

Conexões virtuais entre o design visual e a experiência surda: apontamentos sobre o portal em construção *des(sign)+*

Conexiones virtuales entre el diseño visual y la experiencia sorda: apuntes sobre el portal des(sign)+ en construcción

Virtual connections between visual design and the Deaf experience: notes on the portal des(sign)+ under construction

Julie A. Pires, Marcelo G. Ribeiro, Francisco A. Freitas Neto, Iulli M.S. Nascimento, Tatiana W. Teixeira

Portal, Design colaborativo, experiência surda, Tecnologias digitais

Este artigo apresenta reflexões a partir do Portal em construção *des(sign)+*, projeto que busca integrar pesquisa no campo do Design sobre a cultura surda por uma perspectiva colaborativa. Nos últimos anos, houve um crescimento significativo na infraestrutura de tecnologias de informação. No entanto, nota-se a ausência de uma iniciativa de convergência que utilizasse tais avanços tecnológicos para aproximar pesquisadores e promover debates no campo do Design sobre a comunidade surda, suas particularidades, possibilidades e interesses. Partindo da premissa de que problemas de design não possuem soluções definitivas, o projeto adota uma abordagem aberta, envolvendo a participação de pesquisadores, públicos interessados e diferentes formas de comunicação, considerando tanto ouvintes quanto surdos. Com o intuito de contribuir para esta reflexão, buscamos, entre outros pesquisadores, especialmente autores que expandiram nossa compreensão sobre experiências no ensino, como Jorge Larrosa Bondía, e os processos colaborativos no design, como Ezio Manzini. Neste trabalho apresentaremos os principais pensamentos que nortearam, até o momento, a construção do Portal que está em fase de testes e ainda aberto a colaborações e sugestões.

Portal, design colaborativo, experiencia sorda, tecnologías digitales

Este artículo presenta reflexiones derivadas del desarrollo del Portal en construcción des(sign)+, un proyecto que busca integrar investigaciones en el ámbito del Diseño relacionadas con la cultura sorda desde una perspectiva colaborativa. A pesar del notable crecimiento reciente en las tecnologías de la información, aún se percibe la falta de iniciativas que aprovechen estos avances para reunir investigadores y promover debates sobre las particularidades, posibilidades e intereses de la comunidad sorda en el campo del Diseño.

Partiendo de la premisa de que los problemas de diseño no tienen soluciones definitivas, el proyecto adopta un enfoque abierto, que involucra a investigadores, públicos interesados y diversas formas de comunicación, considerando tanto a oyentes como a personas sordas. Para esta reflexión, nos apoyamos

en autores que amplían la comprensión sobre experiencias de enseñanza, como Jorge Larrosa Bondía, y sobre procesos colaborativos en diseño, como Ezio Manzini. En este trabajo se presentan los principales fundamentos que han orientado hasta ahora la construcción del Portal, actualmente en fase de prueba y abierto a colaboraciones y sugerencias.

Portal, collaborative design, deaf experience, digital technologies

This text presents reflections on the ongoing development of the des(sign)+ Portal, an ongoing project that aims to integrate research in the field of Design related to Deaf culture from a collaborative perspective. Despite recent significant advancements in information technologies, there remains a noticeable lack of initiatives that leverage these developments to bring researchers together and foster discussions on the particularities, possibilities, and interests of the Deaf community within the context of Design. Based on the premise that design problems have no definitive solutions, the project embraces an open approach, engaging researchers, interested audiences, and diverse forms of communication while considering both hearing and Deaf individuals. To inform this reflection, we draw upon scholars who have expanded our understanding of educational experiences, such as Jorge Larrosa Bondía, and collaborative design processes, such as Ezio Manzini. This paper outlines the key conceptual foundations that have guided the development of the Portal to date, which is currently in its testing phase and remains open to collaborations and suggestions.

1 Introdução

Nossa sociedade pode ser caracterizada por um crescimento significativo na quantidade de informação e, conseqüentemente, de dados informativos que cada indivíduo precisa processar diariamente. Além disso, o aumento no número de pessoas que usam as tecnologias de informação (TI)¹ também levou à maior necessidade de acessibilidade a essas informações (Daigle & Cuocco, 2002). Tendo em vista o volume de informações que encontramos na Internet diariamente, há o risco de uma sobrecarga informacional que cada pessoa precisa lidar, além da divulgação de todo tipo de dados, incluindo aqueles que não têm compromisso com o conhecimento científico. Nesse contexto de fluxo intenso de informações, o design pode se inserir visando uma melhor organização que possibilite diálogos entre diferentes pessoas, habilidades e conhecimentos. Os “infográficos” são exemplos mais frequentes da atuação do designer no cotidiano, tendo em vista que a informação visual se apresenta como uma forma de comunicação que abrange diferentes públicos. Contudo, a necessidade da atuação do designer nesse setor não deve ser entendida apenas por sua capacidade de criação visual, mas também de compreender sua ação na organização e difusão das informações de maneira mais ampla.

