
DESIGN INTERIOR ESCANDINAVO: Asilo Conceitual Sensorial

Viviane Rodrigues de Lara¹; Jacqueline Ap. G. F. de Castro².

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – vivianelara@outlook.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@mail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Idosos; design de interiores; estímulos sensoriais.

Introdução: A realização deste projeto tem como principal objetivo demonstrar a importância do design aplicado a interiores na concepção de ambientes voltado aos idosos com intuito de bem-estar e qualidade de vida de seus utilizadores [...] onde se sintam mais à-vontade e confortável facilitando ir e vir dando mais autonomia e segurança contribuindo com uma velhice mais agradável e saudável

Para a elaboração desse conceito de residência voltada para o público idoso fara uso de estudos aos princípios da Gestalt e Semiótica de maneira que possibilite uma estimulação sensorial sendo capaz de ampliar as questões das emoções e memórias dos idosos.

Buscando por meio da psicologia cognitiva o processo de experiência e expressão da vida com delimitações do tempo. Visando o fato de que o estado de envelhecimento é um assunto delicado devido a pessoa necessitar de cuidados mais específicos.

Pois, com o passar dos anos o ser humano passa por diversas modificações em seu corpo e seu psicológico até chegar a terceira idade, onde surgem novas necessidades e experiências que limitam seu cotidiano, nesta fase a mobilidade é reduzida, dificultando o dia a dia do idoso que passa a ter mais dificuldades no convívio com a sociedade, que levava a um isolamento social, depressão, e falta de satisfação na vida.

Com isso, por meio da percepção e delimitação de pesquisa em uma instituição asilar permanente de idosos denotou-se uma falta de apoio social, físico e psicológico. Percebe-se que a uma carência no ambiente em questões de acolhimento e estrutura para que atenda de forma específica a necessidade de seus usuários tanto as físicas quanto psicológicas, tornando para os idosos uma experiência negativa enfrentada na velhice.

Nesse sentido, procede um conceito de interiores que permita uma constante estimulação sensorial dos idosos criando um ambiente acolhedor e saudável, reduzindo o stress, males psicológicos e negatividade desse local.

Objetivos: Desenvolver um ambiente conceitual para idosos que necessitam de conforto, acolhimento e inclusão para viver com qualidade; criar um ambiente que possibilite o ir e vir; buscar por meio da psicologia cognitiva o processo de experiência e expressão da vida com delimitações do tempo; diagnosticar por meio da Gestalt e Semiótica elementos de cognição para significar e ampliar questões das emoções, sensações e memória.

Relevância do Estudo: Desenvolver projeto de um novo conceito de instituição asilar que atenda as necessidade psicológicas e físicas dos idosos, tornou-se necessário a análise e auxílio de informações através do referencial bibliográfico como norteadoras da compreensão e definição sobre o assunto trabalhado, para conhecimento específico do público e seu comportamento para tal ambiente para que a elaboração do projeto seja adequada a solução desejada ao final.

Materiais e métodos: Os materiais utilizados nos ambientes interagem diretamente com os outros elementos usados, como a iluminação, as cores, texturas, voltados para os idosos, por essa razão a escolha dos materiais utilizados foi cautelosamente definida de acordo com

a NBR 9050, como pisos ante- derrapantes, Pisos táteis de alerta nas entradas e portas com cores perceptíveis , pisos quentes (madeira), papel de parede, vidros e a utilização de madeiras nos acabamentos e mobiliários para conforto dos usuários.

O método de pesquisa utilizado para este projeto tem característica qualitativa aplicada, pois serve para coletar dados descritivos que apresentarão os resultados através de percepções e análises, no desenvolver do projeto foi definido como metodologia o processo de Metaprojeto, pois sobre as análises das informações definiu-se esse método devido seu fornecimento de orientações, apresentando técnicas e métodos que facilitam o processo projetual, com pesquisas específicas sobre esse público alvo, afim de compreender e atender suas necessidades essenciais.

Resultados e discussões: Os resultados obtidos ao final do projeto apresenta um ambiente onde os idosos poderão interagir um com os outros de modo que não prejudique seu conforto e mobilidade, reagindo melhor com o ambiente inserido de maneira que contribua positivamente em relação a saúde física e mental dos utilizadores para garantia de uma velhice mais saudável e duradoura.

