

e o usuário sob a ótica da inclusão: algumas considerações

Graphic design and the user from the perspective of inclusion: some considerations

Matheus Petroni Braz, Fernanda Henriques

design inclusivo, design gráfico, acessibilidade, inclusão social

A discussão de temas como inclusão e acessibilidade tem crescido dentro da área do design nos últimos anos. A tendência é que se desenvolvam cada vez mais projetos centrados no usuário, levando em consideração os que porventura sejam deficientes, incapacitados ou estejam em desvantagem por determinado contexto físico ou social. Este artigo apresenta o desenvolvimento de uma pesquisa de iniciação científica nas áreas de Design Gráfico e Design Inclusivo, a qual pretende identificar algumas das práticas projetuais disponíveis para atender usuários com necessidades especiais, a fim de promover a discussão e conscientização sobre o tema, bem como fornecer subsídios teóricos e técnicos suficientes para o desenvolvimento de uma nova identidade visual para um evento de acessibilidade e integração social em Bauru, interior de São Paulo.

inclusive design, graphic design, accessibility, social inclusion

The discussion of themes like inclusion and accessibility has grown inside the Design area during the last years. The development of more user-centered projects is a trend, and it is important to consider and include the users with any kind of disability, inability or disadvantaged by a particular physical or social context. This article presents the development of a scientific research in Graphic Design and Inclusive Design, which pretends to identify some design practices to attend users with special needs, in order to promote the discussion and awareness about the theme, as well as to provide sufficient theoretical and technical background for the development of a new visual identity for an event of accessibility and social integration in Bauru, countryside of São Paulo.

1 Introdução

A prática projetual é um dos pontos primários do Design. No que diz respeito ao Design Gráfico, tal ação visa organizar elementos visuais – como cores, textos e imagens, por exemplo – a fim de transmitir uma mensagem considerando-se seus aspectos informativos, estéticos e persuasivos (Gruszynski, 2000) para fornecer elementos suficientes que promovam a significação desejada ao seu usuário final. A questão é que grande parte de tais projetos atendem, segundo Bispo e Simões (2006: 8), apenas a 'um mítico homem médio que é jovem, saudável, de estatura média, que consegue sempre entender como funcionam os novos produtos, que não se cansa, que não se engana... mas que na verdade, não existe'.

É a partir dessa necessidade latente de um maior número de projetos centrados no usuário e em suas diversas necessidades que o Design Inclusivo ganha espaço, propondo estudos e práticas de design para 'concepção de produtos, de ambientes e de serviços usáveis por todos nós, independentemente da idade, aptidão, ou dimensão física (perdas de autonomia ou algum tipo de deficiência)' (Machado, 2016: 2). Associar o projetar gráfico à proposta do Design Inclusivo busca prever possíveis problemas de ordem sociológica, cultural e física por parte dos usuários que impeçam o fluxo comunicacional desejado, e, dessa forma, propor soluções que possibilitem atingir uma gama cada vez maior de usuários (Henriques & Domiciano, 2015).

A partir da associação da ação e pesquisa do Design Gráfico Inclusivo a outras áreas do conhecimento, entre elas o Design da Informação e Instrucional, os processos de aprendizagem e comunicação e seus distúrbios e deficiências, obtém-se um consistente suporte teórico e prático para a seleção e desenvolvimento de práticas projetuais inclusivas. Dessa forma, busca-se capacitar profissionais e, principalmente, incentivá-los a assumir 'o

soluções inclusivas, visando extinguir a segregação causada por barreiras físicas e sociais (Menezes & Paschoarelli, 2009: 16).

2 Objetivos

Esta pesquisa de iniciação científica tem como objetivo geral desenvolver conteúdo teórico e fomentar discussões na área do Design Gráfico Inclusivo, aprofundando-se acerca das características dos usuários sob a ótica da inclusão e acessibilidade e identificando quais são as práticas projetuais que mais se aproximam dessas propostas. Os objetivos específicos visam promover, a partir dos resultados teóricos e técnicos coletados, uma discussão e conscientização acerca da temática, bem como desenvolver uma nova identidade visual para a Mostra Arte Sem Barreiras – evento anual de acessibilidade e integração social realizado em Bauru, interior de São Paulo.

3 Revisão Teórica

A retomada da ação projetual centrada no usuário e em suas diversas necessidades acompanha o crescimento das discussões envolvendo temas como inclusão, acessibilidade, sustentabilidade e ética. É a partir desse contexto que despontam as práticas em Design Inclusivo, o qual possibilita o desenvolvimento de projetos que, além de satisfazerem o usuário-médio, tentam da melhor forma possível abarcar crianças, adultos, idosos, pessoas com deficiência, pessoas doentes ou feridas, ou simplesmente pessoas colocadas em desvantagem pelas circunstâncias, sejam elas físicas ou sociais (Bispo & Simões, 2006).

