

**DESIGNAR : VIS ET FAIS VIVRE — STRATÉGIES ADAPTATIVES POUR LA
REVITALISATION URBAINE PAR LA CONCEPTION D'INTERFACES ET
DES ACTIONS D'EXTENSION UNIVERSITAIRE**

*DESIGNAR: LIVE AND MAKE LIVE — ADAPTIVE STRATEGIES FOR URBAN
REVITALIZATION THROUGH INTERFACE DESIGN AND UNIVERSITY
EXTENSION ACTIONS*

*DESIGNAR: VIVE Y HAZ VIVIR — ESTRATEGIAS ADAPTATIVAS PARA LA
REVITALIZACIÓN URBANA A TRAVÉS DEL DISEÑO DE INTERFACES Y
ACCIONES DE EXTENSIÓN*

*DESIGNAR: VIVA E FAÇA VIVER — ESTRATEGIAS ADAPTATIVAS PARA
REVITALIZAÇÃO URBANA ATRAVÉS DO DESIGN DE INTERFACES E AÇÕES
EXTENSIONISTAS*

Petrus Moura Barbosa

Résumé: Le présent article scientifique rend compte de manière approfondie de l'expérience d'extension universitaire vécue au cours du semestre 2024.2, dans le cadre de la coordination de l'Agence Expérimentale de Design du Centre Universitaire Unifanor Wyden. La recherche constitue un prolongement pratique et méthodologique direct du mémoire de master développé dans le programme de Sciences de la Ville, intitulé « Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana ». L'objectif premier de cette action a été de transposer les préceptes théoriques fondés sur les Systèmes Complexes Adaptatifs (CAS) et sur les théories de la revitalisation urbaine vers le plan de la praxis sociale. Cela s'est concrétisé par le développement planifié d'une interface numérique, configurée comme une application centrée sur la conception de l'expérience utilisateur (UX) et de l'interface utilisateur (UI). Cet outil a été conçu pour agir comme gestionnaire de Big Data axé sur la scène culturelle de Fortaleza, établissant un réseau de connexions intelligentes et dynamiques entre trois acteurs fondamentaux du tissu urbain : les collectifs artistiques indépendants locaux, les équipements culturels implantés dans la région centrale de la ville et le public consommateur. La justification scientifique de cette proposition s'appuie sur la compréhension architecturale et urbanistique selon laquelle les centres urbains, saisis dans un état d'obsolescence saisonnière et de sous-utilisation en dehors des heures commerciales, exigent des sources continues de nourriture vitale pour atténuer la dégradation socio-spatiale. À travers un parallèle biologique avec le comportement du myxomycète *Physarum polycephalum*, il a été identifié que les manifestations culturelles indépendantes fonctionnent comme de véritables attracteurs énergétiques et métaboliques capables de reconfigurer l'espace urbain de manière adaptative. La méthodologie a comporté le dépôt formel d'appels à projets institutionnels, la sélection et la formation rigoureuse d'un groupe d'étudiants moniteurs, la réalisation d'enquêtes de terrain qualitatives et quantitatives, des entretiens approfondis avec de multiples collectifs artistiques de la ville et la mise en place d'une stratégie de communication intégrée par la production du podcast DEXOCAST. Le processus a abouti à un prototype interactif et navigable dans le logiciel Figma et à la structuration complète du Manuel d'Identité Visuelle de la marque « Designar ». Il est conclu que l'insertion des étudiants dans un projet d'extension de cette ampleur produit un double héritage d'une valeur inestimable, puisqu'il favorise un impact socio-spatial et culturel direct sur la ville tout en consolidant l'apprentissage méthodologique du Design Stratégique, ouvrant une voie cohérente pour la poursuite de la recherche au niveau du doctorat.

Mots-clés: Revitalisation urbaine; Conception d'interfaces; Systèmes complexes adaptatifs; Extension universitaire ; Identité visuelle.

Abstract: This scientific article provides an in-depth account of the university extension experience carried out during the 2024.2 academic semester under the coordination of the Experimental Design Agency of the Unifanor Wyden University Center. The investigation is a direct practical and methodological outgrowth of the master's dissertation developed in the City Sciences program, entitled "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana" ("Live and Make Live – Adaptive Strategies for Urban Revitalization"). The primary objective of this action was to bring the theoretical precepts grounded in Complex Adaptive Systems (CAS) and in urban revitalization theories into the realm of social praxis. This was achieved through the planned development of a digital interface, configured as an application focused on User Experience (UX) Design and User Interface (UI) Design. The tool was designed to act as a Big Data manager focused on Fortaleza's cultural scene, establishing a network of intelligent and dynamic connections among three fundamental agents of the urban fabric: independent local artistic collectives, cultural facilities established in the central region of the city, and the consuming public. The scientific justification for this proposal rests on the architectural and urbanistic understanding that urban centers, caught in a state of seasonal obsolescence and underuse outside business hours, require continuous sources of vital nourishment to mitigate socio-spatial degradation. Through a biological parallel with the behavior of the slime mold *Physarum polycephalum*, it was identified that independent cultural manifestations function as true energetic and metabolic attractors capable of reconfiguring urban space in an adaptive way. The methodology comprised the formal submission of institutional calls for proposals, the selection and rigorous training of a group of student monitors, the execution of qualitative and quantitative field research, in-depth interviews with multiple artistic collectives in the city, and the establishment of an integrated communication strategy through the production of the DEXOCAST podcast. The process culminated in an interactive, navigable prototype in the Figma software and in the complete structuring of the Visual Identity Manual of the "Designar" brand. It is concluded that involving students in an extension project of this magnitude produces a double legacy of immeasurable value, since it promotes a direct socio-spatial and cultural impact on the city while consolidating the methodological learning of Strategic Design, paving a consistent path for the continuation of the research at the doctoral level.

Keywords: Urban Revitalization; Interface Design; Complex Adaptive Systems; University Extension; Visual Identity.

Resumen: El presente artículo científico relata de manera profunda la experiencia de extensión vivida durante el semestre lectivo 2024.2, en el ámbito de la coordinación de la Agencia Experimental de Diseño del Centro Universitario Unifanor Wyden. La investigación se constituye como un desdoblamiento práctico y metodológico directo de la tesis de maestría desarrollada en el programa de Ciencias de la Ciudad, titulada "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana". El objetivo primordial de esta acción consistió en trasladar los preceptos teóricos fundamentados en los Sistemas Complejos Adaptativos (CAS) y en las teorías de revitalización urbana al plano de la praxis social. Esto se concretó mediante el desarrollo planificado de una interfaz digital, configurada como una aplicación centrada en el Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y el Diseño de Interfaz de Usuario (UI). Esta herramienta fue concebida para actuar como gestora de Big Data enfocada en el escenario cultural de Fortaleza, estableciendo una red de conexiones inteligentes y dinámicas entre tres agentes fundamentales del tejido urbano: los colectivos artísticos independientes locales, los equipamientos culturales establecidos en la región central de la ciudad y el público consumidor. La justificación científica de esta propuesta se apoya en la comprensión arquitectónica y urbanística de que los centros urbanos, sorprendidos en un estado de obsolescencia estacional y subutilización fuera del horario comercial, demandan fuentes continuas de nutrición vital para mitigar la degradación socioespacial. A través de un paralelo biológico con el comportamiento del moho mucilaginoso *Physarum polycephalum*, se identificó que las manifestaciones culturales independientes funcionan como verdaderos atractores energéticos y metabólicos capaces de reconfigurar el espacio urbano de manera adaptativa. La metodología comprendió la presentación formal de convocatorias institucionales, la selección y el riguroso entrenamiento de un cuerpo de estudiantes monitores, la ejecución de investigaciones de campo cualitativas y cuantitativas, la realización de entrevistas en profundidad con múltiples colectivos artísticos de la ciudad y el establecimiento de una estrategia integrada de comunicación mediante la producción del podcast DEXOCAST. El proceso culminó en la creación de un prototipo interactivo y navegable en el software Figma y en la estructuración completa del Manual de Identidad Visual de la marca "Designar". Se concluye que la inserción de los estudiantes en un proyecto de extensión de esta magnitud genera un doble legado de inmenso valor, pues promueve un impacto socioespacial y cultural directo en la ciudad al mismo tiempo que consolida el aprendizaje metodológico del Diseño Estratégico, allanando un camino consistente para la continuidad de la investigación a nivel de doctorado.

Palabras clave: Revitalización urbana; Diseño de interfaz; Sistemas complejos adaptativos; Extensión universitaria; Identidad visual.

Resumo: O presente artigo científico relata de maneira aprofundada a experiência extensionista vivenciada durante o semestre letivo de 2024.2 no âmbito da coordenação da Agência Experimental de Design do Centro Universitário Unifanor Wyden. A investigação constitui-se como um desdobramento prático e metodológico direto da dissertação de mestrado desenvolvida no programa de Ciências da Cidade, intitulada "Viva E Faça Viver - Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana". O objetivo primordial desta ação residiu em transpor os preceitos teóricos fundamentados nos Sistemas Complexos Adaptativos (CAS) e nas teorias de revitalização urbana para o plano da práxis social. Isso se concretizou por meio do desenvolvimento planejado de uma interface digital, configurada como um aplicativo focado em Design de Experiência do Usuário (UX) e Design de Interface do Usuário (UI). Esta ferramenta foi projetada para atuar como um gestor de Big Data focado no cenário cultural de Fortaleza, estabelecendo uma rede de conexões inteligentes e dinâmicas entre três agentes fundamentais do tecido urbano: os coletivos artísticos independentes locais, os equipamentos culturais estabelecidos na região central da cidade e o público consumidor. A justificativa científica desta proposta ampara-se na compreensão arquitetônica e urbanística de que os centros urbanos, flagrados em um estado de obsolescência sazonal e subutilização fora do horário comercial, demandam fontes contínuas de nutrição vital para mitigar a degradação socioespacial. Através de um paralelo biológico com o comportamento do bolor limoso *Physarum polycephalum*, identificou-se que as manifestações culturais independentes funcionam como verdadeiros atratores energéticos e metabólicos capazes de reconfigurar o espaço urbano de maneira adaptativa. A metodologia compreendeu a submissão formal de editais institucionais, a seleção e o treinamento rigoroso de um corpo de alunos monitores, a execução de pesquisas de campo qualitativas e quantitativas, a realização de entrevistas em profundidade com múltiplos coletivos artísticos da cidade e o estabelecimento de uma estratégia integrada de comunicação por meio da produção do podcast DEXOCAST. O processo culminou na prototipagem interativa e navegável no software Figma e na estruturação completa do Manual de Identidade Visual da marca "Designar". Conclui-se que a inserção dos discentes em um projeto extensionista dessa magnitude gera um duplo legado de imensurável valor, pois promove um impacto socioespacial e cultural direto na cidade ao mesmo tempo em que consolida o aprendizado metodológico do Design Estratégico, pavimentando um caminho consistente para a continuidade da pesquisa em nível de doutorado.

Palavras-chave: Revitalização Urbana; Design de Interface; Sistemas Complexos Adaptativos; Extensão Universitária; Identidade Visual.

1 Introduction

Le contexte contemporain de l'enseignement supérieur exige des institutions académiques une posture qui dépasse les limites traditionnelles de la salle de classe, en demandant l'insertion active de leurs acteurs dans les dynamiques sociales et urbaines qui entourent l'université. Dans le cadre de la licence en Design du Centro Universitário Unifanor Wyden, cette prémisses est convertie en directive pédagogique, visant à structurer un environnement de formation qui stimule la pensée critique, l'autonomie intellectuelle et la responsabilité sociale des étudiants. Les étudiants en design sont constamment mis au défi de percevoir le projet non seulement comme un artefact esthétique ou un produit de consommation marchande, mais comme un outil de médiation culturelle et de transformation des réalités collectives. C'est dans cette optique que l'Agence Expérimentale de Design, affectueusement dénommée DEXO, se consolide dans l'écosystème académique de l'institution. L'agence fonctionne comme un laboratoire vivant et un espace d'immersion professionnelle où les étudiants trouvent l'infrastructure adéquate et le soutien conceptuel nécessaires pour mettre à l'épreuve les théories absorbées tout au long de la grille curriculaire dans des demandes concrètes issues de la communauté même de Fortaleza.