Conclusão: Um dos principais problemas enfrentados pelos idosos é a aceitação ao novo ambiente em que está sendo inserido, ou seja, acaba sendo muito difícil a mudança de sua antiga casa para uma instituição asilar para o idoso.

Por esse motivo, é de total importância o desenvolvimento de um ambiente que possa interagir com as emoções desses utilizadores facilitando sua aceitação ao novo ambiente que esta sendo inserido, proporcionando maior aconchego e bem estar a velhice.

O ambiente para esse determinado público deve não somente suprir as necessidades básicas de conforto e segurança mas também as necessidades psicologicas desse individuo com atenção maior as mudanças ocorridas no corpo e comportamento, por tanto para que o idoso possa desfrutar de uma velhice tranquila e com qualidade deve interagir com o espaço e com a sociedade, garantindo total mobilidade e inclusão.

Referências

- NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicadas no design**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2016. 80 p. (Série Design).
- GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: design de interiores**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.4 ed.
- HAZIN, Márcia Maria Vieira. **Os espaços residenciais na percepção dos idosos ativos**. Fevereiro de 2012. 144p. Dissertação de mestrado em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- GOYOS, Celso; ROSSIT, Rosana AP. Salvador; ELIAS, Nassim Chamel; ESCOBAL, Giovana; CHEREGUINI, Paulo. Análise do comportamento e o estudo do envelhecimento humano: revisão dos estudos de aplicação. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, 2009, vol.5, N° 2,1-20.
- SANTOS, Catarina Felipa Almeida. **O espaço geriátrico como estimulador sensorial: Projeto de interiores em instituição de acolhimento de idosos**.2014.98. Dissertação de mestrado –IADE-U Instituto de Artes, Design e Empresa, Lisboa, 2014.

CORRELAÇÃO ENTRE GAMIFICAÇÃO E BEHAVIORISMO

Joseane Ferreira¹ ; Susy Amantini² ;

1Aluna de Design - Faculdades Integradas de Bauru - FIB - joseane_roberta@hotmail.com;

2Professora do curso de Design- Faculdades Integradas de Bauru - FIB design@fibbauru.br;

Grupo de trabalho: Design;

Palavras-chave: “gamificação”, behaviorismo, design, psicologia.

Introdução: Interfaces “gamificadas” podem ser grandes aliadas em tratamentos psicológicos, visto que as mesmas possuem estratégias de game que tem grandes influências no comportamento humano.

Objetivos: Através de revisão bibliográfica, levantar dados que comprovem a correlação entre “gamificação” e behaviorismo.

Relevância do Estudo: Espera-se que este tipo de estudo ressalte a importância da interdisciplinaridade dentro das instituições de ensino, principalmente dos cursos de design.

Materiais e métodos: Mediante pesquisa bibliográfica sobre “gamificação” e behaviorismo.

Resultados e discussões: Podemos dizer que existem duas correntes em psicologia diretamente ligadas à “gamificação”, que é o cognitivismo e o behaviorismo (ALVES, 2015); levando em consideração que o behaviorismo radical é considerado uma ciência do comportamento, onde se delinea o comportamento operante e se trabalha o reforço de um comportamento (Menezes et. al., 2014); e que na terapia cognitivo comportamental o comportamento é de extrema importância, pois é necessário estimular o paciente a se envolver com atividades de reforço (LEWINSOHN, 1974; LEWINSHON, 1975).

Segundo o behaviorismo radical a natureza beneficia o ser humano de motivações; no decorrer do desenvolvimento do ser humano a sua interação com o ambiente atribui outras motivações a ele; essa interação provoca estímulos que desencadeiam respostas, que podem ser recompensas ou punição, reforçando ou reprimindo determinados comportamentos. Portanto, as pessoas aprendem certos atos, enquanto “esquecem” outros, moldando aos poucos comportamentos, que somados constituirão sua conduta diante do mundo (ZILIO, 2010); sendo assim um comportamento é resultado das consequências que ele produz, por esta razão as consequências são chamadas de reforços; portanto o condicionamento operante por reforço positivo consiste na ideia de que resultados satisfatórios aumentam as chances de que o comportamento que produziu tal resultado se repita. Ou seja, o reforço positivo aumenta a probabilidade de tal comportamento se repetir devido à recompensa (ZILIO, 2010); vale ressaltar que as estratégias de game são baseadas no behaviorismo radical, visto que ao atingir os objetivos do jogos, os jogadores são recompensados, seja em forma de pontos, bônus, vida, entre outros; sendo assim, “na “gamificação” o reforço é adotado para converter a expectativa da recompensa em uma ação do usuário” (Menezes, 2015, p. 71).