Tecnologias desenvolvidas a partir da Web 2.0 transformaram a internet em um ambiente mais interativo, permitindo a criação, análise e compartilhamento de pesquisas digitais. Esse fato é evidenciado por vários autores (Meier, 2018) que incluem como principais fatores desse

¹ Segundo Steven Daigle e Patricia Cuocco (2002), os portais emergiram como um dos principais desafios de TI no início do século XXI, tanto no ensino superior como no setor comercial, com projeção de crescimento de 5% para 80% em cinco anos, considerando portais parciais ou totalmente implementados em instituições de ensino superior dos EUA.

crescimento o uso de mídias sociais e outras plataformas que ajudaram a construir uma cultura participativa, ampliando a disseminação de pesquisas que integram as fontes primárias com os métodos digitais. (Hughes et al., 2015)

Tunger Meier (2018), por exemplo, destaca as possibilidades oferecidas por ferramentas online, utilizadas frequentemente por pesquisadores, que permitem aos cientistas gerenciar e discutir sua produção científica de diferentes formas, como por exemplo na publicação online de seus trabalhos e na troca de ideias acadêmicas em plataformas como Academia.edu, ResearchGate, Mendeley, Bibsonomy, CiteULike e Zotero.

O foco em pesquisadores para o uso desse tipo de plataforma, em vez do público geral, também é observado no artigo “Social Scholarly Editing”, de Kenneth Price (2015). Há críticas sobre essas ferramentas fomentarem uma produtividade de pesquisa mais voltada ao público acadêmico, o que não ajudaria no desenvolvimento do conhecimento e da educação. Nesse texto, o autor destaca que a edição realizada por muitas pessoas (especialistas e não especialistas) no contexto digital pode oferecer melhores oportunidades para ampliar a visibilidade, o alcance e o impacto do trabalho acadêmico. No entanto, também exige responsabilidade sobre os dados divulgados.

O projeto desenvolvido por Luis Ferla e outros pesquisadores (2020) chamado “Pauliceia 2.0: mapeamento colaborativo da história de São Paulo” também discute a abertura da ciência e das informações acadêmicas ao público geral. Os autores identificam que isso também é um reflexo ou uma resposta à perda da exclusividade da produção do conhecimento por universidades e centros de pesquisa. Os autores observam que, em vez de produzir conhecimento, as instituições estão assumindo a ação na organização do diálogo entre os diversos atores envolvidos no processo científico. Os autores notam que essa transformação pode valorizar as atribuições das instituições, transformando-as em mediadoras privilegiadas da interlocução entre academia, sociedade e outros setores. Contudo, o artigo cita a existência de “graus de abertura” possíveis:

(...) os graus de abertura que a ciência pode experimentar são variados, indo desde um nível mais restrito, correspondendo à utilização do produto final da pesquisa pelo público em geral, até a própria concepção do projeto e de seus objetivos com a participação de comunidades envolvidas (Ferla, Luis et al, 2020, p. 1215-1216).

A partir de Walter Benjamin, Jorge Larrosa Bondía (2002), nos diz sobre a pobreza de experiências que caracteriza o nosso mundo, tendo em vista que se passam muitas coisas, mas “a experiência é cada vez mais rara”. Na perspectiva de Bondía, o que se passa (e aqui podemos associar ao que entendemos como fluxo de informação) está de algum modo organizado para que nada nos aconteça: “Em primeiro lugar pelo excesso de informação. A informação não é experiência. E mais, a informação não deixa lugar para a experiência” (Bondía, 2002, p.21). Segundo este autor:

(...) sobre o saber da experiência pretende[-se] evitar a confusão de experiência com experimento ou, se se quiser, limpar a palavra experiência de suas contaminações empíricas e experimentais, de suas conotações metodológicas e metodologizantes. (Bondía, 2002, p.28)

Alguns pontos são citados por Bondía (2002, p.23) como aqueles que bloqueiam a experiência. Sendo eles, além do que citamos antes, (a) o excesso de informação; (b) a necessidade de omitir opiniões impedindo a vivência de experiências, fazendo com que haja “uma reação que se tornou para nós automática, quase reflexa”, ou seja, “informados sobre qualquer coisa, nós opinamos”; (c) os eventos vividos de forma fragmentada, com muitos estímulos instantâneos e quanto menor o tempo, mais eficazes são as técnicas de controle e disciplinarização, pois não refletem sobre as experiências ou pensamentos dos indivíduos; (d) um excesso de trabalho que reduz as oportunidades de vivenciar experiências significativas; e, acrescentamos aqui, também, uma divisão clichê, que é muito notada no campo do Design, de que a teoria se aprende nos livros e nas escolas, enquanto a prática, se aprende no trabalho.