La pertinence académique des actions d'extension réside précisément dans cette capacité à mettre en tension et à articuler le trépied fondamental composé de l'enseignement, de la recherche et de l'extension. En s'engageant dans des projets de cette

nature, le corps étudiant bénéficie d'expériences pratiques enrichissantes qui anticipent les complexités du marché du travail, tout en étant initié aux rigueurs de la recherche scientifique appliquée. Ce processus pédagogique laisse un héritage profond et indélébile dans la formation future du designer, en permettant le développement d'une sensibilité sociale aiguisée à l'égard de l'impact de ses décisions de projet sur le bien-être des citoyens. D'autre part, pour le corps enseignant, de telles initiatives représentent une occasion unique de poursuivre ses recherches scientifiques, rendue possible par l'octroi de bourses d'encouragement institutionnelles et par l'accès à des laboratoires équipés, ce qui renforce la production académique interne de l'institution et projette le nom de l'université au-delà de ses murs géographiques.

Au cours du semestre universitaire 2024.2, ce panorama d'indissociabilité entre théorie et pratique a pris des contours spécifiques lorsque l'appel à projets de soutien à l'extension et à l'internationalisation a abouti à l'approbation de cet auteur, le Professeur Petrus Moura Barbosa, pour assumer la coordination et la direction scientifique de l'Agence Expérimentale de Design. L'octroi de cette bourse d'encouragement et de coordination a constitué une étape stratégique fondamentale pour poursuivre le projet pilier qui a structuré ma recherche académique de master dans le domaine des Sciences de la Ville, dont la dissertation a défendu le thème intitulé « Viva E Faça Viver – Estratégias Adaptativas para Revitalização Urbana » (Vivez et faites vivre – Stratégies adaptatives pour la revitalisation urbaine).

Le but majeur de l'agence expérimentale durant cette période a été de recevoir le cadre conceptuel macro-urbain généré lors du master et de le transmuter en solutions technologiques et visuelles à microéchelle, centrées notamment sur le Design d'Identité Visuelle et sur le Design d'Expérience et d'Interface Utilisateur (UX/UI). Cette action d'extension a été conçue non seulement comme une clôture de cycle, mais surtout comme la structuration d'un pré-projet robuste et empiriquement testé en vue d'intégrer un programme de doctorat. En impliquant les étudiants moniteurs sélectionnés par appel public dans la résolution d'un problème urbain réel, l'agence a établi un canal direct de communication entre la production scientifique du troisième cycle et la pratique de laboratoire du premier cycle, démontrant que le design stratégique possède les propriétés nécessaires pour cartographier, organiser et vitaliser les réseaux complexes qui composent l'écosystème culturel d'une métropole.

2 Justification

Le débat autour de l'aménagement urbain et de la préservation des centres historiques a appelé des réflexions approfondies sur la dimension du temps et l'éphémérité des dynamiques sociales qui façonnent l'espace bâti. La recherche de master qui sert de fondement à cet article propose une critique sévère de la manière dont l'architecture traditionnelle se fige souvent dans des solutions immuables et monofonctionnelles qui ne suivent pas les transformations de la société au fil des ans. Cette posture critique trouve un fort écho dans les formulations des architectes cybernéticiens des années 1960, notamment dans les contributions théoriques de Cedric Price et de John Frazer. Ces penseurs avant-gardistes proposaient que les bâtiments et les villes soient conçus comme des systèmes ouverts, flexibles et capables d'apprendre et d'interagir dynamiquement avec les besoins changeants de leurs occupants, anticipant une ère où l'architecture intégrerait des paramètres de la technologie de l'information et de la biologie pour rester fonctionnelle et réactive.

En transposant ce regard critique à la réalité contemporaine de la zone centrale de la ville de Fortaleza, capitale de l'État du Ceará, une contradiction morphologique et

sociale alarmante apparaît. Pendant les heures ouvrables des jours de semaine, le centre urbain pulse intensément, manifestant un flux continu de travailleurs, de consommateurs et de triporteurs qui remplissent les voies publiques dans une dynamique commerciale effervescente. Pourtant, à la tombée de la nuit et pendant les week-ends, ce même territoire subit un vidage abrupt, se transmutant en un décor d'abandon, de silence et de vulnérabilité sociale. Le diagnostic réalisé dans la recherche de master indique que cette obsolescence saisonnière découle directement de l'usage quasi exclusif de la typologie commerciale et administrative dans le tissu du centre. En conséquence directe de cette spécialisation fonctionnelle excessive, les grands et importants équipements culturels qui enrichissent le centre de Fortaleza, tels que l'imposant Cineteatro São Luiz, l'historique Teatro José de Alencar, le Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, l'emblématique Praça dos Leões et l'agréable Passeio Público, finissent par fonctionner comme de véritables îlots isolés d'activité, entourés d'un désert urbain dépourvu d'habitat et de vitalité communautaire en dehors des horaires traditionnels de travail.

Pour comprendre et atténuer la décadence chronique qui affecte la région centrale des métropoles, la recherche s'écarte des modèles cartésiens rigides d'aménagement urbain et plonge dans les approches théoriques complexes des Systèmes Complexes Adaptatifs (CAS).

Dans cette perspective systémique, la ville n'est pas vue comme une machine statique, mais comme un organisme vivant composé de réseaux interdépendants d'agents en interaction constante. Au sein de cette matrice théorique, les équipements culturels du centre et, tout particulièrement, les manifestations et performances des collectifs artistiques indépendants sont élevés au statut d'« Attracteurs ». Ils fonctionnent comme des pôles d'émission d'énergie et d'attraction de flux humains, agissant comme de véritables sources de nutrition biologique nécessaires pour maintenir le système complexe urbain dans un état sain d'équilibre dynamique.

Ce concept établit une connexion analogique étroite et stimulante avec le comportement biologique de la moisissure visqueuse connue scientifiquement sous le nom de *Physarum polycephalum*. Comme largement discuté et documenté dans la littérature scientifique, en particulier dans l'article « Comment la moisissure visqueuse sans cerveau redéfinit l'intelligence », du journaliste scientifique Ferris Jabr, publié en 2012, cette amibe unicellulaire et multinucléée présente une impressionnante capacité de traitement de l'information et de prise de décision sans posséder de système nerveux central. Le *Physarum polycephalum* parvient à résoudre des labyrinthes géométriques extrêmement complexes et à optimiser les routes de transport de nutriments entre différents pôles alimentaires afin de garantir la survie et la résilience de sa colonie, forçant la communauté scientifique à repenser les limites du comportement intelligent.

Le parallèle construit dans la dissertation de master utilise cette leçon de la biologie pour démontrer que, tout comme la moisissure visqueuse étend et réorganise ses canaux morphologiques motivée par la localisation de sources de nourriture, le tissu urbain d'un centre historique possède lui aussi la capacité intrinsèque de s'auto-organiser et de s'adapter si des sources continues de nutrition artistique et culturelle sont réparties sur son territoire. La pertinence de l'art et de la culture réside donc dans leur capacité à agir comme cet intrant métabolique susceptible de déclencher une contamination radiale positive. Occuper un espace public avec des manifestations artistiques génère un effet de cascade qui attire de nouveaux usagers, lesquels, à leur tour, demandent de nouveaux services et activités, réprimant le sentiment d'insécurité et de dégradation par la simple coprésence humaine. Cette logique constitue le cœur de la devise « Vivez et faites vivre »

: l'acte d'occuper activement le centre est la seule stratégie capable de le maintenir systématiquement vivant.

Alors que la recherche menée lors du master s'est penchée sur une échelle macro-urbaine, observant le plan général de la ville et ses directives structurelles, le présent article recourt à une lentille d'approche centrée sur l'échelle microurbaine. L'objectif est d'établir un dialogue étroit avec les artistes indépendants et les collectifs locaux de Fortaleza, en cherchant à comprendre de près leurs réalités quotidiennes, leurs plus grandes difficultés opérationnelles et l'immense potentiel latent qu'ils portent pour agir comme les véritables attracteurs de revitalisation du centre. En apportant cette loupe méthodologique à l'écosystème culturel de Fortaleza, la recherche cherche à décoder la sensibilité et l'identité visuelle de ces artistes, fournissant à l'Agence Expérimentale de Design les informations qualitatives essentielles pour concevoir une interface technologique véritablement réactive aux besoins des personnes qui maintiennent la culture de la ville vibrante.

3 Objectif

L'objectif général de ce travail consiste à planifier, structurer et exécuter une action d'extension continue au moyen des activités de laboratoire de l'Agence Expérimentale de Design du Centro Universitário Unifanor Wyden durant la période correspondant au semestre 2024.2. Cette action vise à conférer une applicabilité pratique, technologique et sociale aux thèses soulevées à l'origine dans le cadre du Master en Sciences de la Ville, en orientant le soutien technique et l'infrastructure physique de l'institution vers le renforcement des collectifs artistiques indépendants de Fortaleza par le développement détaillé d'une interface numérique d'application conçue dans l'optique d'un gestionnaire de données et de connexions culturelles à grande échelle (Big Data).

Objectifs spécifiques :

1. Cartographie et diagnostic de l'écosystème culturel : Réaliser un recensement empirique détaillé pour identifier, quantifier et cataloguer les collectifs artistiques et les artistes autonomes qui interviennent dans la ville de Fortaleza, en les classant selon leurs modalités d'expression respectives, telles que la danse, la musique, l'expression corporelle, le théâtre de rue et la communication visuelle, en cartographiant parallèlement leurs canaux de diffusion, les réseaux de soutien financier ou les appels publics auxquels ils accèdent, la régularité de leurs présentations et les infrastructures urbaines de soutien dont ils disposent.
2. Recherche UX et architecture de l'information centrée sur l'utilisateur : Développer l'architecture de l'information et les flux de navigation de l'interface technologique projetée, en segmentant et en comprenant en profondeur les dynamiques de comportement de trois classes distinctes d'utilisateurs qui composent le système complexe adaptatif urbain : les consommateurs finaux qui recherchent des activités culturelles, les artistes et collectifs qui agissent comme prestataires de services et attracteurs de vitalité, et les gestionnaires des équipements culturels du centre de Fortaleza qui offrent l'infrastructure physique pour les manifestations.
3. Développement de l'identité de marque et du design UI : Concevoir et structurer minutieusement le Manuel d'Identité Visuelle et le guide de style d'interface (Design System) de la marque de l'application intitulée « Designar », en adoptant les expressions populaires et l'identité culturelle urbaine de Fortaleza comme piliers conceptuels fondamentaux pour la création des graphismes, couleurs, logotypes et typographies du système.

4. Promotion de la recherche et intégration académique : Former le groupe d'étudiants moniteurs membres de l'Agence Expérimentale de Design aux méthodologies avancées de Design Thinking, d'UX Research et de prototypage agile, en consolidant un canal de dialogue pérenne et fructueux entre la production académique du Centro Universitário Unifanor Wyden et la communauté artistique externe.

4 Méthodologie

Le parcours méthodologique qui a guidé le développement de toutes les activités réalisées à l'Agence Expérimentale de Design durant le semestre 2024.2 a été structuré selon les préceptes de la recherche-action et du Design Thinking, en se divisant en étapes interdépendantes décrites de manière purement textuelle et chronologiquement enchaînée.