Segundo Oliver (2010) a satisfação pode causar uma série de consequências no comportamento em relação às reações e com que frequências essas reações acontecem; do ponto de vista da satisfação os sistemas “gamificados” são ferramentas capazes de oferecer estímulos aos usuários, desde que a pessoa se sinta motivada para realizar tal comportamento (MENEZES, 2015), porém as motivações que orientam os seres humanos são distintas (SKINNER, 1982).

Segundo a psicologia, a motivação é a condição do organismo que influencia a direção do comportamento, a orientação para um objetivo e, por isso, está relacionada a um impulso que leva à ação (ALVES, 2015); sendo assim a motivação é conceito importantíssimo para um game ou sistema “gamificado” (ALVES, 2015), visto que ela é responsável por orientar o comportamento do homem (RYAN; DECI, 2000); podendo ser ações visíveis que impactam no ambiente social, físico e influenciam as ações humanas; e podem ser internas, ocorrendo secretamente nas atividades mentais (HECKHAUSEN e HECKHAUSEN, 2008). Na “gamificação” trabalha-se com os conceitos de motivação extrínseca e motivação intrínseca (MENEZES, 2015).

Conclusão: Diante de tais constatações acredita-se que a gamificação pode auxiliar em tratamentos psicológicos, principalmente os tratamentos que utilizam abordagem baseada na terapia cognitivo comportamental.

Referências

ALVES, Flora; Gamification: Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadora: Um Guia Completo: Do Conceito à Prática; 2º Ed.; DVS Editora, 2015.

HECKHAUSEN, Jutta; HECKHAUSEN, Heinz Ed. Motivation and action. New York, Ny: Cambridge University Press, 2008.

LEWINSOHN PM. A behavioral approach to depression. In: Friedman RM, Katz MM, editors. The psycho-logy of depression. Contemporary theory and research. Washington, DC: Winston-Wiley; 1974.

LEWINSOHN PM. The behavioral study and treatment of depression. In: Hersen M, Eisler RM, Miller PM, editors. Progress in behavior modification. Vol. 1. New York: Academic Press; 1975.

MENEZES et. Al; Reforço e Recompensa: A Gamificação Tratada Sob Uma Abordagem Behaviorista; Re-vista Projética, Londrina, V.5 N.2, p. 09 - 18, Dezembro,2014.

MENEZES, Graciela Sardo; Gamificação No Contexto Da Experiência do Usuário: Estudo Da Relação Dos Elementos de Game Com A Experiência Do Usuário; Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2015. 143 p.

OLIVER, Richard L. Satisfaction: a behavioral perspective on the consumer. 2. ed. New York, ME Sharpe Inc., 2010.

SKINNER, Burrhus Frederic. Sobre o behaviorismo. São Paulo: Cultrix, 1982.

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L.. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Contemporary Educational Psychology, S. L., v. 25, n. 1, p.54-67, nov. 2000.

ZILIO, Diego. A natureza comportamental da mente: behaviorismo radical e filosofia da mente. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

BEARD BROTHERS, CERVEJARIA ARTESANAL - EXPRESSÃO VISUAL POR MEIO DE METADESIGN

Diego A. Primolan¹; Kaique A. Gama²;
Jacqueline Ap. G. F. de Castro³; Tatiene M. Coelho⁴

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - diegoprimalan@hotmail.com;

²Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – kaiquegama21@gmail.com;

³Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - designcali@gmail.com

⁴Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - tatienecoelho@hotmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design, cerveja artesanal; metadesign; identidade visual; branding; marca; nórdico.