Outro autor que contribui para esse debate é Ezio Manzini (2015), especialmente no trecho que faz referência ao ensaio intitulado “Why Design Education Must Change”, elaborado por Donald Norman em 2010, quando este questionava as premissas e práticas tradicionais da profissão de design. No passado, reforçam os autores, os designers acreditavam em um talento, próprio da profissão, e que a disposição de enfrentar os problemas eram suficientes para garantir a resolução das suas tarefas. Embora a vivência e o desenvolvimento ainda sejam necessários, Manzini (2015) nota que não são mais suficientes e que a maioria dos desafios do design atuais exige habilidades de planejamento que não podem ser adquiridas apenas por meio da prática. Isso tem um impacto no entendimento da educação no campo do Design, uma vez que a prática profissional nesta área também demanda elaboração de conhecimento, o que para Manzini (2015), representa uma forma diferente de atuação profissional. O autor defende que esse conhecimento surge também na ação “com” as pessoas, buscando observar as demandas da “sociedade da informação” e da economia do conhecimento que esse fluxo de informação gerou.

Manzini (2015) nota que existe uma contribuição para a cultura do design, ou seja, uma contribuição para o repertório cultural que designers elaboram e utilizam, sejam eles especialistas ou não. O autor nota que muitas pessoas são impulsionadas pela necessidade ou pelo desejo de projetar e, motivadas pela difusão das mídias digitais e das novas redes sociais, participam ativamente “engajando-se em massa na resolução de problemas complexos e tornando-se produtores de conteúdo para as novas mídias digitais. (Manzini, 2015, p.48 tradução nossa)”²

Sob essa perspectiva, o processo criativo no campo do Design precisa ir além da ideia convencional que informa que a criação para o designer significa produzir objetos funcionais ou esteticamente atraentes. Mas o processo criativo, por meio da experiência (Bondía, 2002), gera uma oportunidade diferente, pois cria conexões que possibilitam as pessoas a desenvolverem soluções coletivas. Dessa forma, o designer deixa de ser um agente isolado, mesmo que bem informado, e passa a instigar e organizar a participação ativa de todos os envolvidos,

² (...) many people take active part and collaborate to create new forms of organization (creative communities and collaborative organizations), participating en masse in solving complex problems and becoming content producers for the new digital media. (Manzini, 2015, p.48)

vivenciando as condições necessárias para que os projetos sejam cada vez mais entendidos como “codesign”, envolvendo especialistas e não especialistas, conforme Manzini (2015) sugere:

(...) podemos dizer que diversos indivíduos e coletivos que desenvolvem novas habilidades de design estão se afastando da área do design difuso em direção ao design especializado, criando uma dinâmica muito interessante próxima ao centro do mapa: o número de atores não especialistas, mas competentes e experientes em design, está crescendo. Essas pessoas, que operam em um modo de design difuso e competente, estão interagindo com um número crescente de especialistas em design dispostos a acompanhá-las no processo de criação. Assim, está surgindo um novo tipo de processo de co-design. O resultado é que, hoje, em uma sociedade em rede, todos os processos de design tendem a se tornar processos de co-design³. (Manzini, 2015, p.48 tradução nossa)

Mesmo com o potencial transformador da ciência aberta, devemos considerar que, o processo de organização e do diálogo entre os diversos atores envolvidos desempenha um papel fundamental. Essa abordagem reforça a ideia de que o design não é apenas uma prática técnica (fluxo de informação), mas também uma ferramenta cultural e social, considerando que o designer pode atuar de maneira decisiva nessa organização das informações e na difusão do conhecimento de maneira colaborativa, contribuindo e sendo capaz de promover transformações sociais.

2 Estudo de caso do Grupo de Pesquisa imagem(i)matéria

Diante desse contexto, destacaremos algumas das nossas vivências com o Projeto do Portal *des(sign)+*, que teve como objetivo traçar conexões virtuais entre design visual e experiência surda⁴. O objetivo do Portal é funcionar como um espaço de troca, onde todos interessados serão capazes de acessar informações e disponibilizar materiais. Ao mesmo tempo, visa servir como meio de divulgação desses projetos e de conscientização sobre a importância da Libras e as particularidades da experiência surda com a linguagem, uma vez que quando falamos em cultura surda e língua de sinais na sociedade ainda parece existir certa carência de conhecimento sobre a complexidade e riqueza desse universo entre aqueles que não têm contato direto com a comunidade surda (Gesser, 2009).

³ (...) we can say that various individual and collective subjects developing new design skills are moving away from the area of diffuse design toward that of expert design, creating a very interesting dynamic near the center of the map: the number of nonexpert actors who are nevertheless skilled and experienced in design is growing. These people, who are operating in a diffuse and competent design mode, are interacting with a growing number of design experts who are willing to accompany them in the design process. Thus, they are creating a new kind of co-design process. The result is that, today, in a networked society, all design processes tend to become co-design processes. (Manzini, 2015, p.48)

⁴ Janete Müller e Lodenir Karnopp (2015, p. 1060) falam em “experiência surda”, considerando a noção de Jorge Larrosa Bondía sobre a experiência de si, entendida como uma construção histórica e que é vinculada ao sujeito, que “oferece seu próprio ser”, em “uma relação reflexiva consigo mesmo, de modo a se observar, decifrar, interpretar, descrever, julgar, narrar e dominar.”