A tentativa de englobar as mais diversas características de usuários em um só projeto soa para muitos como utopia. Entretanto, não se deve descartar de forma alguma a importância de pesquisas que busquem pontos de convergência e práticas projetuais inclusivas, abrangendo o maior número possível de usuários sem que seja necessário o desenvolvimento de projetos exclusivos e adaptados apenas para as parcelas que não correspondem ao homem-médio (Henriques & Domiciano, 2015).

Embora o Design Inclusivo seja mais comumente associado a projetos de objetos e ambientes (Design de Produto), considerar as diversas necessidades do usuário final de um projeto gráfico mostra-se tão importante quanto nas outras áreas. Na realidade, segundo as principais metodologias em Design, a constante validação, mediação e controle do produto desenvolvido na área de Design Gráfico, mesmo após o seu lançamento, faz com que o diálogo entre usuário final e profissional seja por muitas vezes mais intenso do que no processo de Design Industrial (Coutinho, Freitas & Waechter, 2013).

O usuário de um projeto gráfico pode vir a apresentar diversas deficiências, distúrbios, incapacidades ou desvantagens físicas/sociais relacionada à compreensão de informações, como distúrbios da visão, audição e comunicação, bem como possíveis limitações perante o suporte ou interface utilizado para transmitir as mensagens - impressas, digitais, ambientais, no campo físico ou virtual. A partir do suposto, o Design Gráfico Inclusivo busca em suas áreas comuns – tipografia, hierarquia de informação, uso das cores e contrastes, utilização de imagens, infográficos, elementos iconográficos, entre outros – formas eficientes de satisfazer as necessidades destes usuários.

Não obstante, a busca por soluções inclusivas deve ir além, buscando referências em outras áreas de estudo pertinentes, como no Design da Informação, área do design gráfico que, segundo a Sociedade Brasileira de Design da Informação, busca otimizar a relação entre a informação e o usuário final através de diversos aspectos, estudos e técnicas que envolvem os sistemas de informação (Quintão & Triska, 2014), e no Design Instrucional, 'ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas' (Filatro, 2008: 3).

4 Materiais e Métodos

Esta etapa propõe a coleta de subsídios teóricos e práticos a partir de pesquisa bibliográfica e imagética, visando:

- compreender os conceitos do Design Gráfico Inclusivo bem como as possíveis técnicas para desenvolvê-lo;
- compreender as possíveis limitações físicas (sentidos), psicológicas (percepção, recepção, emoções), sociais (contextos) e culturais (repertório) que o usuário deficiente e/ou incapaz e/ou em desvantagem pode vir a apresentar.

A partir dos resultados teóricos, uma nova identidade visual para um evento de acessibilidade e integração social em Bauru (Interior de SP) está sendo desenvolvida como forma de aplicação dos diversos dados coletados.

5 Resultados

O desenvolvimento da pesquisa demonstrou a importância de associar questões da inclusão e da acessibilidade com o Design Gráfico, na medida em que grande parte dos projetos gráficos disponíveis hoje não atendem muitas das necessidades de usuários que destoam do usuário convencional.

As práticas encontradas para expandir o alcance destes projetos abrangem diversas áreas do design gráfico. Alguns exemplos:

- Técnicas em tipografia podem ser utilizadas em prol de uma legibilidade e legibilidade claras e eficientes, ao encontro das necessidades de usuários com deficiência visual, idosos ou que detenham algum distúrbio da comunicação como a dislexia, déficits intelectuais ou mesmo baixo grau de alfabetização.

Figura 1: O uso de caixas altas e baixas possibilitam que o usuário se familiarize com a forma ao invés de ler letra por letra da palavra. A diferenciação das formas entre as letras também auxilia para uma melhor compreensão.

As formas que palavras inteiras geram
também são lidas pelas pessoas

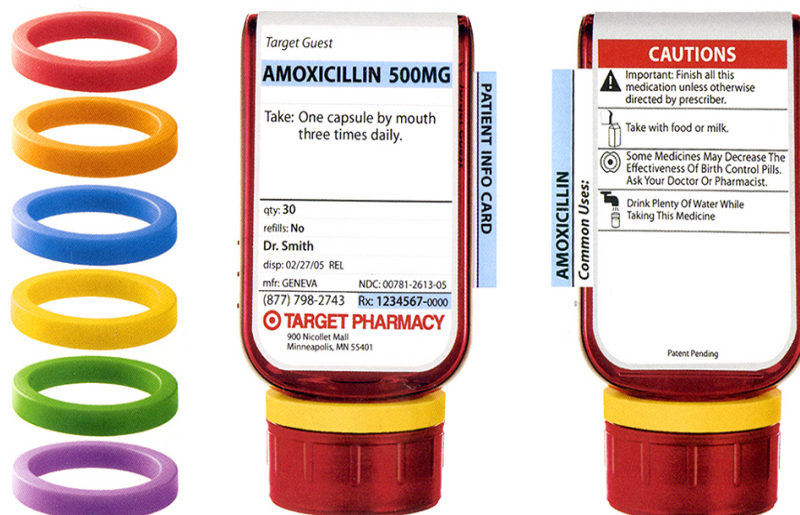
- O uso adequado de cores e seus índices de diferenciação, como brilho e contraste, podem auxiliar usuários daltônicos a compreender e diferenciar as informações desejadas.

