o usuário se encontra (Demaison *et al.*, 2019). Um exemplo da interação entre produto e aplicativo é o MyGreenBox (Figura 1), em que há um dispositivo físico para cultivo doméstico de *microgreens* e, através de aplicativo para *smartphone*, o usuário pode gerenciar a sua horta caseira (MARTINEZ, 2019).

Figura 1 – MyGreenBox

Fonte: Bruno Martinez (2019)



Observa-se no mercado, em especial no internacional, diversos produtos com algum tipo de interação através do uso de interfaces digitais (BENATTI; LANA, 2019). Mas é importante ressaltar que apesar dos investimentos no uso de tecnologias para o cultivo doméstico, até o ano de 2019 não havia “produtos com inteligência artificial para cultivo de hortas domésticas em fase de comercialização no mercado global” (LUIZ; BRAGA; TEIXEIRA, 2019, p. 4864).

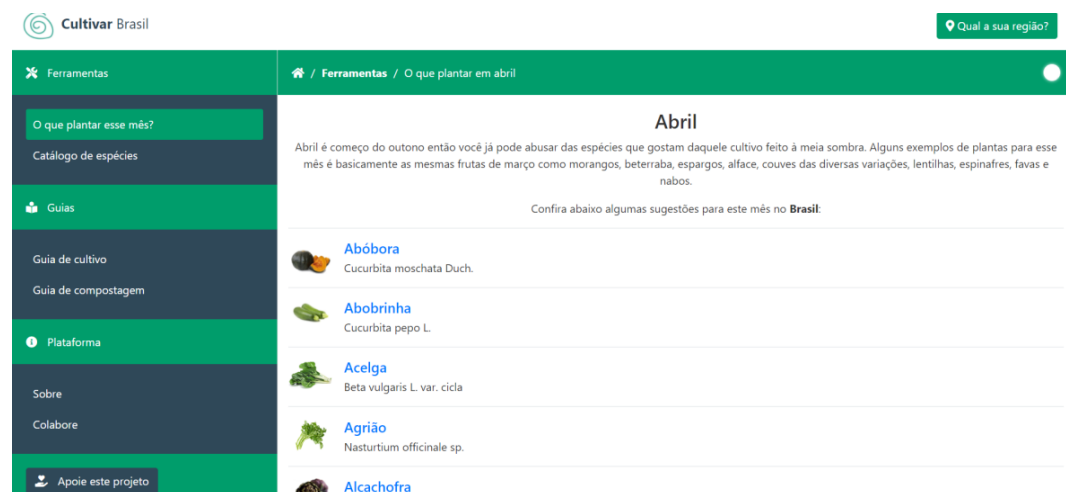
### 3.2 Aplicativos

As plataformas digitais oferecem muitas informações sobre o cultivo, podendo ser *softwares* expositivos, quando apresentam um conteúdo estático. São utilizados conteúdos textuais, audiovisuais, ilustrações, *hiperlinks* e infográficos para auxiliar o usuário a cultivar, formando um banco de dados. O desafio aqui é dispor essas informações de forma que o usuário as encontre com facilidade na medida de sua necessidade. A relevância desses instrumentos deve ser apontada, pois para que haja uma boa relação entre o usuário e o sistema que opera, a interface gráfica deve ter um bom desenvolvimento, para permitir uma interação adequada (Demaison *et al.*, 2019).

O aplicativo Cultivar Brasil (Figura 2) é um exemplo de conteúdo de caráter mais expositivo, sendo um aplicativo e site que permitem apenas a edição da região de origem do usuário para melhor ordenar as informações ali dispostas. O aplicativo utiliza uma série de recursos gráficos para apresentação de seu conteúdo, mas chama a atenção o uso de imagens reais (e não ilustrações), em fundo branco, das plantas alimentícias. É comum que pessoas que cultivam não tenham conhecimento sobre alguns alimentos, em especial, a sua forma e etapas de cultivo (Benatti; Silva; Lana, 2020) sendo pertinente o uso de imagens para reforçar a mensagem e ampliar o repertório visual do usuário, tornando assim as plantas e alimentos familiares.

Figura 2 – Aplicativo Cultivar Brasil

Fonte: cultivarbrasil.com (2021)



Os aplicativos podem também apresentar um conteúdo dinâmico, com interação e realidade aumentada, permitindo que usuários aprendam conteúdos específicos para a forma como cultivam suas plantas. Ainda, além da interação entre o usuário e conteúdo, há aplicativos que permitem a conexão entre os próprios usuários para troca de informações na forma de rede social.