O Grupo de Pesquisa Imagem(i)matéria, atuante desde 2017 na investigação da cultura surda⁵, divulgou os trabalhos em desenvolvimento, apresentados e publicados em cadernos de resumo em eventos da universidade. Essas produções foram compartilhadas como dissertações de mestrado no PPGDesign (EBA-UFRJ), cadernos de resumo, apresentações orais e sessões de pôsteres durante as Semanas Iniciação Científica e Jornadas de Iniciação Científica, Tecnológica, Artística e Cultural da UFRJ ao longo de vários anos. Entre essas apresentações, podemos destacar as seguintes produções: “Mapeamento de projetos sobre Libras e surdez no campo do Design para futuro desenvolvimento de rede de contatos” (2020), de Tatiana Weltman Teixeira, Julie de Araujo Pires e Marcelo Ribeiro; “Portal para divulgação e rede de troca de pesquisas sobre Libras e surdez no campo do Design” (2022), de Tatiana Weltman Teixeira, Julie de Araujo Pires, Marcelo Ribeiro e Francisco Alves de Freitas Neto; “*des(sign)+*: Portal de integração e colaboração entre pesquisas de design de comunicação visual e língua de sinais” (2023), de Thiago Barcellos Mattos, Francisco Alves de Freitas Neto, Iulli Nascimento, Julie de Araujo Pires e Marcelo Gonçalves Ribeiro. Nesta perspectiva, a discussão aqui compartilhada e a iniciativa do Portal *des(sign)+* surge como um desdobramento dessas investigações, pois busca reunir design, tecnologia e comunidade surda no Brasil, além de contribuir com a inclusão/integração social.

A construção do Portal, em desenvolvimento, teve seu início a partir de um projeto de pesquisa apoiado pelo Edital PIBIC-PIBITI 2020-2022 e o principal objetivo para sua elaboração é constituir um espaço de encontro e diálogo entre diferentes pesquisas que estão relacionadas ao design, especialmente no contexto da surdez, inclusão social, linguagem e comunicação. Em 2021, houve o fomento do Parque Tecnológico da UFRJ, concedido pelo edital N. 001 Programa Projetos Especiais da UFRJ (1º de março de 2021), para o projeto intitulado “Portal rede Design e Surdez: conexões virtuais entre design visual e línguas de sinais”, que contou com apoio de duas bolsas de iniciação científica e uma bolsa de mestrado pelo período de doze meses. Este foi um projeto desenvolvido com a parceria do Instituto Federal Fluminense. O Portal *des(sign)+* procura reunir pesquisadores, designers, educadores e pessoas ligadas à comunidade surda no Brasil, incentivando a troca de ideias e a busca por iniciativas inclusivas. A partir de levantamento de pesquisas já realizadas sobre design e experiência surda⁶, a ideia inicial do Portal não foi apenas facilitar o acesso a informações e pesquisas, o que poderia contribuir para uma sobrecarga e fluxo de informação criticada por Jorge Larrosa Bondía (2002), conforme citamos anteriormente. Mas, a nossa principal intenção foi promover a

⁵ Algumas reflexões sobre barreiras linguísticas, integração entre ouvintes e surdos por meio da Libras e design e experiência surda foram publicadas no site do Grupo de Pesquisa (<https://imagemimateria.wordpress.com/>), com exemplos de projetos, incluindo publicações em anais de eventos e na Revista Estudos em Design (PIRES, Julie de A.; RIBEIRO, Marcelo G. Diálogos entre Design e Surdez: reflexões a partir do entrelaçamento entre teoria e prática no grupo de pesquisa em design Imagem(i)matéria. Estudos em Design, v. 31, n. 2, 2023. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, ISSN Impresso: 0104-4249, ISSN Eletrônico: 1983-196X)

⁶ TEIXEIRA, Tatiana W.; PIRES, Julie de A.; RIBEIRO, Marcelo G.. Mapeamento de projetos sobre Libras e surdez no campo do design para futuro desenvolvimento de rede de contatos. In: Anais da Jornada Giulio Massarani de Iniciação Científica, Tecnológica, Artística e Cultural. Anais, Rio de Janeiro(RJ) UFRJ, 2021. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/jgmictac/314611-mapeamento-de-projetos-sobre-libras-e-surdez-no-campo-do-design-para-futuro-desenvolvimento-de-rede-de-contatos>. Acesso em: 10/06/2025

participação ativa de pesquisadores ouvintes e surdos com trabalhos e pesquisas sobre o desenvolvimento do design de artefatos, materiais e digitais, buscando aproximar essas formas de comunicação distintas, entre surdos e ouvintes, destacando-se aqui no Brasil a comunicação visual-verbal por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Tendo em vista a complexidade do tema e as disparidades existentes entre essas duas formas de expressão e comunicação, há um aspecto importante que devemos levar em conta nessas experiências. Têm sido desenvolvidos diversos projetos no campo do Design voltados para a surdez e a inclusão social no Brasil, mas foi observado pela pesquisa realizada entre 2020 e 2021 que há pouco contato entre essas iniciativas, de modo que é comum cada projeto iniciar com levantamentos de dados semelhantes, encontrando os mesmos resultados, como empreendimento de um tempo e energia de pesquisa que poderiam ser poupados caso o acesso aos resultados obtidos anteriormente fossem mais amplamente divulgados. Neste caso, o Portal se justifica ao concentrar essas iniciativas no campo do Design, colaborando para reduzir a sobrecarga e a dispersão de informações.