Introdução: A terceira bebida mais consumida no mundo, a cerveja está presente na vida das pessoas desde 5000 a.C. aproximadamente, servindo como alimento para os povos antigos pelo seu valor nutricional (MORADO, 2017). O mercado atual de cervejas artesanais ascende, com novas receitas, insumos e rótulos diferenciados surgindo a cada dia. Sendo assim o papel do design é de suma importância para garantir espaço no mercado e atrair o consumidor. Dessa forma, esse projeto visa a compreensão desse cenário cervejeiro, para a aplicação das ferramentas do design a fim de criar uma marca para uma cervejaria artesanal, com o desenvolvimento da identidade visual, rótulo, bebida e todos os requisitos abrangentes para a expressão visual eficaz (RAPOSO, 2008).

Objetivos: Este projeto tem como objetivo principal o desenvolvimento de uma identidade visual para um novo conceito em cervejaria artesanal, na qual compreenderá: nome, marca, rótulos do produto e manual de assinatura com requisitos necessários. Pretendendo agregar valor com expressão visual, juntamente com o conceito definido - a cultura dos países nórdicos-, para um determinado público alvo e possibilitando diferenciar-se das demais empresas existentes no mercado.

Relevância do Estudo: Cervejeiros caseiros em micro cervejarias transformaram o mundo da cerveja, aumentando os produtos, e estimulando a curiosidade do público. O aumento justifica-se pela oportunidade de empreender em um mercado lucrativo e que necessita de demanda na diversificação de produtos (MORADO, 2017). Sendo assim, o designer é fundamental para se destacar no cenário cervejeiro, com o desenvolvimento de uma marca, desde o início na parte de análise, até a parte de prototipação e feedback. Resultando na credibilidade de um produto perante um mercado muito concorrido e um consumidor exigente com novas experiências.

Materiais e métodos: A metodologia a ser utilizada para o estudo é baseada em pesquisa bibliográfica a princípio, buscando por meio indutivo, qualitativo uma proposta a ser desenvolvida como estudo experimental por meio da marca “Beard Brothers” (Marca própria). Assim, leva-se em consideração uma proposta processual via Metaprojeto, focada em De Moraes (2010), pois o processo de análise ocorre em sua estrutura diagramática abordando de forma abrangente que pode ser oferecida em diversas áreas do conhecimento, bem como aplicada ao exercício teórico projetual em produtos e serviços. Portanto, para isso utilizou-se as diretrizes de Kotler e Keller (2012) para planejamento estratégico da cervejaria, ajudando a estabelecer o conceito do projeto, que foi a cultura dos países nórdicos, em especial do povo viking e sua mitologia. Sendo assim, com auxílio do design, será possível transformar uma simples cerveja em uma verdadeira experiência todos os sentidos.

Resultados e discussões: Após as fases anteriores de exploração, análise e síntese, importantes para melhor conhecimento do mercado e comunicação com o público-alvo, iniciou-se a fase criativa, utilizando de modelo a estrutura apresentada por Consolo (2015) para criação de um manual de identidade visual. Conforme lendas dos guerreiros nórdicos, bárbaros, vikings e escandinavos, percebe-se o uso de armas de guerra e capacetes com chifres, roupas de couro e pele de animais, com barbas longas, bebendo suas cervejas em canecas rústicas (LANGER, 2002). Esse estereótipo inspirou a criação da marca, porém buscou-se o uso de uma imagem jovem, moderna e agressiva para atrair o público-alvo proposto. O conceito também segue os estilos e interesses dos autores, como a barba e a empatia com a mitologia nórdica. Dessa forma, buscou-se atingir a percepção visual de uma identidade de impacto, força, harmonia e com pregnância da forma, como pode ser visto na figura 1.

Figura 1. Identidade Visual



Fonte: dos autores

Conclusão: Conclui-se que o projeto realizado contribuiu consideravelmente para apresentar a criação de uma cervejaria a partir de um processo projetual completo. Através de um comportamento multissensorial desenvolvido para a cervejaria, atrelando a bebida à um caráter de sensações e emoções, procurou-se alcançar um bom nível de competitividade no mercado e uma melhor relação com o consumidor, transmitindo por meio do design uma visão forte, sustentável, com tradição e que faz tendência. Portanto, o projeto tem, em sua fase final, condições para ser aplicado no mercado, em consequência das informações contidas, entende-se que teria capacidade para se destacar entre os concorrentes.