Le processus a débuté par les démarches institutionnelles de soumission formelle de la proposition de coordination et du plan de travail scientifique à la coordination académique du cours de Design et au Programme d'Extension et d'Internationalisation (PEI). Une fois la portée du projet validée, on a procédé à l'élaboration minutieuse de l'appel public à sélection des étudiants moniteurs, en stipulant les critères techniques nécessaires à l'admission, le calendrier des activités programmées pour le semestre et le formulaire numérique d'inscription via Google Forms. La diffusion de l'appel a eu lieu le 21 août 2024 au moyen de publications dans les groupes de communication du cours sur la plateforme WhatsApp, de communiqués officiels via Microsoft Teams et d'approches en présentiel dans les salles de classe. La période d'inscription s'est achevée le 27 août 2024, laissant place à l'analyse des profils et à la publication des résultats officiels le 28 août, pour aboutir à une formation technique initiale dispensée à distance via Teams le 30 août 2024 afin d'aligner les attentes et les outils de travail.

L'immersion pratique de l'équipe dans les locaux de l'institution s'est consolidée avec la tenue de la première réunion présentielle d'alignement stratégique, qui a eu lieu le 2 septembre 2024 dans les salles de l'Agence Expérimentale de Design et dans le studio d'enregistrement de podcast. Une deuxième rencontre a eu lieu le 5 septembre 2024 dans les installations du Núcleo de Comunicação (NUCOM) pour définir le calendrier semestriel définitif et répartir les tâches individuelles et collectives.

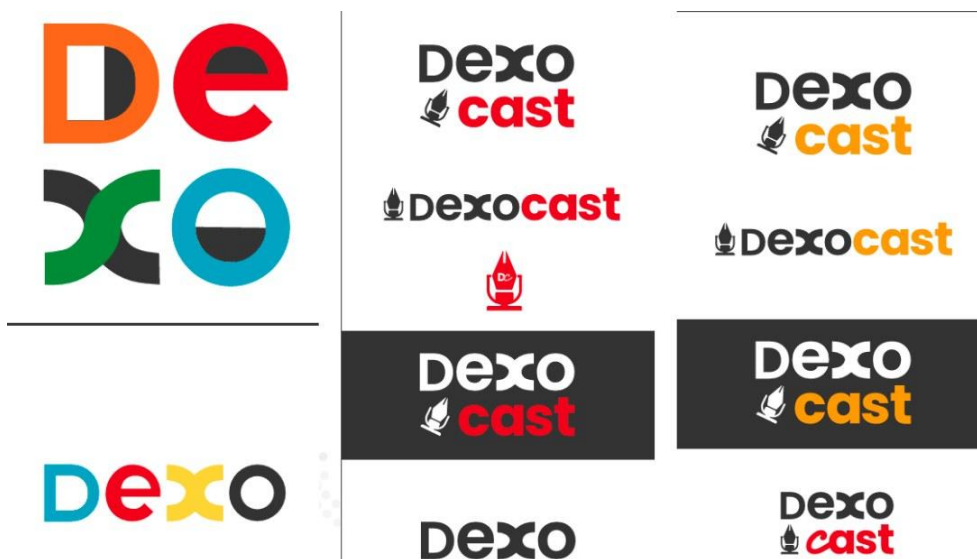
Parmi les premiers objectifs établis, on a retenu la cartographie et l'identification des ressources techniques du campus afin de rendre possible la création du podcast intitulé DEXOCAST, pensé comme le principal outil de communication de masse pour faire connaître les activités du laboratoire, les conférences, les ateliers et les cercles de discussion. On a également articulé la programmation des premiers entretiens, l'organisation de la leçon inaugurale destinée à la communauté étudiante, les actions préparatoires intégrées à l'ENADE, la création de profils institutionnels sur les médias numériques, l'envoi de courriels institutionnels, la réalisation d'une séance photo professionnelle avec les membres de l'agence et la création de l'identité de marque temporaire pour uniformiser les modèles de publications et de communications sur les réseaux sociaux.

Figure 1 – Agence Expérimentale de Design – ÉQUIPE DEXO



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 2 – Agence Expérimentale de Design – Identité visuelle DEXOCAST



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Le calendrier académique s'est poursuivi avec la tenue de la Leçon Inaugurale et le début officiel des captations audio et vidéo du DEXOCAST les 9 et 12 septembre 2024. Entre-temps, la conférencière et artiste invitée Lívia Mendes a formulé une demande officielle de report de l'action intégrée à l'ENADE au 16 septembre 2024, occasion où cette professionnelle, réputée sur la scène du muralisme urbain local, a animé un atelier pratique de lettering appliqué à l'anatomie des caractères pour les étudiants inscrits à la discipline de Typographie du cours. Lívia Mendes a également enregistré sa collaboration en participant au deuxième épisode du DEXOCAST le 9 septembre. Parallèlement, la leçon inaugurale de l'agence a eu lieu le 12 septembre 2024 avec la participation de l'ancien étudiant Diógenes da Silva, qui a débattu en profondeur du concept de Design System dans le marché de l'entreprise, participant à l'enregistrement du podcast à la même date.

L'inclusion de Diógenes a été une décision méthodologique hautement stratégique prise par la coordination pour fournir aux moniteurs de l'agence les bases pratiques nécessaires pour componentiser et standardiser le prototype d'interface qui serait conçu, en plus d'intégrer le reste des étudiants de licence dans les routines du projet d'extension.

Figure 3 – Agence Expérimentale de Design – DEXOCAST avec Livia Mendes



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 4 – Agence Expérimentale de Design – DEXOCAST avec Diógenes da Silva



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 5 – Agence Expérimentale de Design – Conférence sur le Design System avec Diógenes



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 6 – Agence Expérimentale de Design – Atelier de lettering avec Livia Mendes



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

La régularité des activités présentiels s'est maintenue avec la tenue de la réunion hebdomadaire de révision le 16 septembre 2024. Entre le 16 et le 17 septembre, l'équipe a concentré ses efforts sur l'enregistrement initial des partenaires commerciaux et des collectifs artistiques cartographiés, en entamant les contacts formels d'approche les 18 et 19 septembre 2024, ce qui a abouti à la finalisation et à l'envoi du rapport partiel d'activités d'extension le 20 septembre 2024. Le relevé cartographique a cherché à extraire des réseaux numériques et des contacts informels le plus grand volume possible d'informations sur les artistes locaux, en instituant un message standard de présentation institutionnelle de l'agence et en invitant les agents cartographiés à des entretiens et à des diagnostics qualitatifs.

Le 3 octobre 2024, l'équipe s'est réunie en présentiel pour élaborer et valider le formulaire de briefing à appliquer auprès des artistes cartographiés. Parallèlement, on a entamé la planification structurelle et l'architecture de l'information du site institutionnel

de l'agence expérimentale, programmé de manière autonome par le moniteur Filipe Andrade. À la même date, un nouvel épisode du DEXOCAST a été enregistré, avec la médiation du Professeur Petrus Moura, la participation de la monitrice Noeme Stefanny et le témoignage du Professeur Rafael Parente, enseignant rattaché au réseau d'équipements du Centro Cuca de Fortaleza. Le dialogue avec Parente a eu une importance méthodologique majeure, car il a révélé que le Réseau Cuca constitue le principal, et parfois l'unique, canal de soutien structuré et d'aide publique disponible pour les jeunes artistes des périphéries de Fortaleza afin d'exprimer leurs langages au public. Ce constat a mis en évidence une grave pénurie d'appels publics ouverts et d'aides dans d'autres équipements culturels du centre-ville pour les artistes débutants, fournissant des éléments fondamentaux pour la modélisation des caractéristiques comportementales des Buyer Personas qui ont orienté le projet d'identité de marque et d'UX.

La phase de recherches approfondies a considérablement progressé le 10 octobre 2024, avec la tenue d'une réunion présentielle détaillée avec les responsables et coordinatrices des groupes de danse urbaine DAE Dance Group et Daemoon Dance Group. La rencontre a été entièrement documentée au moyen de relevés photographiques et de captations audio en haute définition, permettant de transcrire et d'extraire les principales fonctionnalités (*features*) requises par les artistes pour la conception de l'application de connexions. Ensuite, les 16 et 18 octobre 2024, de nouveaux enregistrements ont eu lieu dans les studios du DEXOCAST, menés par les monitrices Leticia Figueiredo, Débora Mara et Noeme Stefany, qui ont interviewé les artistes indépendants locaux connus sous les noms d'Abrão et Becca. Les données empiriques accumulées lors de ces immersions ont servi de substrat technique pour que l'équipe entame l'élaboration du Guide d'Identité Visuelle de l'application « Viva Faça Viver », en s'appuyant sur les méthodologies classiques de projet en design à travers la conduite de trois étapes analytiques complémentaires : l'analyse approfondie du client (sur la base de la dissertation de master du coordinateur), l'analyse de marché (cartographiant la dynamique des équipements culturels du centre) et l'analyse du public cible (interprétant les demandes recueillies auprès des artistes et collectifs).

Figure 7 – Agence Expérimentale de Design – DAE et Daemoon Dance Group



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

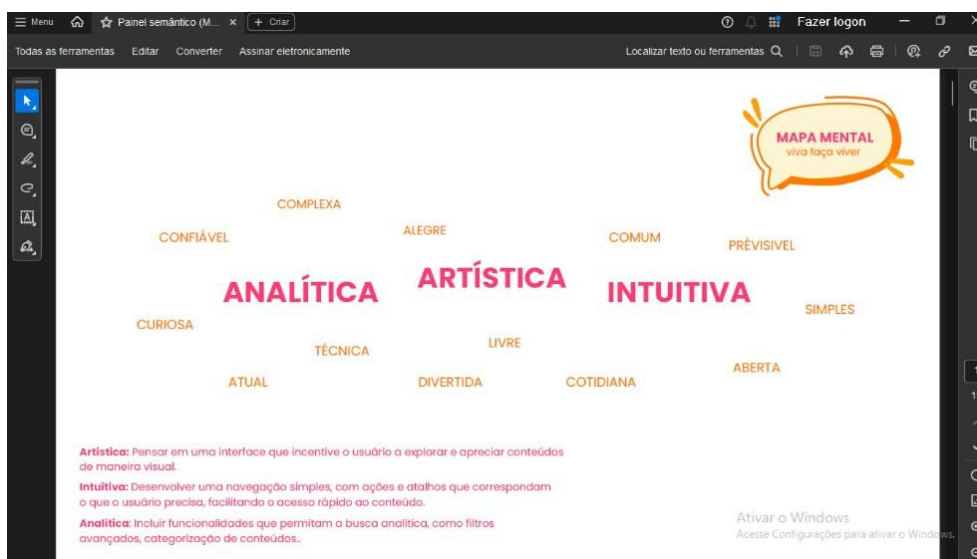
Figure 8 – Agence Expérimentale de Design – Abrão et Becca



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

À partir de ce croisement de données, une séance de *brainstorming* a été structurée, qui a généré la carte mentale des attributs de la marque, répertoriant les principaux adjectifs attribués par les personnes interrogées au rôle social que l'interface devrait jouer. Ensuite, on a dessiné la carte mentale des attentes visuelles pour définir les traits de personnalité de l'interface, en consolidant des concepts tels que l'artisticité, la capacité analytique, la curiosité, la jovialité, la joie, l'accessibilité et le caractère démocratique et de masse.

Figure 9 – Agence Expérimentale de Design – Carte mentale des attributs



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 10 – Agence Expérimentale de Design – Carte mentale des attentes



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 11 – Agence Expérimentale de Design – Panneau sémantique



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

La raison d'être de l'application a été définie comme l'acte de promouvoir la « vie » dans le centre-ville par la décentralisation artistique, en délimitant un public cible composé de genres et de classes ouverts, à partir de dix-huit ans, avec une affinité culturelle évidente. Les moyens d'insertion du design ont été délimités à des plateformes d'applications natives, des réseaux sociaux et des sites web adaptatifs, en choisissant des symboles liés à l'organicité, à la pulsation biologique, des couleurs terreuses et chaudes entrelacées au vert biologique et des typographies minimalistes et contemporaines. Un panneau sémantique ou *moodboard* a été réalisé numériquement pour matérialiser ces sensations et traduire en langage visuel cohérent les voies stylistiques adoptées par l'équipe.