A associação de aprendizagem em relação ao cultivo com aspectos de socialização também tem potencial para promover a atividade, pois um dos pontos relevantes para ser explorado pelo design é que “o compartilhamento das diferentes etapas de cultivo leva à troca de informações sobre o tema, gerando novos conhecimentos aos praticantes” (BENATTI; SILVA; LANA, 2020, p. 53).

### 3.3 Ambientes

Quando se trata da atividade em si, a informação sobre o cultivo está presente, tanto na aquisição do conhecimento através da prática quanto da teoria, ambos oferecendo possibilidades de uma mensagem expositiva ou interativa. A prática proporciona a aquisição do conhecimento em contato diretamente com as plantas, observando o fazer em hortas e jardins. Nessa situação, as informações disponíveis são aquelas presentes no ambiente, que em geral se enquadram em propostas de elementos gráficos com funções informacionais, comunicacionais e identificativas sobre o próprio cultivo, a cooperação entre as espécies, a polivalência dos produtos e estruturas num sistema de cultivo, os períodos de maturação e colheita, a utilização dos recursos biológicos, o manejo e o controle das espécies, a adaptação às condições edafoclimáticas e a otimização dos espaços.

A sinalização é um componente importante dos produtos oferecidos pela Fábrica de Hortas. Iniciativa de produção e comercialização de mudas de plantas, entre elas espécies nativas e Plantas Alimentícias Não Convencionais (PANCs), localizada na cidade de Belo Horizonte/MG e cultivada pelo jardineiro George Lucas, que além de agricultor, também tem formação técnica em design gráfico. A criação de um sistema de sinalização (Figura 3) que informa ao público geral as principais necessidades e características das plantas, otimizou as vendas de mudas segundo relato do agricultor.

Figura 3 – Sinalização utilizada pela Fábrica de Hortas

Fonte: Arquivo particular dos autores.



A codificação visual é utilizada tanto em sua horta, onde comercializa hortaliças e mudas, quanto nas feiras em que participa semanalmente. O processo de transmissão de mensagens visuais envolve as etapas de “planejamento, apresentação e emissão da mensagem visual. Ela se encontra presente em diversos ambientes e pode ser entendida de modo universal, pois em muitos casos ultrapassa a barreira linguística” (SOARES;



MAGER, 2020, p. 57). A sinalização apresentada é utilizada para facilitar o entendimento das pessoas em relação ao universo das plantas ali comercializadas. Não é necessário, por parte dos leitores, conhecimento prévio sobre plantas e a utilização dos pictogramas referentes à luminosidade e irrigação suprimem inclusive a necessidade de leitura textual. A informação passa então a ser mais acessível e o aprendizado feito de forma rápida e informal.

Ponto que se relaciona com a aprendizagem (*learnability*) na experiência de usuário, pois o instrumento gráfico torna a atividade de reconhecimento de plantas mais fácil de aprender, reduzindo o tempo na tarefa ou a taxa de erro, após dada quantidade de uso e comparado com desempenho inicial (HARTSON; PYLA, 2012). Com uma sinalização simples é possível delimitar os recursos gráficos (Tabela 2) utilizados para tratar as diversas informações necessárias para identificar, selecionar e cultivar as plantas em um determinado espaço.

A Figura 4 mostra um exemplo da sinalização da Fábrica de Hortas, com o uso de placa vertical com superfície plana adesivada com impressão digital colorida e sustentada por estruturada em madeira tipo espeto.

**Figura 4 – Sinalização utilizada pela Fábrica de Hortas**

Fonte: Fonte: Arquivo particular dos autores.



O Quadro 2 relaciona os aspectos de informação nesse tipo de sinalização e os recursos gráficos utilizados. Os exemplos fornecidos neste caso são informações expositivas. A interação pode ocorrer, por exemplo, com o uso de totens de autoatendimento, ou até mesmo da interação real entre usuários gerada pela presença no ambiente de cultivo.