Referências

CONSOLO, Cecília. **Marcas - Design Estratégico: Do Símbolo à Gestão da Identidade Corporativa**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2015. 168 p.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin L. **Administração de Marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2012. 794 p.

LANGER, Johnni. **Os vikings e o estereótipo do bárbaro no ensino de história**. História & Ensino, Londrina - PR, v. 8, n. 1, p. 85-98, out. 2002.

MORADO, Ronaldo. **Larousse da Cerveja: A história e as curiosidades de uma das bebidas mais populares do mundo**. 1. ed. São Paulo: Alaúde, 2017. 440 p.

MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: O design do design**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2010. 256 p.

RAPOSO, Daniel. **Design de Identidade e Imagem Corporativa: Branding, história da marca, gestão de marca, identidade visual corporativa**. 1. ed. Portugal: IPCB, 2008. 152 p.

ROYAL GRADE: GAME COLABORATIVO COMO METODOLOGIA ATIVA NA DISCIPLINA DE PORTUGUÊS, “INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS”

Gabriel Antonio Geremias¹; Susy Amantini²;

¹Aluno de Design - Faculdades Integradas de Bauru - FIB - kratoshackers@gmail.com;

²Professora do curso de Design- Faculdades Integradas de Bauru - FIB design@fibbauru.br

Grupo de trabalho: Design;

Palavras-chave: Serious Game, Game Design; Ensino Médio

Introdução: Este trabalho trata de um game colaborativo como instrumento instrucional da disciplina de português, desenvolvido a partir de uma necessidade observada em escolas públicas e privadas no ensino médio.

Objetivos: Com o objetivo de melhorar a qualidade da interpretação de textos, dos alunos a fim de contribuir como ferramenta tecnológica ativa, ajudando os estudantes com ou sem dificuldade neste quesito, tornando tal disciplina mais interativa com o usuário para obter um entendimento efetivo da matéria.

Relevância do Estudo: Espera-se que esse game possa ser utilizado no ensino como uma metodologia ativa para a melhoria nos estudos, trazendo consigo algumas ações obrigatórias inclusas no jogo para que o aluno aprenda de forma intrínseca coisas importantes como a educação com o próximo, organização, respeito entre outros pontos.

Materiais e métodos: Pesquisa bibliográfica sobre “Serious Game” e educação. Resultados e discussões: Sabe-se que não é de hoje que a educação no ensino médio vem decaindo ao decorrer dos anos segundo a revista Época, porém, existem diversos pesquisadores tentando fazer com que tudo isso seja revertido e o ensino seja levado mais a sério e que possa ser “divertido” para os alunos, incentivando de forma intrínseca o estudo com metodologias ativas. Os games estão sendo utilizados cada vez mais na educação como metodologias ativa segundo (Fulano), apesar de haver muitas recusas de professores que estão a mais tempo na educação, pode-se dizer que desde a criação de Serious Games, uma grande melhora no ensino foi notada e cada vez mais jogos são utilizados na educação mesmo não sendo do gênero, alguns professores utilizam games convencionais que estão em alta para ensinar o que o jogo propõe ou simplesmente usa o game para a sua matéria como por exemplo o jogo Angry Birds na aula de física, uma ferramenta perfeita para ensinar as leis do movimento de projéteis aos seus alunos. O estilo escolhido foi RPG em pixel pela simplicidade do game para que os alunos possam focar nas ações e nos objetivos contidos no jogo do que em gráficos e jogabilidade, podendo fazer cenas simples com grandes significados intrínsecos, focando somente nos objetivos para que o jogo não deixe de ser um Serious Game. As metodologias ativas são melhores utilizadas em situações reais, onde o aluno futuramente possa vivenciar, mas, de forma antecipada no curso em questão. Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas. (ALBERTO; ELISA, 2015, p. 18).

Conclusão: Contudo, ficou claro que os alunos estão a cada dia desinteressados em antigos métodos educacionais, pois, aos olhos deles, estudar virou algo chato que ninguém gosta hoje em dia. Este game, contribui como uma forma de efetivar essa ideia sobre o estudo e deixar tudo mais divertido e interessante para seus usuários. Com o estudo certo, é possível transmitir os estudos sobre interpretação de texto para outras matérias como Matemática, História, Geografia, Ciências, entre outros. O game foi criado de maneira fácil compreensibilidade e com o mínimo de complexidade para que o objetivo de ensinar seja primordial e o aluno não se divirta e ao mesmo tempo aprenda, não se afastando do que é primordial o ensino.