Simultanément au développement visuel, l'agence a élaboré un inventaire technique exhaustif des principaux équipements culturels du centre historique de Fortaleza, notamment le Centro Dragão do Mar, le Teatro José de Alencar et le Cineteatro São Luiz.

L'équipe a cherché à retracer l'évolution historique de chacun de ces espaces, en identifiant les canaux de communication traditionnels qu'ils utilisent pour s'adresser au public final et les mécanismes bureaucratiques exigés pour l'engagement et l'accueil des prestataires de services artistiques. On a également examiné les variables critiques signalées par les usagers et fréquentateurs locaux pour décider de visiter ces espaces, en considérant les heures de pointe de fonctionnement, la facilité d'achat ou de réservation anticipée de billets par des canaux numériques et l'infrastructure d'accessibilité et de mobilité urbaine disponible dans l'environnement immédiat, telles que la distance jusqu'aux arrêts de bus commerciaux, l'offre de stationnements publics ou privés, et l'interconnexion avec des modes de transport durables et complémentaires, comme les stations du système Bicicletar ou les trottinettes électriques partagées. Ce diagnostic a ratifié scientifiquement l'argument défendu dans la dissertation de master selon lequel la circulation humaine et la facilité d'accès urbain atténuent le sentiment d'abandon du centre historique (« la vie génère la vie »).

Les dernières étapes du développement conceptuel se sont matérialisées par l'élaboration minutieuse du manuel de marque de l'interface, officiellement baptisée « DESIGNAR: Viva e faça viver ». Le document technique structuré comportait des chapitres rigoureux contenant la présentation institutionnelle de la marque, le concept du nom, le décodage sémiotique des symboles de la flèche et de la mosaïque, les spécifications techniques de la palette chromatique et des textures avec leurs codes respectifs HEX, RVB, CMJN et Pantone, la standardisation des familles typographiques Staatliches Regular et Afacad Flux, la normalisation géométrique du logotype dans ses différentes variations structurelles et les règles d'application sur des fonds contrastés. Le 25 octobre 2024, le prototype navigable haute fidélité de l'interface a été présenté formellement à tous les membres de l'agence expérimentale. Développé de manière collaborative et interactive dans le logiciel Figma, le prototype a simulé fidèlement les flux d'utilisabilité pensés pour répondre aux difficultés des artistes indépendants.

L'affinement continu de ce produit technologique a été alimenté par de nouveaux cycles de réunions présentiels et à distance via Microsoft Teams, tenus le 29 octobre 2024 avec les directeurs et chorégraphes des collectifs de danse Ghetto Fayah et Primadonna, suivis de rencontres les 5 et 8 novembre 2024 avec la direction de la traditionnelle école de samba Unidos da Cachorra et avec l'artiste plasticien et muraliste José Victor. L'acceptation et l'utilisabilité du prototype ont également été testées rapidement auprès du public externe au moyen d'enquêtes d'interactivité et de sondages diffusés sur le profil officiel de l'agence sur Instagram.

La clôture des actions d'extension du semestre s'est couronnée le 13 novembre 2024, date à laquelle toute la documentation méthodologique, le manuel de marque et le prototype interactif de l'application ont été exposés au grand public lors des activités officielles de l'événement Unifanor Experience, avec la participation active et festive des collectifs artistiques partenaires qui ont pris part à la construction scientifique du projet.

5 Résultats et discussion

La consolidation d'un projet de design stratégique applicable à la gestion de données urbaines et de connexions culturelles passe, obligatoirement, par la structuration d'une identité de marque solide, normalisée et techniquement rigoureuse. Dans le contexte de ce projet, la construction du Manuel d'Identité Visuelle de la marque « Designar » a représenté l'apogée de l'effort analytique de l'Agence Expérimentale de Design, transformant les prémisses abstraites sur les Systèmes Complexes Adaptatifs et les attracteurs spatiaux en codes visuels intelligibles et parfaitement applicables aux médias

numériques et imprimés. Le fondement de ce manuel a exigé une immersion profonde dans la littérature scientifique contemporaine consacrée à la gestion des marques et à la sémiotique du design.

Comme l'explique bien Cecilia Consolo dans son ouvrage classique « *Marcas: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa* », l'acte de créer une marque dépasse largement la simple production d'une icône agréable ou ornementale. La marque agit comme la matérialisation visuelle définitive de l'essence, des valeurs, de la conduite et de la stratégie à long terme d'une organisation ou d'une initiative donnée face à la société. Elle est le signe visible qui organise la perception publique et traduit des concepts complexes en messages immédiats à forte charge symbolique. Complétant cette vision structuraliste, Marcos Hiller, dans son livre « *Branding: a arte de construir marcas* », postule que le branding se caractérise comme un processus continu et holistique de gestion des perceptions, dont l'objectif principal consiste à garantir que chaque point de contact entretenu entre la marque et son public cible soit porteur d'une expérience cohérente, authentique et dotée de valeur émotionnelle. À son tour, Alina Wheeler, dans son célèbre « *Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas* », souligne l'importance vitale du manuel normatif comme instrument technique régulateur indispensable pour préserver l'intégrité et la cohérence de la marque au fil du temps.

Le manuel d'identité fonctionne comme un havre de sécurité qui évite la dénaturation visuelle de la marque face aux inévitables pressions des différents supports et équipes de reproduction graphique, garantissant que la valeur sémantique originale projetée résiste, immuable et efficace, dans l'esprit du consommateur.

5.1 Manuel de marque : présentation

La marque Designar est née avec le but explicite de se consolider comme le lien de connexion définitif entre le design de pointe, les manifestations artistiques locales et la morphologie en mutation du centre historique de Fortaleza.

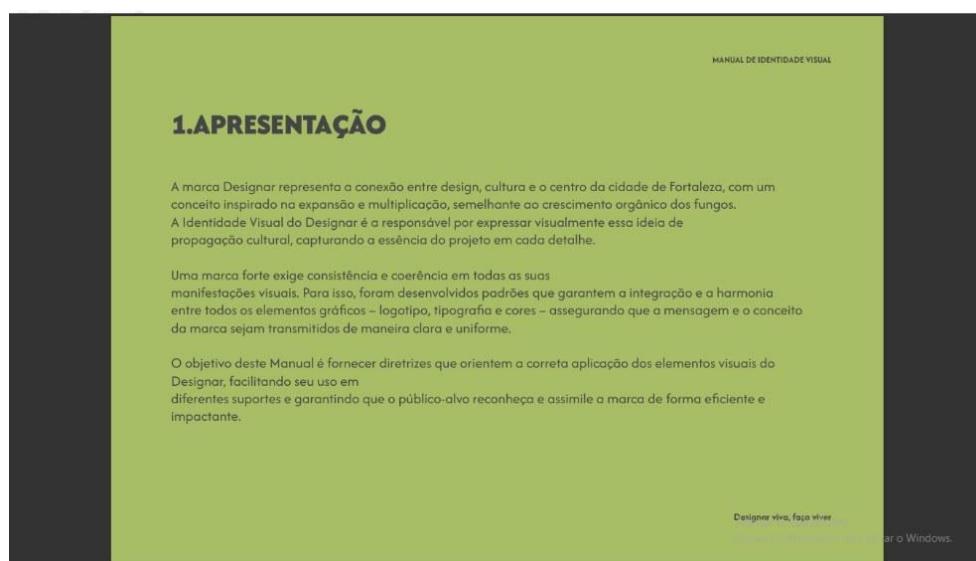
Le concept central qui guide sa manifestation graphique est ancré dans l'idée d'expansion rhizomatique, de décentralisation territoriale et de multiplication continue, établissant une analogie morphologique directe avec la prolifération organique et intelligente des colonies de champignons explorées dans le fondement biologique de cette recherche.

L'identité visuelle de l'écosystème Designar assume le rôle de conférer matérialité et visibilité à cet idéal de contamination culturelle positive, en veillant à ce que l'esprit vivant et vibrant du projet résonne dans chaque élément graphique qui compose l'interface de l'application.

La construction d'une signature visuelle robuste et inoubliable exige un respect intransigeant des normes d'harmonie, d'équilibre et de prégnance formelle.

Dans cet objectif, l'Agence Expérimentale de Design a structuré un ensemble de directives opérationnelles qui unifient le logotype, le système de couleurs et la typographie institutionnelle, offrant un guide clair qui simplifie l'usage correct des éléments visuels sur divers supports de communication numériques et imprimés, facilitant la reconnaissance et l'assimilation rapides par l'ensemble de la communauté.

Figure 12 – Manuel de marque – Présentation



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.2 Manuel de marque : nom

Le choix du nom d'une marque représente l'une des décisions les plus critiques du processus de positionnement et de branding, puisque le terme phonétique doit porter en lui la synthèse narrative du projet. Le verbe DESIGNAR, dans son acception sémantique originelle en langue portugaise, porte les significations intrinsèques de « attribuer », « indiquer », « spécifier », « nommer » ou « destiner » quelque chose ou quelqu'un à un but ou à une fonction clairement délimités.

En établissant un parallèle avec les bases scientifiques de la dissertation de master « Viva e Faça Viver », la corrélation théorique s'avère parfaite et indissociable. Dans le cadre d'un Système Complexe Adaptatif urbain, l'inversion de la situation d'abandon et de dégradation d'une zone historique dépend de l'introduction de vecteurs organisationnels qui ordonnent le chaos informationnel et dirigent les flux de personnes. L'application remplit donc exactement la fonction de désigner : elle attribue aux collectifs artistiques et aux artistes autonomes locaux la noble et vitale fonction de fournisseurs d'énergie et d'attracteurs urbains ; elle indique au public consommateur et aux habitants de la ville la localisation géographique exacte et les horaires où la culture germe dans les espaces publics ; et elle destine aux équipements culturels sous-utilisés du centre un nouvel agenda d'occupation communautaire. Le nom Designar fonctionne ainsi comme un manifeste verbal et conceptuel qui synthétise l'union entre l'intelligence du design d'interfaces et la reconquête de la vitalité du territoire de Fortaleza.

Figure 13 – Manuel de marque – Nom



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.3 Manuel de marque : symbole de la flèche

Intégré de manière organique à la morphologie géométrique du logotype de Designar, le symbole de la « Flèche d'orientation » assume le rôle d'élément sémiotique d'orientation spatiale et de vectorisation des mouvements.

La flèche constitue un signe universel d'indication claire et dynamique, communiquant de manière instantanée et intuitive les idées de déplacement, de progression et de cheminement vers une destination définie.

Dans le contexte des théories de revitalisation urbaine appliquées au centre de Fortaleza, ce symbole remplit un rôle conceptuel d'une extrême pertinence technique. Pour rompre l'isolement chronique qui affecte les grands équipements culturels durant les périodes nocturnes et les week-ends, l'interface numérique doit agir comme un élément inducteur de flux humains.

La flèche incarne graphiquement l'intelligence de traitement du Big Data culturel : elle représente les algorithmes de gestion de la plateforme calculant les routes optimales d'engagement communautaire, convertissant des données abstraites en véritables flèches d'orientation qui guident les citoyens des régions les plus diverses de la métropole vers les places, théâtres et ruelles du centre historique, stimulant la circulation collective et combattant l'inertie qui favorise la dégradation urbaine.

Figure 14 – Manuel de marque – Symbole de la flèche



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.4 Manuel de marque : symbole de la mosaïque

Le second composant sémiotique fondamental qui confère sa personnalité au symbole de Designar est la standardisation du graphisme en forme de MOSAÏQUE. Cette ressource de design agit comme une réhabilitation historique directe et un hommage intentionnel à la très riche tradition artisanale, architecturale et visuelle qui caractérise la culture populaire de la Région Nordeste et, plus spécifiquement, les paysages urbains de Fortaleza.