As pesquisas que envolvem o design visual e a experiência surda convergem para alguns temas e objetivos como, por exemplo, investigações para melhorar o aprendizado e a leitura em Libras, criação de conteúdo digital acessível para surdos, desenvolvimento de tecnologias assistivas e realização de projetos para educação inclusiva e bilíngue. Muitas dessas pesquisas, ainda, buscam refletir sobre as diferenças culturais e sociais, entre outros temas. A indicação de que há iniciativas parecidas envolvendo o design, apoiadas nas ideias de Manzini (2015), é cada vez mais perceptível, na medida em que há um interesse em integrar a participação de surdos e ouvintes no processo de criação projetual. Contudo, essas pesquisas, em sua maioria, estão dispersas em diferentes sites e plataformas e às vezes demonstram que nem sempre são fieis a um processo de codesign, conforme sugerido por Manzini (2015). Destaca-se que há dificuldades no diálogo entre especialistas e não especialistas em design e entre surdos e ouvintes.

Diante dessa complexidade, o Portal *des(sign)+* foi planejado para incluir ferramentas que possam auxiliar a integração em diferentes camadas, buscando aproximar e colocar em diálogos pesquisas, pesquisadores, projetos, além de envolver tanto pessoas ouvintes quanto surdas. Neste sentido, após a criação do projeto elaborado pela Professora Julie de Araujo Pires, foram desenvolvidos alguns trabalhos no Grupo de Pesquisa Imagem(i)materia que tiveram, desde o início das reuniões da equipe, uma preocupação sobre os papéis de especialistas e público em geral, visando estabelecer estruturas de visualização que incentivassem não só a consulta, mas também a colaboração inicial, mantida por especialistas que trabalham no assunto. Essa intenção visou, principalmente, garantir informações verificadas no Portal, mas também possibilitar de modo colaborativo, um espaço para que mudanças possam ser debatidas. Deste modo, observou-se como estimular contribuições possíveis nos debates profissionais e, também, como o público em geral poderia ter acesso a essas informações, considerando ainda as diversas formas de interagir.

O Portal *des(sign)+* segue em desenvolvimento com a preocupação de incorporar, sempre que possível, ferramentas gratuitas de acessibilidade, assegurando ser visualmente compreensível, por uma construção apoiada em princípios dos projetos mais integradores em design, e visando engajamento dos visitantes, para que diversas pessoas se interessem em participar e ajudar a modificá-lo. Por este motivo, para a construção do Portal, optou-se por utilizar o WordPress e suas ferramentas gratuitas, uma vez que esta plataforma possui um gerenciamento de conteúdo flexível e amplamente conhecido. Essa escolha foi baseada em critérios que tornassem a manutenção do Portal acessível a colaboradores do projeto, que possuem diferentes conhecimentos. Considerou-se também que a comunidade de desenvolvedores e usuários do WordPress proporcionaria um suporte técnico acessível, garantindo a estabilidade e o desenvolvimento constante do Portal *des(sign)+*. Sendo assim, a decisão de utilizar o WordPress foi motivada pela busca do projeto em se aproximar da acessibilidade e da colaboração de outras pessoas, permitindo que o público de todas as áreas conseguissem participar mais ativamente da reelaboração e manutenção deste ambiente digital. Além disso, há uma série de recursos já disponíveis para acessibilidade de pessoas com deficiência que podem ser incorporados com baixo custo e facilidade. Houve, também, uma busca pela pesquisa e integração de projetos no Portal que tivessem contado com a participação de pessoas da comunidade surda para promover um olhar para o design diferente, buscando convergir formas de pensar o design “com” as pessoas por meio do Portal, adotando uma abordagem que valoriza a colaboração e a cocriação, mesmo daquelas pessoas não especialistas em design. Através da participação de bolsistas e orientadores em eventos e comunicações sobre pesquisas em desenvolvimento, percebeu-se a relevância de revisar o layout do portal para garantir maior compatibilidade com ferramentas de acessibilidade⁷. Além disso, enfatizou-se a necessidade de priorizar descrições textuais como alternativas para imagens, visando melhorar a acessibilidade para usuários cegos ou com baixa visão. Essas recomendações foram integradas ao processo de aprimoramento do Portal *des(sign)+*, com o objetivo de transformá-lo em um ambiente mais inclusivo e acessível para todos os seus participantes.

