

A Revista Design em Questão, em sua terceira edição, apresenta aos leitores algumas mudanças em seu formato editorial. Neste número, além da seção 'Artigos', estamos publicando as seções 'Projetos' e 'Resumos'.

Abrimos seção 'Artigos' com o estudo *Competências e ética do designer nas tecnologias da informação: a deontologia de design implícita em textos de profissionais de UX*, de André Grilo, Júlio van der Linden e Vinicius Ribeiro, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Nele, os autores discutem o papel e as responsabilidades do designer no projeto de artefatos digitais, adotando o conceito de explicação normativa da tecnologia associado a abordagens éticas normativas. Utilizando a deontologia para analisar e classificar textos de profissionais de design de artefatos digitais, o estudo identifica como ênfases deontológicas os deveres do designer em relação ao artefato e ao usuário, bem como nas relações de trabalho.

À continuidade, na pesquisa *Correlações e Interinfluências dos aspectos visuais na percepção da qualidade do valor ambiental em embalagens*, os autores Thamyres Clementino, Tiago Clementino e Itamar Ferreira da Silva, da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, juntos a Amilton Arruda, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, aplicam métodos da área de Aprendizagem de Máquina para obter dados no campo da estética aplicada ao design. Os autores concluem que alguns aspectos têm maior influência que outros na percepção do valor ambiental – destacando-se o material da embalagem, seguido pela cor, superfície, forma e composição – e que tais influências envolvem correlações entre os diferentes elementos visuais.

Na sequência, no trabalho *A qualidade visual percebida em dispositivos de pulso esportivos: os efeitos da coerência, complexidade e novidade*, os autores Renan Silva e Lourival Costa Filho, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, avaliam os efeitos de categorias estéticas na percepção da qualidade visual de produtos. Utilizando-se das Facetas, do Sistema de Classificações Múltiplas e da Análise da Estrutura de Similaridade, os autores analisam os dados de dois grupos (designers e usuários) e apontam que os especialistas (designers) são mais influenciados por dispositivos com contraste baixo, complexidade moderada e preferem estilo típico; enquanto os não especialistas recebem influência de dispositivos com contraste médio, complexidade máxima e preferem estilo inovador.

Em seguida, o estudo bibliográfico intitulado *A economia criativa e uma análise sobre o papel do designer para o desenvolvimento do setor no Brasil*, realizado por Danielle Fraga, Lauro Cohen e Edson Rezende, da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, aborda conceitos relacionados à economia criativa, expondo sua relevância e a contribuição do Design como área de conhecimento para o setor. Os autores indicam a necessidade de uma atuação efetiva do designer na economia criativa e quais contribuições podem ser feitas no cenário atual.

Por seu turno, a pesquisa *Design de serviço e experiência do usuário: construção de Personas na avaliação de uma incubadora de empresas*, empreendida por Pablo Torres e Eduardo Neves, da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, investiga a percepção de *startups* sobre o programa de incubação de empresas da Incubadora Tecnológica Natal Central (ITNC). O trabalho utiliza Personas como método para mapear experiências e apresenta dados coletados por meio de questionário *online* e entrevistas semiestruturadas, a partir de uma amostra de 38 empresas participantes. Os autores identificaram os perfis mais comuns que integram o programa de incubação e padrões de comportamento, visando apoiar a melhoria do serviço prestado pela incubadora.

Encerrando a seção ‘Artigos’, no estudo *Uma revisão exploratória sobre metodologias de design de interfaces com o usuário para jogos digitais*, os autores Daniel Costa e Ney Dantas, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, apresentam um quadro comparativo entre diferentes métodos existentes e identificam a necessidade de desenvolvimento de uma metodologia ágil específica para o design de interfaces de jogos digitais, considerando a acessibilidade como requisito de design.

Na seção ‘Projetos’, o trabalho intitulado *Uso de HQs no ensino de materiais e processos sustentáveis: uma alternativa de mudança cultural de aprendizado no design*, elaborado por Yasmin Doehl, Paulo Ferroli, Lisiane Librelotto e Ana Pazmino, da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, propõe a criação de uma série de publicações para o ensino de materiais e processos sustentáveis, sob a forma de histórias em quadrinhos. Os autores relatam o desenvolvimento dos personagens da HQ do primeiro volume, abordando suas características gerais, personalidades, interações e narrativas.

Em tempo, a seção ‘Resumos’ foi idealizada como um espaço de divulgação para pesquisas de mestrado em andamento que se destacaram na III Jornada Internacional de Design UFCG/UMINHO, ocorrida em dezembro último. O evento acadêmico é uma realização conjunta dos Programas de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG e da Universidade do Minho, em Portugal. Para esta seção, tivemos como editores convidados os professores Itamar Silva e Antônio Bernardo Santarém, coordenadores dos Programas de Pós-Graduação em Design da UFCG e da UMINHO, respectivamente, e do professor Wellington Medeiros, coordenador do evento.

Por fim, agradecemos aos autores e avaliadores, aos editores convidados, à nossa equipe editorial e a todos que contribuíram para esta terceira edição.

Carla Pereira