Referências

CHACON, Alexandre. A utilização de jogos digitais no cenário educacional. 2015. Disponível em: Acesso em: 14/04/2015

LUIZ, Jéssica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Better; ROCHA, Francielli Ferreira da; ANDRADE, Soraia Camila de; REIS, Yara Galinari. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotsky. Revista Digital, Buenos Aires, 2014. Disponível em: Acesso em 14/04/2018.

ROSENDO, Flavio Augusto Gomes. Interpretação de texto, um processo interativo. Artigo acadêmico, 11 pág. Belo Horizonte, 2015. Disponível em: Acesso em: 14/04/2018.

INOVEDUC. O que são metodologias ativas de ensino? 2017. Disponível em: Acesso em: 19/04/2018 PRODUÇÃO DE JOGOS. RPG Maker: O Guia Completo. 2015. Disponível em: Acesso em: 04/06/2018

UPCYCLING NA CRIAÇÃO DE NOVAS PEÇAS A PARTIR DE JEANS EM DESUSO

Rayane Thainara da Veiga¹; Dalila Dias Hayashida²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – rayaneveiga@outlook.com ;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB daliladias@gmail.com .

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: moda; design; sustentabilidade; *upcycling*.

Introdução: Nos dias atuais a obsessão da sociedade pelo consumo gerou um crescimento na produção em massa, especialmente na de *fast fashion*. (GWILT, 2015, p.14). Muitas das roupas são criadas com prazo de validade, destinadas e tendenciadas em estações anuais. A cada estação, novas tendências são criadas, dessa forma não sendo utilizada novamente nos anos seguintes, gerando grandes descartes pela indústria de moda. O mercado da moda engloba a economia linear, gera incontáveis peças e resíduos por ano, sem pensar num futuro próximo, enquanto produção. Leitão (2015) contribui informando que não se pode esquecer que o planeta é finito, e o jogar “fora” é jogar “dentro”. Assim, as formas de minimizar esses impactos devem começar a ser praticadas o quanto antes. Percebendo tais impactos e também em um mercado tão acirrado, novas marcas e estilistas tem apostado em uma moda consciente, trazendo conceitos de roupas atemporais, apostando no “*slow fashion*”, e até mesmo em armários compartilhados. A técnica pesquisada é o “*upcycling*”, que agrega valor nas peças em desuso, sejam nelas inseridas pequenas alterações ou até mesmo construída do zero. Para essa técnica, estão sendo utilizadas peças de roupa em tecido jeans que seriam descartadas, e irão compor novas possibilidades de consumo e uso. O jeans, que desde sua concepção é um tecido resistente como cita Pezzolo (2009) muitas das vezes é descartado antes de ter chegado no fim de vida útil do material. Sendo uma técnica que dentre os seus conceitos não permitem o uso de componentes químicos. Dessa forma, volta para o ciclo como matéria- prima, manufatura ou/e uso/consumo, sem prejudicar nenhuma outra fase do ciclo e sem gerar novos impactos ao meio ambiente.

Objetivos: Projeto visa ressignificar as roupas, dar uma segunda chance, transformando-as em novas peças, dando-as potencial de mercado, já que capitalismo gera pensamento de consumir o “novo”, resta gerar o novo partindo do “velho”.

Relevância do Estudo: Criar peças novas, partindo de roupas velhas, ajudando na diminuição de novas produções, com uso de uma técnica que não permite o uso de agentes químicos, sendo menos prejudicial para o meio ambiente.

Materiais e métodos: Pelos objetivos deste trabalho, optou-se por utilizar de estudos bibliográficos e exploratórios qualitativos, para que obtivéssemos informações que auxiliassem na elaboração do projeto. Foram adotados o uso de alguns métodos para desenvolvimento do produto sendo elas o briefing, a aplicação de painéis semânticos, análise de similares e os croquis em conformidade com os autores Baxter (2011) e Seivewright (2007) que apontam a importância de serem usados como guias e através dos métodos aplicados no projeto, tornando-se ferramentas relevantes para alcançar os objetivos esperado do projeto.