**Quadro 2 – Exemplo de recursos gráficos utilizados necessários ao cultivo**

Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

INFORMAÇÕES	RECURSOS UTILIZADOS
Representação da planta	Imagem fotográfica colorida da planta adulta em primeiro plano
Identificação da empresa	Marca com símbolo e logotipo em versão negativa sobre a imagem fotográfica
Endereço eletrônico	Texto com fonte sem serifa, negrito, em branco sobre a imagem fotográfica
Identificação do nome popular da espécie	Título com fonte sem serifa, negrito-italico, em branco sobre fundo amarelo-escuro

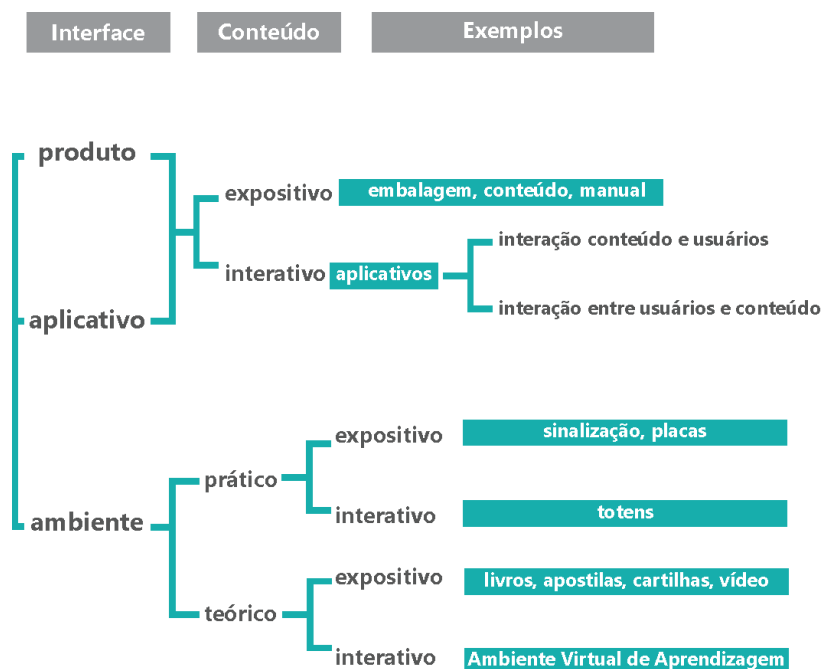
Identificação do nome científico da espécie	Título com fonte sem serifa, itálico, na cor marrom sobre fundo amarelo-escuro
Identificação da incidência solar requisitada pela planta	Título com fonte sem serifa, normal, na cor marrom, pictogramas em negativo (branco) e positivo (marrom) sobre fundo amarelo-escuro representando a proporção 4/5
Identificação da irrigação requisitada pela planta	Título com fonte sem serifa, normal, na cor marrom, pictogramas em negativo (branco) e positivo (marrom) sobre fundo amarelo-escuro representando a proporção 1/3
Identificação do espaçamento entre as plantas requisitada pela espécie	Título com fonte sem serifa, normal, na cor marrom, sinal tipográfico na cor marrom com numeral e unidade de medida em branco, negrito, centralizado sobre fundo amarelo-escuro
Identificação do ciclo vegetativo da planta	Título com fonte sem serifa, normal, na cor marrom, pictograma em positivo (marrom), texto em branco, negrito, centralizado sobre fundo amarelo-escuro
Dicas para o consumo da planta	Título com fonte sem serifa, normal, na cor marrom, texto com fonte sem serifa, negrito, em branco sobre fundo amarelo-escuro

A aprendizagem teórica sobre o cultivo demanda uma estrutura formal de ensino em que se situam propostas de caráter expositivo de informações como cartilhas, livros, tutoriais e cursos em vídeo, por exemplo. Neste ponto pode haver interatividade quando o conteúdo teórico é passado por plataformas de ensino que dão a oportunidade de avaliar o conhecimento gerado, oferecendo contato com pessoas sobre o tema ou criam um espaço para discussão. Podem ser aliadas aos suportes gráficos, ferramentas e ambientes virtuais de aprendizagem como Moodle, Google Classroom, ou espaços virtuais diversos para conversas.

A Figura 5 sintetiza o uso do design da informação com o objetivo de auxiliar o cultivo doméstico de plantas.