Figura 2: Teste de ergonomia visual realizado no Inky Design (UNESP/Bauru) a fim de desenvolver um projeto de sinalização para o campus com conceitos de Design Gráfico Inclusivo aplicados. As cores escolhidas buscaram atender as necessidades de usuários daltônicos (usado com a permissão de Mariana Iamaguti).



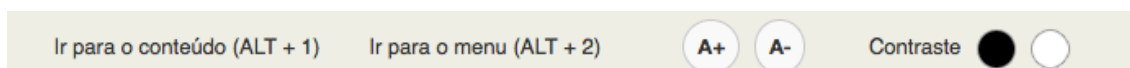
- Um grid, leiaute e hierarquia da informação equilibrados, bem como a correta utilização e aplicação de imagens, ícones e pictogramas, facilitam a visualização e compreensão da informação, possibilitando que uma maior gama de usuários tenham acesso à mensagem desejada.

Figura 3: Projeto intitulado Clear Rx Medication System - preocupação com a legibilidade e hierarquia da informação em bula de remédio voltado à população idosa. Fonte: <http://www.adlerdesign.com/project/clear-rx-medication-system/> - Acesso em 13/06/2017.



- Os suportes possíveis para veiculação da mensagem, sejam eles impressos, digitais ou ambientais, são muito mais do que meras plataformas, uma vez que possibilitam potencializar práticas inclusivas. O uso correto de um tipo determinado de papel ou plataforma física para um produto impresso, a programação e diagramação de um website dentro de parâmetros da acessibilidade bem como o desenvolvimento de um projeto de sinalização que respeite tamanhos e distâncias abrangentes são apenas alguns exemplos de aplicações que possibilitam atender usuários com capacidades físico-motoras, perceptivas, culturais e sociais das mais diversas.

Figura 4: Barra de acessibilidade em website, a fim de auxiliar pessoas com deficiência visual de diversos níveis (cegas ou com baixa-visão). Fonte: <https://www.acessoparatodos.com.br/> - Acesso em 13/06/2017.



Essas e outras técnicas podem ser combinadas em busca de superar limitações físicas e cognitivas que separam a mensagem de seu usuário final.

6 Considerações Finais

A deficiência, incapacidade ou desvantagem por determinado contexto abrange uma parcela da população historicamente negligenciada na sociedade. Por mais que exista um crescimento de políticas públicas e discussão do tema, ainda há muito o que ser feito para promover que essa parte da população usufrua dos benefícios de uma vida em sociedade com seus direitos garantidos.

Nesse contexto, o Design apresenta-se como uma potente ferramenta capaz de diminuir muitas dessas barreiras. Por meio de mudanças em sua postura projetual, o profissional da área pode oferecer, a partir de técnicas e processos específicos, diversos produtos e serviços que sejam inclusivos, acessíveis e respeitem as diversas limitações que o usuário final porventura apresente.

Dessa forma, conclui-se a importância de pesquisas e práticas inclusivas dentro do Design, assumindo o desafio de projetar para além do usuário convencional e contribuindo, dessa forma, para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Referências

- BISPO, R. & SIMÕES, J. F. 2006. *DESIGN INCLUSIVO Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes*. 2a Edição. Lisboa: Centro Português de Design.
- COUTINHO, S.; FREITAS, R.; WAECHTER, H. 2013. Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. *Estudos em Design*, v.21, n.1: 1-15.
- FILATRO, A. 2008. *Design Instrucional na Prática*. São Paulo: Pearson.
- GRUSZYNSKI, A. C. 2000. *Design Gráfico: do invisível ao ilegível*. Rio de Janeiro: Editora 2AB.
- HENRIQUES, F. & DOMICIANO, C. L. C. 2015. Design Gráfico e Fonoaudiologia: uma proposta de articulação interuniversitária e transdisciplinar voltada para ações de Design Gráfico Inclusivo. *Projética Revista Científica de Design*, v.6, n.2: 9-25.
- MACHADO, A. M. de ALMEIDA. 2006. *Introdução ao conceito de design inclusivo: Aplicações práticas em desenho urbano e equipamentos sociais/saúde*. Lisboa: Serviço de segurança Social do Governo Português.
- MENEZES, M. & PASCHOARELLI, L. C. (org.). 2009. *Design e ergonomia: aspectos tecnológicos*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- QUINTÃO, F.S. & TRISKA, R. 2014. Design de informação: origens, definições e fundamentos. *Revista Infodesign*, v.11, n.1: 105-1

Sobre os autores

Matheus Petroni Braz; Graduando, UNESP, Brasil <mat.petroni@gmail.com>

Fernanda Henriques, Doutora, UNESP, Brasil <ferdi.henriques@gmail.com>