Resultados e discussões: A partir de estudos e pesquisas notou-se que atualmente é muito citado sobre a importância de alternativas sustentáveis, e isso se deve pelos inúmeros dados de impactos ambientais que após anos e anos hoje são contabilizados; como designers cabem a nós projetar produtos que causem menos danos. Por meio de bases no design e na moda o projeto visou trabalhar com pesquisas aplicadas, seguida de metodologias que envolvem o processo de design, e no ciclo sustentável dos produtos, se definiu a identidade visual da marca e de seus produtos, o projeto passou por inúmeros processos como análises, painéis referenciais até chegar a um conceito final para marca Ray. Onde buscou manter o conceito da marca de atemporal e minimalista, mas com traços fortes e bem definidos, para fácil reconhecimento.



Conclusão: As peças foram desenvolvidas com os requisitos de sustentabilidade, e demonstrando ser uma técnica que pode ser utilizada na moda e também aplicada ao design. Foram desenvolvidos inicialmente cinco peças de vestimentas sendo estas saia, vestido, jardineira, top faixa e colete; um puff feito de pneu reutilizado e quadros de decoração feitos com bastidor de bordado, em ambos utilizando da técnica de *upcycling*, que é agregar valor a estas peças jeans que seriam descartadas, através de patchwork e bordados.

Onde foram salvas dez calças jeans que iriam ser descartadas, em breve terá uma nova coleção com tecidos diferentes, os quais serão doados por uma confecção de Botucatu, que fez parceria com a marca Ray.

Referências

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p.

GWILT, Alison. **Moda Sustentavel: Um Guia Pratico**. 1. Ed. São Paulo: GG Moda, 2015. 176 p.

LEITÃO, Alexandra. **Economia circular: uma nova filosofia de gestão para o séc. XXI..** [2015]. 23 p. Artigo (Economia e Gestão)- Faculdade de Economia e Gestão , Universidade Católica Portuguesa, [S.I.], 2015. 1.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: Historia, tramas, tipos e usos**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2009. 328 p.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e Design**. São Paulo: Bookman, 2009. 173 p.

ST4Y URBAN

Jean Marcel Gonzales Ferraz¹; Rocky Anderson Ribeiro de Souza²; Fabio Alexandre Moizes³; Tatiene Martins Coelho⁴

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jean.marcel09@gmail.com;

²Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – rocky.ribeiro66@gmail.com;

³Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – fabioamoizes@gmail.com;

⁴Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – tatienecoelho@hotmail.com;

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Design; Moda Urbana; Alargador; Camiseta; Estilo Underground.

Introdução: O trabalho surgiu com a intenção de produzir um conteúdo com características do público urbano, que é formado por diversas classes sociais e suas culturas. Mostrou-se relevante para este trabalho pesquisar os grupos conhecidos como *underground*, que segundo Kemp (1993), surgiu através do rock nos anos 60 e se divide entre: *Rockers*, *hippie*, *hip-hop*, *punk*, *gótico*, *grunge* etc., onde buscou-se desenvolver uma marca de moda para o público underground.

Desta maneira foi notado que este público alvo tem preferência pela moda em que as estampas se remete as artes de rua e tatuagens, esse estilo de moda já vem sendo trabalhada por marcas conceito bem estabelecidas no mercado atual, como por exemplo a Brutal Kill, Vomit3d, Satankiddo etc.

As inspirações para as estampas foram buscadas na arte urbana, visando a preocupação com o meio ambiente, utilização de tintas ecológicas, considerando assim toda análise do ciclo de vida do produto para torna-lo reciclável e cada vez menos poluente, desta maneira o descarte não prejudicará tanto o meio ambiente, tornando esta etapa de descarte a problemática do projeto.

Objetivos: Este trabalho tem como objetivo mostrar a criação de uma marca conceito de moda, mostrando a importância da identidade visual em uma marca, a metodologia de criação tanto aplicada para a criação da identidade visual quanto para o desenvolvimento dos produtos propostos pela marca, para seu lançamento.