**Figura 5 – O design da informação no cultivo doméstico de plantas**

Fonte: Elaborado pelos autores (2021)



#### 4. Considerações finais

As populações dos centros urbanos têm cada vez maior contato com interfaces gráficas, em especial pelo amplo uso da internet, afinal de contas “a interface, no ciberespaço, se torna tão importante porque nele tudo é interface, tudo é design” (QUINTÃO; TRISKA, 2014, p. 106). O design da informação tem sido cada vez mais aplicado como um instrumento para facilitar as atividades de cultivo. Se em outros tempos, ou em contexto rural, a atividade é passada de geração em geração através da observação e da prática, atualmente, em contexto urbano, a ruptura do conhecimento provindo do campo demanda auxílio informacional em que as interfaces gráficas ganham espaço. Em um momento tão peculiar quanto o isolamento social, o design da informação se mostra como um instrumento relevante para promover o aprendizado em situações de afastamento.

Desde que foi imposto à maioria das pessoas o isolamento em suas residências, obter informações sobre o cultivo tem sido fator crucial para o bom desempenho na atividade, tendo sido para muitos a garantia mínima de bem-estar. Nesse tipo de desenvolvimento, designers organizam informações e planejam sua apresentação, seja de forma expositiva ou interativa em interfaces analógicas, em especial os impressos, como também em formato digital, que atualmente tem ampla presença nos lares dos centros urbanos. “As interfaces gráfico-digitais convidam o usuário a interagir no ciberespaço, permitindo a navegação e o acesso a dados inimagináveis em um passado recente” (QUINTÃO; TRISKA, 2014, p. 106).

As interfaces de cultivo demandam formas específicas de se tratar a informação e o design detém instrumentos para alimentar cada uma delas, com oportunidade ainda para ampliação de atuação na área.

Importante destacar que os projetos não têm função simplesmente prática, afinal o cultivo urbano e doméstico é feito como um passatempo e não como uma necessidade alimentícia ou medicinal, sendo talvez uma das justificativas de seu amplo uso durante a pandemia. As atividades de cultivo urbano se relacionam mais “a uma atividade de prazer, ações sociais, de geração de conhecimento sobre plantas e alimentos e acima de tudo a um contato, mesmo que mínimo, mas necessário com a natureza” (BENATTI; LANA, p. 2744, 2019). E dessa mesma forma seguem também os estilos e funções das interfaces gráficas que auxiliam o cultivo de plantas.

#### Referências

- ALBUQUERQUE, Ulysses Paulino de. **Introdução à etnobotânica**. Rio de Janeiro: Interciência, 2005.
- BENATTI, L. P.; LANA, S. L. B. Análise visual do cultivo doméstico de plantas: o design como instrumento de observação. In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design** (2018). São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: [www.proceedings.blucher.com.br/article-details/anlise-visual-do-cultivo-domstico-de-plantas-o-design-como-instrumento-de-observao-30144](http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/anlise-visual-do-cultivo-domstico-de-plantas-o-design-como-instrumento-de-observao-30144)
- BENATTI, L. P.; SILVA, A. C. M. Nivelamento visual aplicado como ferramenta projetual: auxílio na comunicação com o cliente. **Educação Gráfica**, vol. 21 – nº2, 2017. Disponível em: [www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2017/09/19\\_NIVELAMENTO-VISUALAPLICADO-\\_245\\_256.pdf](http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2017/09/19_NIVELAMENTO-VISUALAPLICADO-_245_256.pdf)
- BENATTI, L. P.; SILVA, A. C. M.; LANA, S. L. B. Design e cultivo: O que as redes sociais dizem sobre nossa relação com plantas de interior. **Revista de Design, Tecnologia e Sociedade**, 7(1), 40–56,

2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/article/view/32472>

CHAGAS, V. **Cuidar do verde minimiza estresses do isolamento**. Hoje em dia, 2021. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/plural/cuidar-do-verde-minimiza-estresses-do-isolamento-1.830689>

DEMAISON, André; ANDRADE, Sarah; PANTOJA, Juliana; EVERTON, Laís; PORTELA, Stefanne. Redesign da interface do aplicativo móvel 'Plantas Medicinais BR' In: **Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: [www.proceedings.blucher.com.br/article-details/redesign-da-interface-do-aplicativo-mvel-plantas-medicinais-br-33781](http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/redesign-da-interface-do-aplicativo-mvel-plantas-medicinais-br-33781)

GANDOLFO, Elisa Serena; HANAZAKI, Natália. Etnobotânica e urbanização: conhecimento e utilização de plantas de restinga pela comunidade nativa do distrito do Campeche (Florianópolis, SC). **Acta Botanica Brasilica** v. 25 n.1 Feira de Santana Jan./Mar. 2011. Disponível em: [www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-33062011000100020&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-33062011000100020&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)

HARTSON, Rex, PYLA, Pharda. **The UX book: process and guidelines for ensuring a quality user experience**. Elsevier, Waltham, 2012.