Du point de vue des arts visuels et de la lecture esthétique, la mosaïque constitue une modalité d'expression artistique millénaire dont la beauté réside dans le fait que des fragments isolés, petits, multifacettes et apparemment déconnectés de céramique, de verre ou de pierre sont capables de donner vie à une œuvre unique, monumentale, complexe et de très haute valeur esthétique lorsqu'ils sont réunis et ordonnés selon une logique structurelle cohérente.

Dans l'histoire des arts plastiques brésiliens, de grands maîtres du modernisme et de l'art urbain ont utilisé la mosaïque et l'azulejo comme outils d'intégration entre l'architecture et l'identité nationale, conférant aux surfaces de béton la chaleur du trait organique et la pluralité chromatique de la culture populaire. Dans le paysage contemporain de Fortaleza, la mosaïque survit dans des façades historiques, des interventions d'art urbain et dans l'artisanat d'origine traditionnelle, communiquant des concepts de résistance, de travail manuel et de diversité culturelle.

En transposant cette référence artistique aux prémisses scientifiques de la recherche de master et de la gestion de données culturelles, la métaphore visuelle de la mosaïque révèle sa véritable puissance analytique. Dans la logique des Systèmes Complexes Adaptatifs (CAS), chaque polygone individuel qui compose la trame graphique de la mosaïque de Designar représente un élément unitaire et essentiel de l'écosystème urbain de Fortaleza : un artiste de rue solitaire, un collectif de danse indépendant de la périphérie, un petit groupe de musique d'auteur, un spectateur en quête de loisirs ou une salle de théâtre publique du centre. Isolés dans le vaste tissu de la métropole, ces agents ressemblent à des pièces fragmentées d'une mosaïque qui n'a pas encore été assemblée, confrontés à des difficultés chroniques de visibilité, de durabilité financière et d'articulation collective. Au moment où l'application de gestion agit en unifiant ces

fragments grâce à la technologie des données, les pièces isolées s'emboîtent parfaitement, structurant un réseau de connexions culturelles cohérent, vibrant et résilient.

La mosaïque humanise ainsi la froideur des données du Big Data, démontrant que la technologie peut s'adapter parfaitement à la lecture fragmentée et singulière de chaque manifestation artistique, célébrant la pluralité de la scène culturelle de Fortaleza sans annuler les particularités de ses cellules vibrantes.

Figure 15 – Manuel de marque – Symbole de la mosaïque



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 16 – Manuel de marque – Symbole



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.5 Manuel de marque : couleurs

La structuration du système chromatique institutionnel de la marque Designar a obéi rigoureusement aux postulats scientifiques de la Théorie de la Couleur et de la psychologie de la perception visuelle, établissant un lien direct avec les récits conceptuels

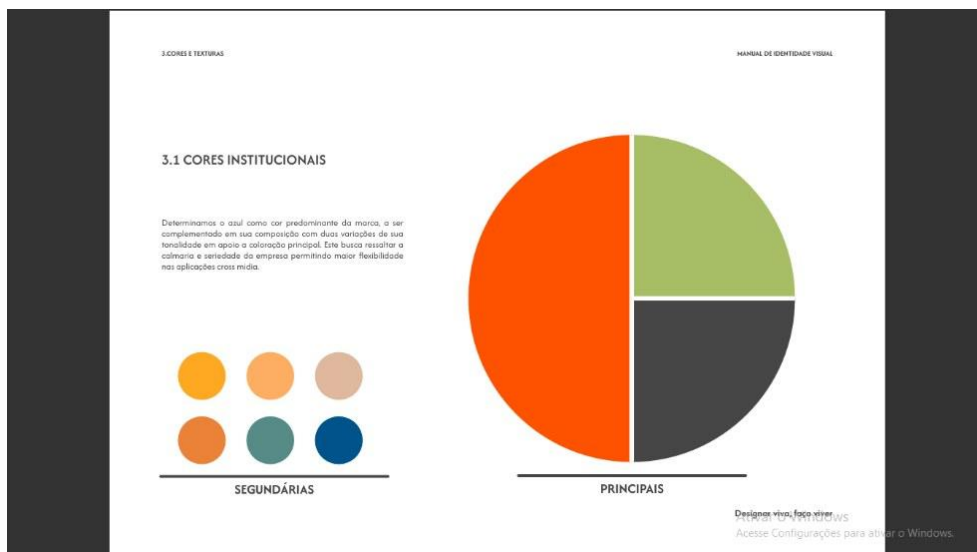
développés tout au long de la dissertation de master. La palette est constituée de trois couleurs principales parfaitement normalisées :

- Orange Vital : identifié par les codes techniques HEX : #EA5D11, RVB : 234, 93, 17, CMJN : 1, 74, 99, 0 et PANTONE : 1583C.
- Vert Germination : identifié par les codes techniques HEX : #ABBE64, RVB : 171, 190, 100, CMJN : 17, 11, 90, 10 et PANTONE : 292CP.
- Gris Béton : identifié par les codes techniques HEX : #484747, RVB : 72, 71, 71, CMJN : 63, 54, 51, 52 et PANTONE : 425C.

Le fondement théorique de cette distribution chromatique s'ancre dans la nécessité d'exprimer visuellement l'affrontement et la synergie entre le milieu urbain construit et les forces vives qui l'habitent. Le Gris Béton agit comme le socle neutre, sobre et structurel de tout le système graphique de l'interface. Il évoque de manière immédiate la matérialité physique du centre urbain de Fortaleza : les surfaces d'asphalte, le béton des édifices historiques et la rigidité du tracé d'ingénierie d'une zone qui, lorsqu'elle est dépourvue de personnes, devient froide, inhospitalière et statique. Pour contrebalancer cette rigidité minérale et promouvoir la revitalisation symbolique de l'espace, le manuel introduit le Vert Germination, dont la tonalité renvoie directement au caractère organique et biologique qui imprègne la recherche de master. Le vert représente l'organisme urbain vivant en quête de nutrition et de croissance ; il évoque l'expansion adaptative et cellulaire inspirée de la moisissure visqueuse, symbolisant le potentiel de renouvellement diffusé radialement sur le territoire.

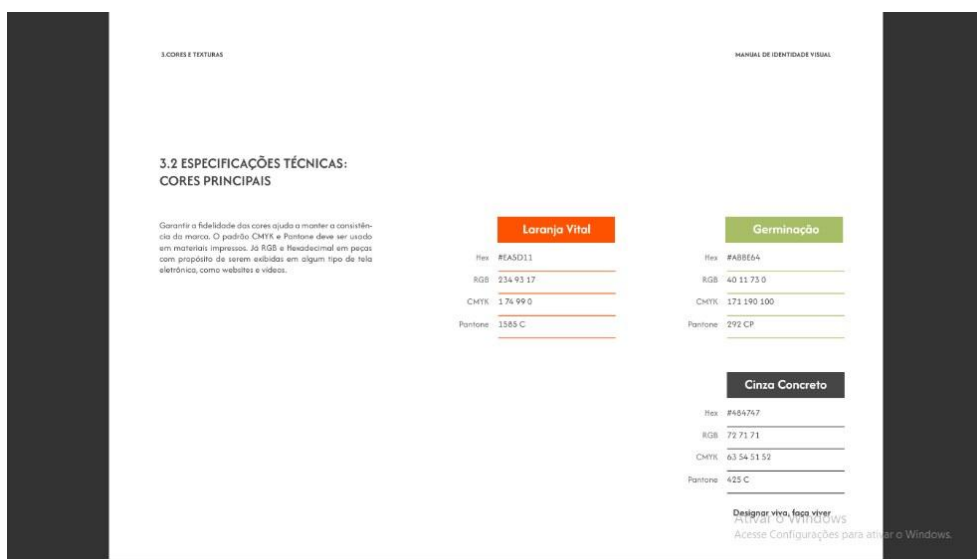
Enfin, l'Orange Vital couronne le système chromatique en agissant comme le vecteur d'énergie pure, d'enthousiasme et de chaleur humaine. L'orange stimule l'action, la sociabilité et la créativité, servant de représentation visuelle définitive des mouvements artistiques et des mouvements collectifs indépendants qui apportent l'effervescence culturelle typique du Nordeste dans l'espace public. Dans l'échelle visuelle conçue pour les écrans de l'application, on a déterminé une règle méthodologique d'application selon laquelle l'Orange Vital et le Vert Germination doivent exercer une dominance visuelle et hiérarchique claire sur les masses de Gris Béton. Cette hiérarchie chromatique transmet un message immédiat au cerveau de l'utilisateur : la vie vibrante des citoyens et l'organicité des manifestations artistiques ressortent, occupent et reconfigurent la base grise et endormie de l'infrastructure urbaine traditionnelle, accomplissant visuellement le commandement selon lequel il faut occuper le centre pour le maintenir vivant.

Figure 17 – Manuel de marque – Couleurs institutionnelles



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 18 – Manuel de marque – Couleurs principales



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.6 Manuel de marque : typographie

Dans le cadre du design d'interfaces et de la communication de marque, la typographie joue le rôle fondamental de conférer voix, rythme et personnalité textuelle aux messages émis par la plateforme. Comme le préconise Bernhard E. Bürdek dans son ouvrage de référence « Design: História, Teoria e Prática do Design de produtos », les choix typographiques et formels d'un projet transcendent la simple dimension utilitaire de lisibilité, s'insérant dans un réseau complexe de fonctions de signification et de communication socioculturelle qui activent des archétypes et des perceptions psychologiques profondes chez l'observateur. Maintenir un standard typographique rigide et cohérent contribue à renforcer la prégnance de la marque dans la mémoire à long terme du public cible, conférant du professionnalisme à l'interface.

La structuration typographique de la marque Designar s'est appuyée sur une curation soignée qui a sélectionné deux familles complémentaires disponibles dans la bibliothèque Google Fonts, assurant une totale stabilité technique de rendu dans les codes de programmation de l'application. Pour guider les étudiants moniteurs durant les processus de création graphique, le manuel a intégré les leçons classiques sur la morphologie et la nature de la lettre écrites par Gerrit Noordzij dans son livre « The Stroke: Theory of Writing » :

La forme initiale, première, fondamentale est le simple parcours de l'outil. Seule l'écriture manuelle préserve les caractéristiques d'un seul trait. L'écriture manuelle est une écriture pratiquée d'un seul trait. Lettrage : les formes sont plus malléables que dans l'écriture manuelle, car elles permettent des retouches du tracé qui peuvent graduellement améliorer (ou nuire à) la qualité des formes. Le lettering est indépendant de l'outil qui l'a conçu, mais cette liberté n'existe qu'aux dépens du caractère : dans l'écriture composée de traits superposés, les formes créées à partir d'un trait unique se perdent comme des empreintes effacées sur un sentier (NOORDZIJ, 2005).

Cette compréhension profonde de l'anatomie et de la malléabilité du trait a servi à fonder la distinction nécessaire entre la rigidité exigée par un système de lecture numérique et l'expressivité libre des manifestations artistiques des rues de Fortaleza. En outre, le manuel adopte la perspective conceptuelle sensible et précise défendue par la célèbre designer et artiste typographique Martina Flor dans son livre « The Golden Secrets of Lettering », dans laquelle elle affirme que l'alphabet occidental constitue, simultanément, la matière première et la grande limitation du designer, transformant la structure de base des lettres en un véritable champ d'expérimentation visuelle dont l'objectif final non négociable est de permettre au lecteur de décoder le message efficacement au terme du parcours de lecture.