3 Elaboração prática: Portal *des(sign)+*

Na estruturação das diversas páginas que compõem o Portal *des(sign)+*, cada página buscou um objetivo específico para facilitar o acesso às informações. As páginas desenvolvidas incluem em primeiro lugar uma entrada do portal, com links para Fóruns, Pesquisas e Perfil do Pesquisador, além de notícias e eventos sobre design e a comunidade surda, resumindo atividades e alguns recursos disponíveis. Há possibilidades de acesso a partir dessa primeira página para outras páginas como: pesquisas (reúne estudos publicados, organizados por data

⁷ Até o momento, não foram realizados testes específicos com usuários convidados e pesquisadores, cujo objetivo será a obtenção de feedbacks que orientem o aprimoramento da usabilidade do portal. Após a conclusão dos ajustes na programação, destinados à incorporação das ferramentas de acessibilidade, será aplicado o método do “Think Aloud” (protocolo de pensamento em voz alta), considerado uma abordagem de pesquisa qualitativa.

e tema, objetivos, métodos e resultados), fóruns (espaços interativos para debates, troca de informações e discussões organizadas por temas), Perfil do Pesquisador (biografia, afiliações acadêmicas e links para trabalhos publicados, visando promover sua visibilidade e facilitar conexões), Cadastro e Acesso (para criar uma conta e interagir com o portal, podendo submeter pesquisas e participar).

Richard Katz e Larry Goldstein (2002, p. 155) observam que os portais são estruturas fundamentais para organizar e personalizar materiais online e que funcionam como uma camada “crítica”, chamada pelos autores de “middleware” e que permite que as pessoas “personalizem e adaptem recursos e serviços de acordo com suas necessidades e preferências”⁸. E, ainda, que o portal, através da sua arquitetura técnica, acentua o design considerando a “modularidade, flexibilidade e agilidade”, pois apresenta serviços e informações institucionais ajustados com as necessidades dos indivíduos:

(...) Uma vez que informações que antes estavam isoladas em organizações fragmentadas podem ser trazidas à superfície e combinadas com informações de outras organizações, estudantes, membros do corpo docente, funcionários, pais e outros podem fazer novas inferências sobre a instituição e podem começar a reorientar os comportamentos da instituição.⁹ (Katz & Goldstein, 2002, p. 162)

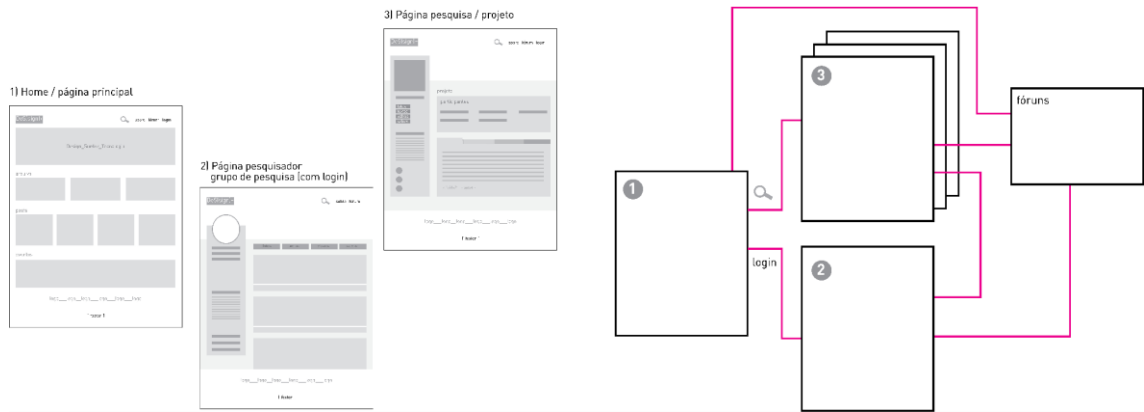
No Portal *des(sign)+* há duas formas de acesso (Figura 1), uma para pesquisadores cadastrados e outra para visitantes, que permitem essa troca de vivências das pesquisas e projetos, por meio da divulgação de imagens, artigos, textos curtos e vídeos. Embora muitas informações do Portal possam estar visíveis aos visitantes não cadastrados, o acesso com *login* e senha permite o uso de ferramentas para uma participação mais atuante, como por exemplo, elaboração de uma página própria, criação e edição de *posts*, registro de materiais de suas pesquisas (imagens, textos, vídeos, entre outros). Como exemplo, cada pesquisa registrada pelos pesquisadores cadastrados no Portal é passível de ser visualizada na página de pesquisas por todos os visitantes e cada pesquisa exibe dados como resumo, palavras-chave e referências, facilitando a escolha do conteúdo antes do visitante, ou pesquisador cadastrado, decidir pela leitura completa de seu conteúdo. Contudo, são os parâmetros e termos utilizados para aquela pesquisa e suas informações, apontados pelo pesquisador cadastrado, que possibilitarão o sistema de filtros e busca, no qual esse pesquisador pode inserir categorias, palavras-chaves e *tags*, que serão exibidas como um conjunto de botões ou *links*, permitindo explorar todas as outras pesquisas associadas a essa mesma *tag*.

