

EDITORIAL

Olá leitores,

Esta edição e-Revista LOGO dedica-se a exibir artigos apresentados durante o ISA – Interaction South America – 2017: ISA Floripa, realizado em Florianópolis (SC) no período de 09 a 11 de novembro de 2017. Considerado o maior evento de UX Design da América Latina, contou com a participação de estudantes e profissionais de várias partes do mundo com o intuito de discutir e compartilhar ideias sobre temas que estão em alta nos dias atuais.

Partindo do entendimento de que o design será o elo de comunicação entre o mundo de negócios, tecnologia e pessoas, vários temas, tais como: criatividade, usabilidade, inclusão em meios digitais foram apresentados e discutidos no evento e aqui, nesta edição especial, são publicados de maneira mais detalhada para que possam instigar os leitores a refletirem sobre interação e suas implicações no âmbito do Design.

Assim iniciamos nossa jornada com o artigo “Criatividade e tipologias de Jung: reflexões sobre perfis de gestores de uma empresa pública em Santa Catarina” de Julieta Kaoru Watanabe Wilbert, Elisa Conceição Da Silva Rosa, Sandra Terezinha Resner Manhães, Ana Lúcia Paim Caon, Gilson Braviano e Gertrudes Aparecida Dandolini. Nesse artigo os autores fazem uma reflexão sobre os perfis tipológicos junguianos com relação a criatividade e verificam a predominância dos Guardiões e Racionais num grupo de gestores operacionais de uma empresa pública.

Em “Diário de Uso Digital – Mapeando as impressões e avaliações dos usuários” os autores Flavio Nazario e Cláudia Mont’Alvão discutem os desafios do uso de Diários de uso para recolher dados juntos aos usuários

O processo de aplicação do modelo de design para o comportamento saudável é tratado por Juliana Gonçalves Mota e Filipe Campelo Xavier da Costa em “O

Modelo de Design para o Comportamento Saudável como suporte para projetos de educação nutricional infantil”. Os autores verificam como esse modelo pode contribuir no design de artefatos para um comportamento saudável.

Também pensando em modelos e ferramentas os autores Andrea B. Ferrari e Berenice S. Gonçalves discutem a “Integração do framework de Garrett com as abordagens Lean UX e Ágil: exemplo aplicado ao desenvolvimento de um aplicativo”, e apontam algumas contribuições dessa integração.

Os métodos sugeridos pela computação também são revistos por Daniela Gobbo, Jéssica Dudyk, Caio Marcio E Silva, Regiane Friedemann e Galguyn Gryzb Brancher no “Teste de Usabilidade Clássico Vs. Lean Ux Test: Aplicabilidade dos Métodos de Avaliação” e concluem que o teste clássico traz resultados mais robustos com métricas de eficácia eficiência e satisfação enquanto os métodos Lean possuem a vantagem do tempo reduzido.

Ao olhar para o design de jogos os autores Anaïs Almeida de Siqueira e Tiago Barros Pontes e Silva promovem a acessibilidade através de um “Sistema de Jogo Inclusivo com Foco em Deficiência Visual”. Assim eles propõem um conjunto de caixas preenchidas com objetos diferentes para produzir sons distintos quando agitadas.

Por fim, Lariane Rossanese, Edson Arantes, Rodrigo Tobias e Renata Zilse abordam o processo criado para indicadores-chave de performance no processo de mentoria em Design Thinking para startups em seu artigo “Validate and Measure Kpi Effectiveness in Design Thinking for Startups”.

Ficam aqui registrados os agradecimentos aos autores que publicaram nesta edição da e-Revista LOGO.

Boa Leitura

O Editor

EDITORIAL

Dear readers,

This edition of e-Revista LOGO is dedicated to displaying articles presented at ISA-Interaction South America-2017: ISA Floripa, in Florianópolis (Brazil) in the period from November 9th to 11th 2017. ISA is known to be the biggest event of UX Design from Latin America with the participation of students and professionals from different parts of the world. Its goal is to discuss and share ideas about currently relevant topics.

Based on the understanding that the design will be the link between the worlds of business, technology and people, various topics – such as creativity, usability, and inclusion in digital media – were presented and discussed at the event. This special issue comprises a selection among the best-presented articles. They were improved and further detailed in order to instigate readers to reflect on interaction and its implications in the context of design.

We begin our journey with the article “Creativity and typologies of Jung: reflections on a public company’s managers profiles in Santa Catarina” of Juliet Kaoru Watanabe Wilbert, Elisa Conceição da Silva Rosa, Sandra Terezinha Resner Manhães, Ana Lucia Paim Caon, Gilson Braviano and Gertrudes Aparecida Dandolini. In this article, the authors reflect on the typological profiles of Jungian creativity and check the predominance of “guardians” and “rationals” in a group of operating managers of a public company.

In “Diary of digital use: mapping the impressions and reviews from users”, the authors Flavio Nazario and Claudia Mont’Alvão discuss the challenges of the using daily journals to gather data from users.

The process of the design model for healthy behavior is applied and presented to us by Juliana Gonçalves Mota and Filipe Campelo Xavier da Costa in the “Design model for Healthy behavior as support for child nutrition education pro-

jects". The authors investigate how this model can help in the design of artifacts for healthy behavior.

Authors Andrea B. Ferrari and Bernice S. Gonçalves also discuss models and tools in the "Framework Integration of Garrett with Lean UX and agile approaches: example applied to the development of an application". In the paper, they point out some contributions to this integration.

The methods suggested by a computer were reviewed by Daniela Gobbo, Jessica Dudyk, Caio Marcio Silva, Raheem Friedemann and Galguyn Grzyb Brancher in "Usability Testing Classic vs. Lean Ux Test: applicability of methods of evaluation". At the end of the article, authors conclude that classical test brings robust results with efficiency, effectiveness metrics and satisfaction whereas lean methods have the advantage of reducing test-time.

Researching game design, Anais Almeida de Siqueira and Tiago Barros Pontes e Silva promote accessibility through an "Inclusive Game System with a Focus on Visual Impairment". Authors propose in the paper a game comprised of a set of boxes filled with different objects to produce different sounds when agitated.

Finally, Lariane Rossanese, Edson Arantes, Rodrigo Tobias and Renata Zilse discuss the process created for key performance indicators in the process of mentoring in design thinking for startups in their article "Validate and Measure KPI Effectiveness in Design Thinking for Startups".

We from the editorial team of e-Revista LOGO dearly thank all the authors who have contributed to this special issue.

With wishes of a pleasant reading,

Editor