5.6.1 Famille typographique pour les titres – STAATLICHES REGULAR

La police principale choisie pour assumer la hiérarchie des titres, les signatures de campagne et la logotypie du projet a été la Staatliches Regular. Il s'agit d'une police au dessin nettement géométrique, aux proportions condensées et qui ne dispose que d'une seule graisse structurelle dans sa famille. Selon les analyses techniques de Kate Clair et Cynthia Busic-Snyder exprimées dans le renommé « Manual de Tipografia: A História, a Técnica e a Arte », les polices construites selon des paramètres géométriques rigides et à graisses limitées transmettent des sensations de solidité, de contemporanéité, de force institutionnelle et de précision industrielle. La Staatliches évoque l'archétype analytique, technologique et structurel de l'application, fonctionnant comme l'ancre visuelle de haute prégnance qui fixe la marque dans la mémoire des utilisateurs en raison de son fort impact graphique en capitales.

5.6.2 Famille typographique pour le corps de texte – AFACAD FLUX

Pour répondre aux besoins de corps de texte courant, de légendes, de textes informatifs et de microcopies des interfaces mobiles, le choix s'est porté sur la famille Afacad Flux. Cette police présente un dessin géométrique doucement arrondi à ses terminaisons et offre une vaste gamme hiérarchique composée de dix-huit graisses distinctes, allant des versions les plus fines (Thin) aux plus denses et robustes (Bold). Joaquim Fonseca, dans son traité « Tipografia & Design gráfico: Design e Produção de Impressos », souligne qu'un projet de design d'interface à forte complexité informationnelle nécessite des familles typographiques généreuses en graisses pour permettre l'organisation correcte de la hiérarchie visuelle à l'écran sans causer de fatigue visuelle au lecteur. Le dessin amical et la haute lisibilité à petites dimensions de l'Afacad

Flux remplissent parfaitement cette fonction technique, accueillant l'utilisateur avec confort et clarté informationnelle.

Lors des ateliers et dynamiques réalisés à l'agence expérimentale, en particulier dans l'action ENADE de lettering appliquée aux étudiants de licence, les discussions méthodologiques ont été éclairées par les célèbres maximes de Jessica Hische exprimées dans son livre « In Progress », servant à clarifier les limites d'action de chaque professionnel du domaine graphique :

Le monde de la création de lettres peut être divisé en quelques catégories : calligraphes, artistes de lettering et designers de caractères. Les calligraphes et les artistes de lettering créent des travaux sur mesure, tandis que les designers de caractères créent des systèmes de lettres. Certains calligraphes sont très inventifs, mais, généralement, ils choisissent quelques styles à maîtriser afin que, lorsqu'on leur demande de produire deux cents enveloppes de mariage, la mémoire musculaire entre en jeu. Les calligraphes écrivent des mots ; les artistes de lettering les dessinent (HISCHE, 2015).

L'appropriation de ces définitions classiques a permis aux moniteurs de comprendre que, tandis que la plateforme Designar fournit l'ingénierie stable des « systèmes de lettres » (au moyen des polices normalisées Staatliches et Afacad), les artistes indépendants et les collectifs locaux y injectent leur inventivité en dessinant leurs propres « lettrages » et affiches culturelles, générant un écosystème visuel riche, dialogique et parfaitement équilibré entre la précision de la technologie et la liberté de l'art de rue.

Figure 19 – Manuel de marque – Typographie



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

5.7 Manuel de marque : logotype

La signature géométrique du logotype de Designar a été conçue selon de rigoureux critères de flexibilité d'application, anticipant les besoins d'un marché contemporain multiplateforme où les marques doivent se comporter de manière adaptative.

5.7.1 Versions structurelles

Afin de garantir une totale adaptabilité physique de la signature, le manuel stipule trois variations officielles de mise en page.

La version Horizontale 01 se présente comme la signature préférentielle d'usage obligatoire dans la plupart des médias, offrant un équilibre parfait entre le symbole et le lettering.

La version Horizontale 02 a été optimisée pour des emplacements spécifiques dans des barres de navigation étroites et des en-têtes numériques.

Enfin, la version Carrée ou compacte a été développée en visant exclusivement les applications d'avatars de réseaux sociaux, d'icônes d'applications installées sur l'écran du téléphone (favicons) et de cadeaux institutionnels de dimensions réduites.

5.7.2 Positif et négatif

Le respect de la chromatologie institutionnelle est la règle par défaut pour protéger la valeur symbolique du projet.

Toutefois, conscient que les moyens de reproduction peuvent imposer de sévères restrictions de coûts ou de technologies, comme les impressions de documents officiels en noir et blanc, les tampons ou les gravures au laser, le manuel normalise les versions en positif (logotype entièrement reproduit en noir sur fond blanc) et en négatif (logotype entièrement reproduit en blanc sur fond noir ou foncé), garantissant que la silhouette de la flèche et de la mosaïque reste lisible.

5.7.3 Application sur fonds

La préservation de l'intégrité visuelle de la marque exige un contraste chromatique vigoureux entre le logotype et la surface de fond.

Les directives du manuel interdisent de façon catégorique l'insertion du logotype en couleur sur des fonds présentant un faible indice de contraste ou sur des images photographiques excessivement polluées et bruitées qui causent une interférence visuelle dans la lecture des contours des lettres.

Dans ces cas complexes de médias à fond complexe, on détermine l'usage obligatoire des versions monochromes en négatif ou l'application d'un masque de protection neutre pour sauvegarder la prégnance et le respect de la signature visuelle de l'écosystème.

Figure 20 – Manuel de marque – Versions du logotype



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 21 – Manuel de marque – Logotype positif et négatif



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 22 – Manuel de marca – Application du logotype sur fonds



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 23 – Manual de marca – Application et suggestion d'usage – T-shirts



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 24 – Manual de marca – Application et suggestion d'usage – Autocollants



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 25 – Manuel de marque – Application et suggestion d'usage – Art urbain



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Comme prolongement fondamental de l'étape de discussions et de résultats, la matérialisation technologique des directives théoriques de revitalisation urbaine et des Systèmes Complexes Adaptatifs (CAS) s'est consolidée par le développement du projet de Design d'Expérience Utilisateur (UX) et de Design d'Interface Utilisateur (UI). Cette étape pratique a été rendue possible et exécutée intégralement au sein de la plateforme Figma, un outil leader du marché dans l'industrie des produits numériques, choisi pour sa capacité à permettre la création de composants dynamiques, des tests d'utilisabilité et le prototypage haute fidélité en temps réel. Le développement et la gouvernance technique de cet environnement numérique ont bénéficié de la direction des étudiantes monitrices Yasmin Nogueira Ono et Noeme Stefany dos Reis Paulino, qui ont démontré une pleine maîtrise de la plateforme. L'étudiante Yasmin Nogueira Ono s'est placée à la tête de l'architecture pratique de Figma, se chargeant de transcrire les directives et les scénarios-problèmes méthodologiques orientés par le coordinateur du projet en flux d'écrans navigables, en appliquant rigoureusement l'identité visuelle développée dans le manuel de marque.

L'épine dorsale de l'expérience utilisateur a été structurée à partir des diagnostics établis dès le niveau de la dissertation de master de cet auteur. On a identifié la nécessité impérieuse d'établir un mécanisme d'authentification et d'accès (login) à la plateforme qui offre un haut niveau de crédibilité et de sécurité, mais qui, simultanément, fonctionne comme la clé maîtresse pour alimenter un écosystème de Big Data. Dans l'optique de la science des villes et de la gestion de réseaux complexes, on a déterminé que la méthode d'accès primordiale pour le profil de consommateur final serait obligatoirement le Cadastro de Pessoa Física (CPF).

Ce choix d'ingénierie logicielle et de base de données rend possible l'interopérabilité et la connexion directe de la plateforme avec les canaux, bases de données municipales et organismes publics de Fortaleza. L'usage du CPF ouvre la voie au croisement intelligent de données à grande échelle avec des systèmes intégrés de mobilité et d'infrastructure urbaine, tels que le Bilhete Único pour le transport collectif, le système de vélos partagés (Bicicletar), les trottinettes électriques, les réseaux de transport privé par application (comme Uber), les outils de géolocalisation et de trafic urbain (Google Maps et Waze), ainsi que les principales billetteries et plateformes de vente de billets en ligne opérant

dans les équipements culturels étatiques et indépendants. Dans le cas des profils destinés aux prestataires de services artistiques (Artistes) et aux infrastructures physiques (Équipements culturels), le système prévoit l'authentification au moyen du Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ).

La centralisation de l'enregistrement via CPF et CNPJ transforme l'interface DESIGNAR en un puissant capteur urbain capable de suivre, quantifier et qualifier les critères de décision pris par la population avant, pendant et après l'acte d'occuper le centre-ville et de consommer les expressions artistiques. Le traitement de ces données volumineuses (Big Data) permet de cartographier avec une précision chirurgicale aussi bien les points critiques d'abandon de l'espace que les vecteurs de réussite des interventions culturelles. Le système a été conçu pour élucider les variables métriques cruciales suivantes pour l'aménagement urbain adaptatif :

- Modèles de consommation et d'anticipation : identifier si l'utilisateur a acheté son billet à l'avance ou exclusivement le jour de l'événement, en plus de suivre si l'achat a été effectué isolément ou dans un combo de plusieurs billets pour différents attracteurs.
- Logistique et modes de transport : surveiller quels modes de transport (bus, métro, automobile, vélo ou marche) ont été choisis pour se rendre au centre, en mesurant l'anticipation que le citoyen a dû adopter pour atteindre à temps l'équipement culturel.
- Géographie de la migration humaine : cartographier l'origine géographique du public consommateur au sein du territoire métropolitain, en distinguant si le flux de visiteurs est d'échelle strictement locale (quartiers adjacents), régionale ou composé de flux fluctuants de touristes.
- Densité de trafic simultané : quantifier le volume de citoyens qui se déplacent simultanément vers le même équipement urbain et suivre les itinéraires routiers les plus prédominants.
- Expansion des axes culturels : évaluer, sur la base des routes à plus fort flux cartographiées par le système, la viabilité d'étendre les actions et les performances d'art urbain sur ces axes de liaison périphérique jusqu'au centre, générant de nouveaux fronts de travail pour d'autres artistes indépendants.
- Enchaînement et séquençage de l'occupation : découvrir si les utilisateurs tendent à consommer un seul spectacle isolé ou s'ils s'engagent dans une séquence d'activités culturelles de différents langages artistiques dans des équipements géographiquement proches au sein du centre historique.

Pour soutenir cet engrenage de données et garantir que le parcours de l'utilisateur soit fluide et intuitif, l'équipe de l'agence expérimentale a dessiné en détail le flux d'écrans de l'application, structuré textuellement à partir des étapes d'interaction suivantes :

1. Écran de chargement (Splash Screen – Phase 01) : présente à l'utilisateur l'interface dans sa phase initiale de démarrage au moyen d'une animation fluide contenant un cercle de chargement synchrone (loading), signalant le traitement interne des données de l'application.
2. Écran de chargement (Splash Screen – Phase 02) : montre l'achèvement du processus d'initialisation technique par l'apparition progressive et marquante du logotype complet de la plateforme : DESIGNAR, VIVA E FAÇA VIVER.
3. Écran de bienvenue et d'intégration (Onboarding 01) : introduit l'utilisateur dans l'environnement de la plateforme avec le message institutionnel d'accueil « Sejam bem-vindos » (Bienvenue à tous) positionné en haut de l'écran. Au centre, le logotype officiel met en évidence la Flèche directionnelle construite en Mosaïque.