HORN, R. E. **Information design: the emergence of a new profession**. In: Information Design. Cambridge: MIT Press, 1999.

Horn, R. E. (2000). **Information design: emergence of a new profession**. In: R. Jacobson (Ed.), Information Design (pp. 15-33). Cambridge, MA: The MIT Press.

LIRA, S. **Terapia e alívio: pandemia e isolamento aumentam procura por cultivo de plantas em casa, conheça as melhores espécies para o seu lar**. Polêmica Paraíba, 2021. Disponível em: [www.polemicaparaiba.com.br/brasil/terapia-e-alivio-pandemia-e-isolamento-aumentam-procura-por-cultivo-de-plantas-em-casa-conheca-as-melhores-especies-para-o-seu-lar/](http://www.polemicaparaiba.com.br/brasil/terapia-e-alivio-pandemia-e-isolamento-aumentam-procura-por-cultivo-de-plantas-em-casa-conheca-as-melhores-especies-para-o-seu-lar/)

LUIZ, M. C. M.; BRAGA, R. A. M.; TEIXEIRA, F. G. Produtos Inteligentes para cultivo doméstico de plantas: análise crítica sobre a tecnologia embarcada em produtos. In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design** (2018). São Paulo: Blucher, 2019.

MARTINEZ, B. **FoodTech Movement: evento traz as startups brasileiras mais inovadoras do segmento alimentício**. Showmetech Corporate: 25 de julho de 2019. Disponível em: <https://corporate.showmetech.com.br/foodtech-movement-evento-traz-as-startupsbrasilicas-mais-inovadoras-do-segmento-alimenticio/>

OLIVEIRA, C. **Em meio à pandemia de coronavírus, setor de floricultura cresceu 10% em 2020**. Portal O Tempo, 2021. Disponível em: [www.otempo.com.br/economia/em-meio-a-pandemia-de-coronavirus-setor-de-floricultura-cresceu-10-em-2020-1.2473918](http://www.otempo.com.br/economia/em-meio-a-pandemia-de-coronavirus-setor-de-floricultura-cresceu-10-em-2020-1.2473918)

PETRINI, C. **Slow Food: princípios da nova gastronomia**. Ed. Senac: São Paulo, 2009.

QUINTÃO, F. S.; TRISKA, R. Design de informação em interfaces digitais: origens, definições e fundamentos. **InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação**, 11(1), 2014. Disponível em: <https://infodesign.emnuvens.com.br/infodesign/article/view/243>

RABELO, N. **Cultivar plantas alivia tensão e traz felicidade para campo-grandenses durante isolamento social**. Midiamax, 2021. Disponível em: [www.midiamax.com.br/midiamais/2021/cultivar-plantas-alivia-tensao-e-traz-felicidade-para-campo-grandenses-durante-isolamento-social](http://www.midiamax.com.br/midiamais/2021/cultivar-plantas-alivia-tensao-e-traz-felicidade-para-campo-grandenses-durante-isolamento-social)

SOARES, K. L.; MAGER, G. B. Pictogramas, categorias e iconotipos: uma análise em aplicativos de comunicação aumentativa e alternativa (CAA). **Infodesign**: v.17, n.1, 2020. Disponível em: [www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/701](http://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/701)

## **Autores**

### **Lia Paletta Benatti**

Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF  
<http://lattes.cnpq.br/2222051807397224>  
[lia.paletta@ufjf.br](mailto:lia.paletta@ufjf.br)

### **Sebastiana Luiza Bragança Lana**

Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG  
<http://lattes.cnpq.br/0048231057293415>  
[sebastiana.lana@gmail.com](mailto:sebastiana.lana@gmail.com)

### **André de Souza Lucca**

Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR  
[alucca@utfpr.edu.br](mailto:alucca@utfpr.edu.br)

## **Como citar**

BENATTI, Lia Paletta; LANA, Sebastiana Luiza Bragança; LUCCA, André de Souza. Design da informação como instrumento para promover o cultivo doméstico de plantas. **Design em Questão**, v. 1, n. 2, p. 28-40, dez. 2021.

Data de envio: 21/09/2021

Data de aceite: 15/12/2021