Figura 1: Diagrama de navegação do Portal *des(sign)+* (Fonte: imagem(i)mátéria, 2025)

⁸ “Portals are considered to be a critical layer of so-called middleware that enables users of the institutional Web to customize, personalize, and tailor resources and services in ways that fit the users’ needs and preferences.” (Katz & Goldstein, 2002, p. 155)

⁹ “Once information that previously resided in stovepiped organizations can be brought to the surface and joined with information from other organizations, students, faculty members, staff members, parents, and others can make new inferences about the institution and can begin to reorient the behaviors of the institution.” (Katz & Goldstein, 2002, p. 162)

→ Wire-frames e fluxogramas de navegação para o site



Além disso, a página “Pesquisas” se associa aos perfis dos Pesquisadores de modo que cada novo registro de trabalho/pesquisa, de cada pesquisador, se relaciona diretamente ao seu perfil, criando um histórico de publicações que pode ser consultado por qualquer membro do Portal. E, quando um pesquisador cadastrado acessa o perfil de outro pesquisador, poderá visualizar todas as pesquisas publicadas por ele ou aquelas em que atuou como coautor. Desta maneira, o Portal *des(sign)+* (Figura 2 e 3) permite a formação de redes de colaboração a partir da divulgação das pesquisas e, também, torna visível aquelas já existentes, ressaltando o pensamento colaborativo existente desde os primeiros passos da criação do Portal e fortalecendo seu caráter global na divulgação de pesquisas brasileiras sobre design visual e experiência surda.

Figura 2: Página do Portal *des(sign)+* em construção na internet (<https://imagemimateria.com/foruns/>).
(Fonte: imagem(i)matéria, 2025)

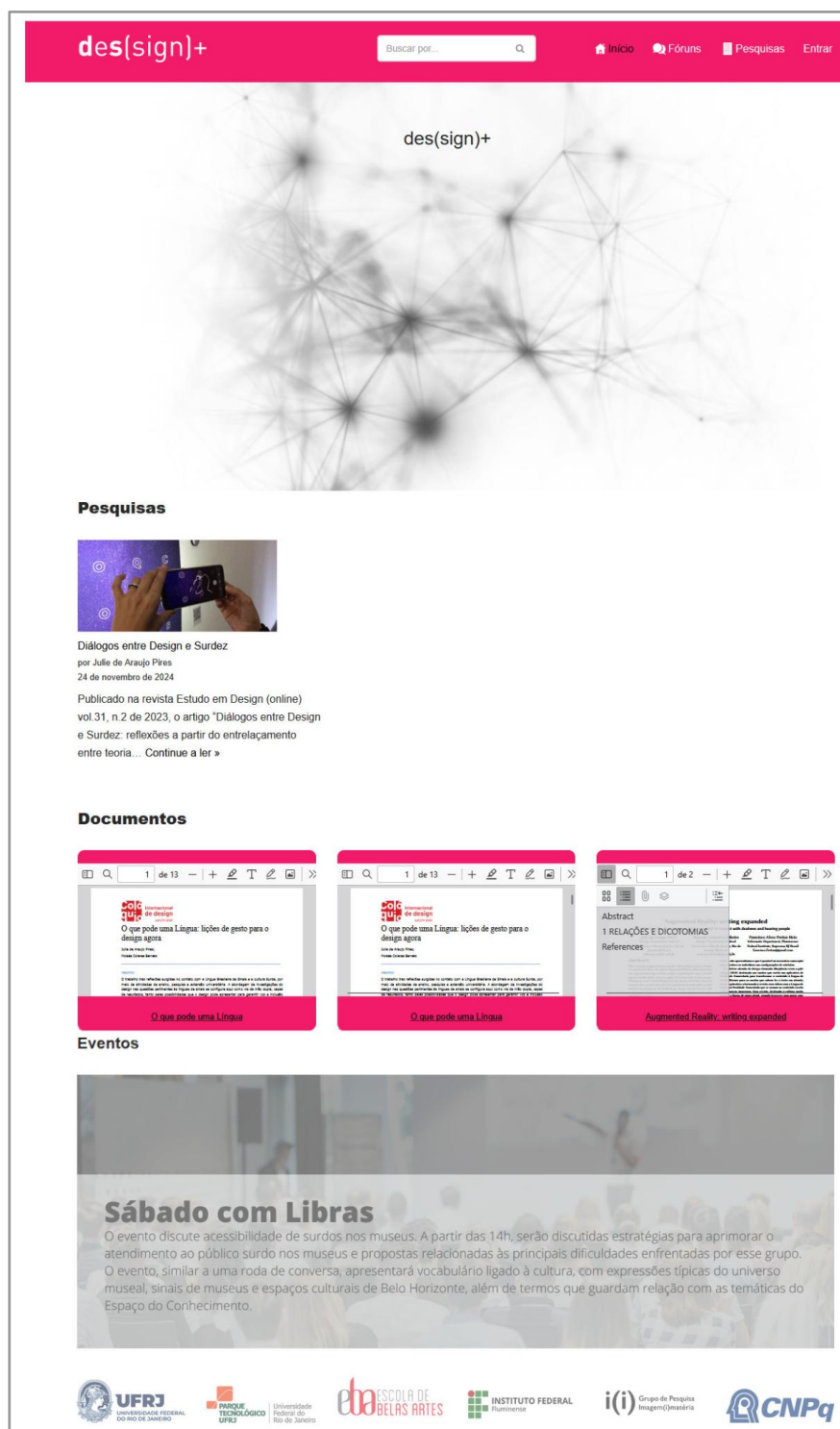


Figura 3: Página do Portal *des(sign)+* em construção na internet (<https://imagemimateria.com/foruns/>).
(Fonte: imagem(i)matéria, 2025)