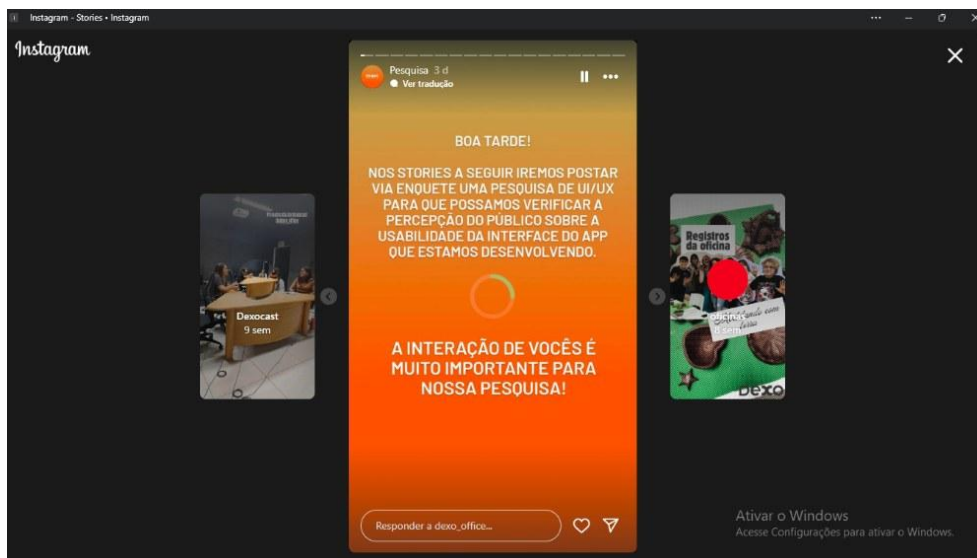
Dans la partie inférieure, le texte contextualise le but du système : « Explore o coração cultural de Fortaleza! O Designar é o seu guia para descobrir eventos, exposições, shows e espaços artísticos, tudo em um só lugar. Prepare-se para se conectar com a arte e a cultura de uma forma única e envolvendo. » (Explorez le cœur culturel de Fortaleza ! Designar est votre guide pour découvrir des événements, des expositions, des concerts et des espaces artistiques, tout en un seul endroit. Préparez-vous à vous connecter à l'art et à la culture d'une manière unique et captivante.) Sous ce bloc de texte sont disposés deux boutons d'action : la commande « INICIAR » (COMMENCER), appliquée en bleu pour générer intentionnellement un contraste chromatique avec le fond orange de l'identité visuelle et attirer le clic, et la commande « PULAR » (PASSER), formatée en blanc à contraste réduit pour signaler l'option d'avancer directement sans passer par le tutoriel instructif.

4. Écran de présentation des fonctionnalités (Onboarding 02) : affiche en haut l'accroche en capitales « EXPLORE O MAPA CULTURAL! Encontre eventos e pontos culturais perto de você. » (EXPLOREZ LA CARTE CULTURELLE ! Trouvez des événements et des lieux culturels près de chez vous.), complétée dans la partie inférieure par le texte explicatif : « O Designar conecta você aos eventos e espaços culturais mais vibrantes da cidade, com uma proposta única de expansão da cultura local. Explore, participe e sinta Fortaleza de uma forma nova e criativa! » (Designar vous connecte aux événements et espaces culturels les plus vibrants de la ville, avec une proposition unique d'expansion de la culture locale. Explorez, participez et ressentez Fortaleza d'une manière nouvelle et créative !)
5. Écran de présentation des fonctionnalités (Onboarding 03) : présente dans la zone supérieure le titre « Personalize a sua jornada! Salve seus eventos favoritos e crie seu próprio diário cultural! » (Personnalisez votre parcours ! Enregistrez vos événements favoris et créez votre propre journal culturel !), apportant au bas de l'écran les directives fonctionnelles : « Adicione eventos ao seu diário e faça anotações sobre as visitas. Você ainda pode definir lembretes para não esquecer nenhuma experiência espacial. » (Ajoutez des événements à votre journal et prenez des notes sur vos visites. Vous pouvez aussi définir des rappels pour n'oublier aucune expérience spatiale.)
6. Écran de présentation des fonctionnalités (Onboarding 04) : met en avant en haut le message axé sur l'engagement « COMPARTILHE E INTERAJA! Interaja com outros exploradores culturais! » (PARTAGEZ ET INTERAGISSEZ ! Interagissez avec d'autres explorateurs culturels !), appuyé en bas de page par le texte instructif : « Compartilhe suas descobertas e recomendações com amigos e outros usuários, comentando sobre os eventos que visitou. Construa uma rede cultural e inspire-se com a experiência dos outros. » (Partagez vos découvertes et recommandations avec des amis et d'autres utilisateurs, en commentant les événements que vous avez visités. Construisez un réseau culturel et inspirez-vous de l'expérience des autres.)
7. Écran de présentation des fonctionnalités (Onboarding 05) : clôt le cycle d'introduction avec la commande supérieure « Pronto para se conectar com a cultura de Fortaleza? Entre e comece a explorar! » (Prêt à vous connecter à la culture de Fortaleza ? Entrez et commencez à explorer !), affichant dans le coin inférieur la fin du flux : « Com apenas alguns cliques, você pode começar a sua jornada e explorar o que há de melhor na cena cultural da cidade. » (En quelques

- clics seulement, vous pouvez commencer votre parcours et explorer le meilleur de la scène culturelle de la ville.)
8. Écran d'entrée (Gateway Screen) : élimine l'excès d'informations graphiques et affiche au centre le message d'accueil « Seja bem-vindo » (Bienvenue). Dans la partie inférieure de l'interface sont alignés au centre deux boutons structurés verticalement, l'un au-dessus de l'autre, contenant les options primaires du flux : « Entrar » (Se connecter, pour les utilisateurs récurrents) et « Cadastre-se » (S'inscrire, pour les nouvelles inscriptions).
 9. Écran de sélection du profil d'inscription : oriente l'expérience vers la personnalisation de la base de données, affichant en haut la question directrice en capitales « COMO VOCÊ GOSTARIA DE SE CONECTAR AO DESIGNAR? Selecione sua opção para uma experiência personalizada! » (COMMENT SOUHAITEZ-VOUS VOUS CONNECTER À DESIGNAR ? Sélectionnez votre option pour une expérience personnalisée !). Trois boutons centrés sont disposés en pile verticale pour segmenter le type d'attracteur dans le système complexe urbain : 01. « Sou um usuário » (Je suis un utilisateur), 02. « Sou um artista » (Je suis un artiste) et 03. « Sou um equipamento cultural » (Je suis un équipement culturel).
 10. Écran de formulaire d'inscription : présente le titre « CADASTRO » (INSCRIPTION) en haut et propose les champs obligatoires de remplissage pour la validation de l'utilisateur, structurés proprement en champs de texte : 01. Nom de l'utilisateur, 02. CPF (ou CNPJ, selon le profil sélectionné à l'écran précédent), 03. E-mail, 04. Téléphone et 05. Mot de passe d'accès chiffré.
 11. Écran des politiques de confidentialité et conditions d'utilisation : affiche les directives légales et normatives de sécurité de l'information conformément à la législation en vigueur sur la protection des données, assurant au citoyen la gouvernance et le traitement éthique des informations collectives recueillies pour l'intelligence du Big Data.
 12. Écran principal (Home Screen) : configure le panneau central de contrôle et de navigation de l'application après l'authentification. L'écran présente une architecture visuelle divisée en sections horizontales défilantes contenant : une liste mise en avant des événements culturels se déroulant à l'instant même (real-time) ; une liste géospatialisée des équipements culturels ouverts dans le centre ; et une vitrine avec la liste des artistes et collectifs inscrits sur la plateforme. Au bas de l'interface se fixe de manière permanente la barre de navigation inférieure (Tab Bar), composée de cinq icônes d'accès rapide aux modules du système adaptatif : 01. Home (Tableau de bord initial), 02. Mapa (Interface de géolocalisation et d'itinéraires), 03. Agenda (Calendrier et journal culturel), 04. Salvos (Événements et attracteurs favoris) et 05. Pessoas (Réseau social de contacts et d'interactions entre explorateurs culturels).

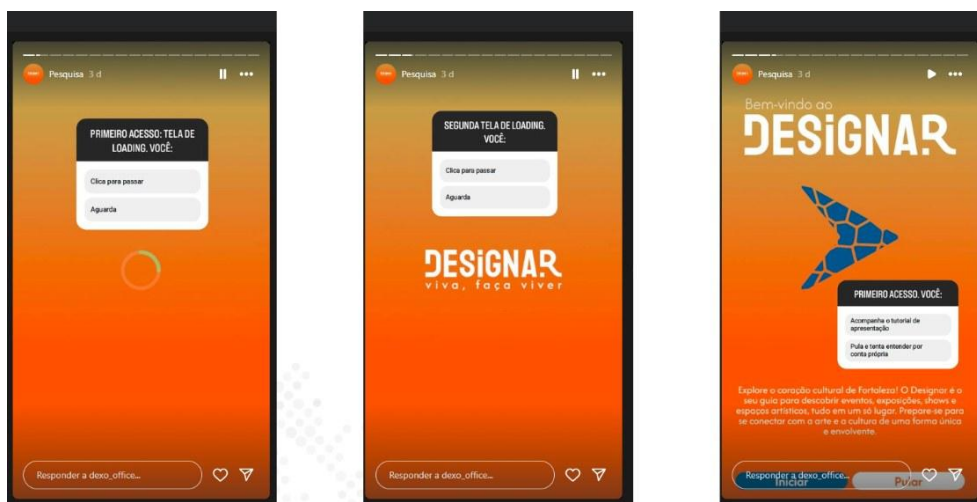
La consolidation de cet écosystème d'écrans et de flux de navigation permet à la plateforme d'agir comme le centre opérationnel de l'organisme urbain. En capturant les données agrégées générées par ces douze écrans fondamentaux, l'application fournit aux gestionnaires publics et aux chercheurs les intrants analytiques nécessaires pour coordonner les dynamiques d'auto-organisation du centre de Fortaleza. La gestion des données de ce réseau intelligent agit directement sur l'activation des attracteurs culturels, alimentant le système en flux humains continus et garantissant que l'organisme urbain central reste parfaitement surveillé, adaptatif et systématiquement vivant.

Figure 26 – Design UX – Utilisabilidade – Campanha



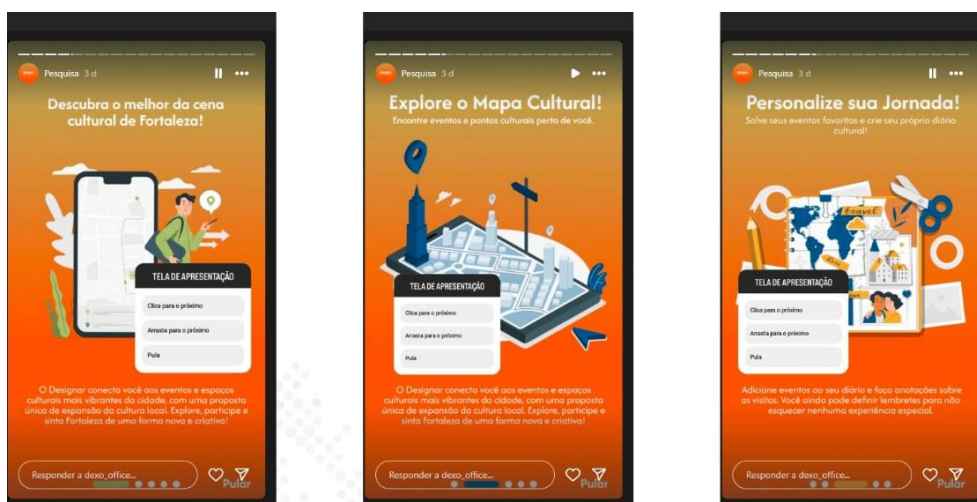
Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 27 – Design UX – Utilisabilidade – Bienvenue 01



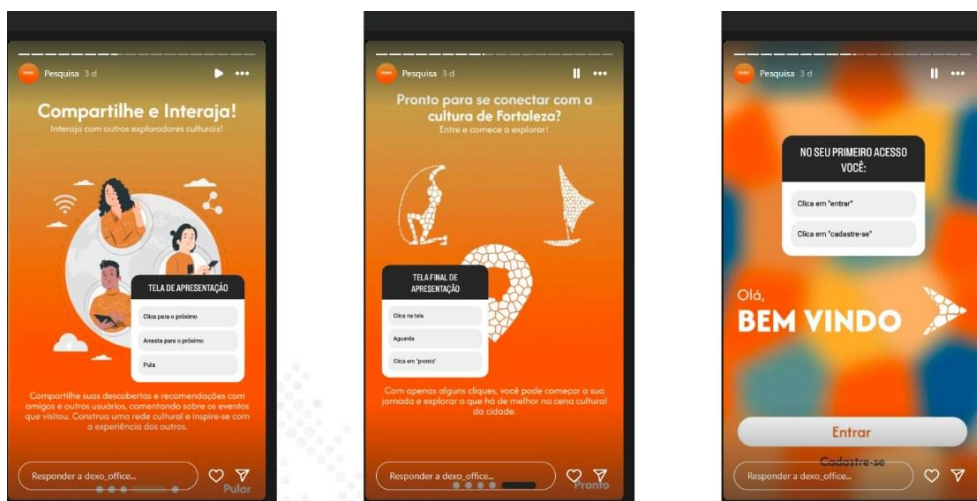
Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 28 – Design UX – Utilisabilité – Bienvenue 02



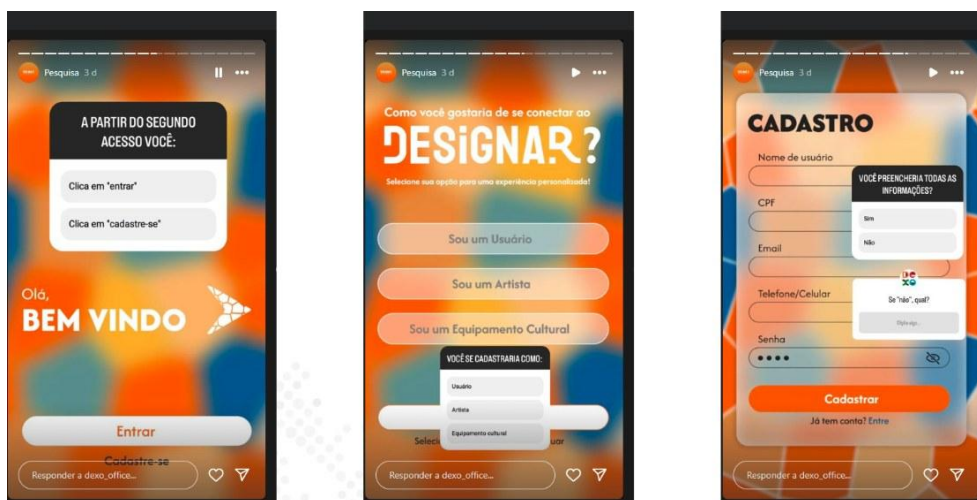
Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 29 – Design UX – Utilisabilité – Bienvenue 03



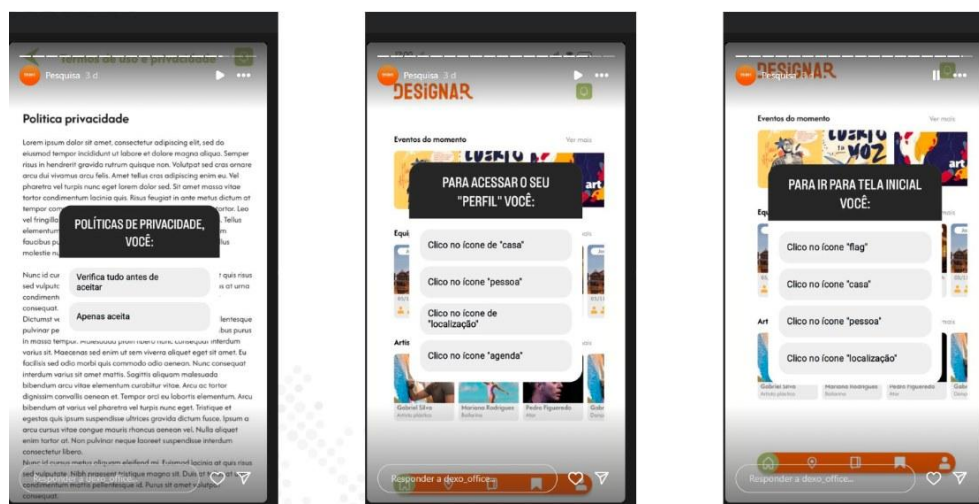
Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 30 – Design UX – Utilisabilité – Inscription



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

Figure 31 – Design UX – Utilisabilité – Accueil



Source : archives personnelles de l'auteur (2024).

6 Conclusion

L'expérience vécue corrobore, de manière non équivoque, la pertinence de l'extension universitaire comme mécanisme de transformation sociale et pédagogique. En franchissant les murs du Centro Universitário UniFanor Wyden pour entrer dans le quotidien de la Sandbox International School, on a validé la prémisse selon laquelle la méthodologie du projet architectural n'est pas une prérogative exclusive de la formation technique supérieure, mais un instrument universel de pensée critique et de structuration du monde. Comme l'explique Gildo Montenegro (1978), la créativité est une faculté susceptible de systématisation. Le succès de l'intervention a résidé précisément dans la capacité des médiateurs à démystifier le « faire architectural », en conduisant les élèves de l'enseignement fondamental par des étapes logiques d'abstraction, d'analyse et de synthèse. En vivant le cycle complet – du briefing au prototypage tridimensionnel, en passant par l'expérience d'atelier pratique sur le campus –, les étudiants sont passés de la passivité scolaire au protagonisme de projet. Le projet n'a pas été seulement la livraison d'une salle de classe fonctionnelle ; il a été la formation d'individus aptes à observer le milieu, à identifier les failles et à proposer des solutions fondées sur la méthode scientifique et la sensibilité ergonomique.

La pertinence de cette recherche s'étend au-delà de l'objet architectural construit. Elle redéfinit le rôle de l'architecte contemporain à l'interface avec l'enfance. À partir des résultats obtenus, on conclut que l'architecture scolaire doit être conçue comme un processus participatif, où l'enfant n'est pas seulement un usager, mais un cocréateur légitime. Le dépassement de conflits, comme le débat sur les lockers, a prouvé que l'écoute active et la médiation technique sont capables d'élever la conscience de l'enfant quant à son propre rôle social, en remplaçant des désirs superficiels par des besoins durables et structurés.

De plus, l'insertion des étudiants dans le Club d'Architecture et l'expérience à l'EMAU comme pôles de fabrication numérique montrent que l'avenir de la profession est intrinsèquement lié à la capacité de dialogue interdisciplinaire. Les futurs architectes formés par UniFanor Wyden sortent de cette expérience avec une vision renouvelée : ils ont compris que l'excellence technique ne s'accomplit que lorsqu'elle répond à la

subjectivité humaine et que l'architecte à succès est, avant tout, un interprète des conditions sociales et psychologiques de l'autre.

Enfin, ce compte rendu ouvre des précédents pour de futures recherches sur la pédagogie de l'espace. Il est proposé que la méthodologie appliquée – fondée sur des rencontres régulières, un prototypage agile et une immersion académique – soit institutionnalisée comme modèle de référence pour d'autres actions d'extension. L'héritage de cette recherche transcende la rénovation physique de la salle de classe : il réside dans la graine d'autonomie constructive plantée chez les enfants et dans la conscience civique et professionnelle consolidée chez les étudiants. Le projet architectural s'est donc révélé, dans cette expérience, comme ce qu'il doit réellement être : un exercice constant de citoyenneté, d'invention et, par-dessus tout, un acte de profonde empathie humaine.

La clôture des activités d'extension menées à l'Agence Expérimentale de Design du Centro Universitário Unifanor Wyden durant le second semestre universitaire de 2024 a démontré de manière incontestable l'immense pertinence sociale et scientifique d'intégrer la recherche académique de troisième cycle aux dynamiques de laboratoire du premier cycle. La transposition réussie des concepts théoriques complexes formulés dans la dissertation de master en Sciences de la Ville vers l'univers pratique du Design d'Expérience et d'Interface Utilisateur (UX/UI) a prouvé que le design stratégique agit comme un puissant outil de médiation socio-spatiale, capable de décoder et d'organiser les demandes complexes d'une métropole comme Fortaleza.

La conception et le prototypage de l'application Designar, soutenus par la création d'un rigoureux Manuel d'Identité Visuelle fondé sur la sémiotique et la culture locale, remplissent l'objectif majeur d'offrir une réponse technologique et humaine au problème chronique de vidage et de dégradation qui affecte le centre historique de Fortaleza en dehors des horaires commerciaux. En transformant les collectifs artistiques indépendants en attracteurs reconnus et intégrés à un réseau intelligent de données, le projet a validé la prémisse écologique et urbaine selon laquelle l'occupation humaine continue et le soutien culturel sont les intrants métaboliques fondamentaux pour maintenir les centres des villes systématiquement vivants et résilients. Au-delà du produit technologique généré, le projet laisse un héritage pédagogique inestimable aux étudiants moniteurs impliqués, en les qualifiant sous le prisme de la responsabilité sociale et de la recherche scientifique, tout en consolidant un pré-projet de doctorat mûr, empirique et méthodologiquement validé par le dialogue direct entre l'académie et la société.

Références bibliographiques

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2006.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia: A História, a Técnica e a Arte**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CONSOLO, Cecilia. **Marcas: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa**. São Paulo: Blucher, 2015.

CONSOLO, Cecilia; CELSO, Alejandro lo; GRAVIER, Marina Garone; FONTANA, Rubén. **Tipografía en Latinoamérica: Orígenes e Identidad**. São Paulo: Editora Blucher, 2013.

FLOR, Martina. **The Golden Secrets of Lettering: Letter Design from First Sketch to Digital Artwork**. New York: Princeton Architectural Press, 2017.

FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico: Design e Produção de Impressos**. Porto Alegre: Bookman; Artmed, 2008.

HILLER, Marcos. **Branding: a arte de construir marcas**. São Paulo: Trevisan Editora Universitária, 2012.

HISCHE, Jessica. **In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector**. San Francisco: Chronicle Books, 2015.

JABR, Ferris. Como o Bolor Limoso Sem Cérebro Redefine Inteligência. **Scientific American Brasil**, ano 11, n. 124, 2012.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing**. London: Hyphen Press, 2005.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

Editorial

Rédacteur en chef :

Vicente de Paulo Augusto de Oliveira Júnior
Centro Universitário Fanor Wyden
vicente.augusto@wyden.edu.br

Éditrice responsable :

Ozângela de Arruda Silva
Centro Universitário Fanor Wyden
ozangela.arruda@wyden.edu.br

Auteur(s) :

Petrus Moura Barbosa
Centro Universitário Fanor Wyden
petrus.barbosa@professores.unifanor.edu.br
Contribuição: *Investigação, escrita e desenvolvimento do texto.*

Soumis le : 15.06.2026

Approuvé le : 11.10.2026

Publié le : 12.10.2026

DOI: 10.5281/zenodo.23325236

Financement :

Comment citer ce travail :

BARBOSA, Petrus Moura. Designar : vis et fais vivre — stratégies adaptatives pour la revitalisation urbaine par la conception d'interfaces et des actions d'extension universitaire. **Duna: Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino**, Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 40–75, abr./jun. 2026. DOI: 10.5281/zenodo.23325236. (ABNT)

Barbosa, P. M. (2026). Designar : vis et fais vivre — stratégies adaptatives pour la revitalisation urbaine par la conception d'interfaces et des actions d'extension universitaire. *Duna: Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino*, 2(2), 40–75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.23325236> (APA)



© 2026 Duna – Revista Multidisciplinar de Inovação e Práticas de Ensino. Centro Universitário Fanor Wyden – UniFanor Wyden. Cette œuvre est mise à disposition selon les termes d'une licence *Creative Commons Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Partage 4.0 International* CC-BY NC 4.0 International).