Conclusão

Este texto procurou trazer um panorama parcial do projeto do Portal *des(sign)+*, ainda em desenvolvimento. Contudo, a partir de uma perspectiva colaborativa, na qual se considera a possibilidade de uma solução intermediária para problemas de design, destaca-se que tanto no âmbito da pesquisa quanto da elaboração digital, visa-se uma dinâmica de aprendizado colaborativo e interdisciplinar. Que possui como característica manter os processos em aberto, como uma proposta de design sempre em construção, envolvendo não apenas a participação de pesquisadores e públicos interessados, mas também as possibilidades trazidas por meio de diferentes formas de comunicação, incluindo ouvintes e surdos. A divulgação deste Portal será realizada em breve e, no momento, o projeto está em fase de testes com o objetivo de receber colaboradores, e também possibilitar melhorias constantes por meio da participação de visitantes pesquisadores cadastrados, seus *feedbacks* e propostas de ajustes. Adicionalmente, o projeto pretende ampliar a discussão sobre a aplicação de tecnologias digitais no campo do Design, incentivando a troca de experiências e conhecimentos por meio desses testes e consultas.

Agradecimento

O Portal contou com financiamento do Programa de Bolsas Editais PIBIC-PIBITI 2020-2022 e 2022-2024 e do Parque Tecnológico da UFRJ (edital N. 001 Programa Projetos Especiais). Os autores gostariam de expressar sua gratidão a todas as pessoas que de alguma maneira contribuíram direta ou indiretamente para o desenvolvimento do Portal, especialmente mencionadas a seguir: Profa. Georgina Martins, Profa. Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos, Rebeca Pimentel dos Santos, Thiago Barcellos Mattos e Beatriz Rodriguez Couto.

Referências

- Bondía, Jorge Larrosa (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Tradução de João Wanderley Geraldi. Revista Brasileira de Educação. Campinas, nº 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abr.
- Daigle, Steven L.; Cuocco, Patricia M. Portal Technology Opportunities, Obstacles, and Options A View from the California State University. In: Katz, Richard N. (Ed.) (2002). Web portals & higher education. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc. Publishers.
- Ferla, Luis et al (2020). Pauliceia 2.0: mapeamento colaborativo da história de São Paulo (1870-1940). História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.27, n.4, out.-dez. 2020, p.1207-1223.
- Gesser, Audrei. (2009) Libras? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial.
- Hughes, Lorna; Constantopoulos, Panos; Dallas, Costis (2015). Digital methods in the humanities: understanding and describing their use across the disciplines. In: Schreibman, Susan; Siemens, Ray; Unsworth, John (Ed.). A new companion to digital humanities. Malden: Blackwell, p. 150-170.
- Katz, Richard N.; Goldstein, Larry. Summing Up. In: Katz, Richard N. (Ed.) (2002). Web portals & higher education. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc. Publishers.
- Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs: an introduction to Design for Social Innovation. Translated: Rachel Coad. MIT Press, Cambridge, US
- Meier A, Tunger D (2018) Survey on opinions and usage patterns for the ResearchGate platform. PLoS ONE 13(10): e0204945. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204945>
- Müller, J. I., & Karnopp, L. B. (2015). Tradução cultural em educação: experiências da diferença em escritas de surdos. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 41, n. 4, p. 1055-1068, out./dez.
- Portal *des(sign)+* (site/portal em construção). In: imagem(i)mátéria (2025). Disponível em <https://imagemimateria.com/>
- Price, K. M. (2015). Social scholarly editing. In: Schreibman, Susan; Siemens, Ray; Unsworth, John (Ed.). A new companion to digital humanities. Malden: Blackwell, 137-149.

Sobre os autores

Julie de Araujo Pires, Dra, UFRJ, Brasil <julie.pires@eba.ufrj.br>

Marcelo Gonçalves Ribeiro, Dr, UFRJ, Brasil <marceloribeiro@eba.ufrj.br>

Francisco Alves de Freitas Neto, Mestre, IFF-RJ, Brasil <francisco.freitas@gmail.com>

Iulli Maria Silva do Nascimento, Mestranda, PPGD-EBA-UFRJ, Brasil <iulli.maria@gmail.com>

Tatiana Weltman Teixeira, graduação, CVD-EBA-UFRJ, Brasil <tatiwteixeira@gmail.com>