Relevância do Estudo: A marca conceito criada para desenvolvimento do projeto chama se St4y Urban, tem como meta o desenvolvimento de um conteúdo que consiga representar e agradar seus consumidores. A St4y Urban possui a intenção de produzir camisetas e alargadores, ambos trabalhados com a serigrafia, utilizando os conceitos da semiótica e geometria, com o diferencial de inovar por meio de materiais e acabamento com características sustentáveis.

Materiais e métodos: Utilizamos a metodologia de Silva e Paschoarelli (2017), para levantamento de dados necessários para a construção da identidade visual, foi utilizado também etapa por etapa a tabela desenvolvida pelo mesmo. Através de Pazmino (2015), utilizamos o processo de painel semântico para a construção dos *sketchs* para a escolha final do produto e aplicado a metodologia de Elam (2010), para a construção de sessões áureas a fim de desenvolver os quadrados áureos presentes no símbolo gráfico “Lua”. Para o desenvolvimento do alargador e camisa foi utilizado o quadro de requisitos do projeto de Pazmino (2015) para definir os requisitos e objetivos a serem alcançados com o resultado do produto. A utilização do quadro diretrizes para o meio ambiente do alargado e camisa foi adaptado de Pazmino (2015), tornou necessário para planejar o ciclo de vida dos produtos. Para a confecção do alargador utilizou-se o processo bambu laminado colado com

corde a laser para a gravação da identidade visual onde será aplicado o de bambu tingido na cor preta com resina de mamona. A camisa será desenvolvida em algodão onde a impressão será feita através da serigrafia.

Resultados e discussões: Com a utilização da tabela de Silva e Paschoarelli(2017), junto com a estrutura de Elam(2010), foi obtido um resultado satisfatório com a criação da identidade visual. Através da utilização do quadro requisitos do projeto e diretrizes para o meio ambiente de Pazmino (2015), conseguimos o resultado de dois produtos com características sustentáveis, alargador desenvolvido através do bambu e resina de mamona, o resultado da camisa foi satisfatório, pois atingimos do objetivo, pois segundo Roger e Udale (2009), o algodão possui propriedades respiráveis além de ser durável, para a impressão será utilizada a tinta à base de água.

Conclusão: A identidade visual possui um resultado notável, pois o mesmo atende todas as características pesquisadas para o conceito da marca, por exemplo, o símbolo gráfico que no mesmo teve o método de construção de Elam (2010), utilizado na criação do símbolo gráfico. O alargador possui legibilidade simples em sua aplicação no bambu através do contraste da aplicação do pó de bambu tingido na cor preta aplicada com resina de mamona, desenvolvendo assim um produto sustentável e com signos que representam a cultura e moda urbana. A partir pesquisas da tabela de Pazmino (2015), foi desenvolvido uma estampa que possui a ilustração de um lobo com o símbolo gráfico empregado no mesmo. Tal estampa mostrou um resultado proporcional ao que se buscou, como por exemplo, economia de tinta no processo de estamparia, harmonia e simetria do desenho.

Referências

ELAM, Kimberly. **Geometria do design**. Tradução: Claudio Marcondes. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 108 p.

KEMP, Kênia. **Grupo de estilos jovens: O 'Rock Underground' e as práticas (contra) culturais dos grupos 'punk' e 'thrash' em São Paulo**. 1993. 228 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia, Unicamp, Campinas, 1993.

SILVA, João Carlos R. Plácido da; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Marca gráfica sob medida: uma nova forma de compreender e desenvolver marcas**. Bauru: Amazon, 2017.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos de design de produto**. São Paulo: Blucher, 2015.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos de design de moda**. Tradução: joana figueiredo, Diana Aflalo. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.

DESENVOLVIMENTO DE SERIOUS GAME PARA O ENSINO DE MÚSICA PARA CRIANÇAS EM IDADE DE ALFABETIZAÇÃO

Aline Cristina Francisco¹; Susy Ribeiro Amantini²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru - FIB – alinecrisfran@gmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru - FIB – suamantini@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: serious games, aplicativo, mobile, design, educação musical, gamificação.

Introdução

Esse projeto descreve o desenvolvimento de um *serious game* para o ensino de conteúdo teórico musical direcionado ao público infantil em idade de alfabetização, utilizando para isso metodologias consagradas como *Design Thinking*, metodologia projetual que orienta o processo de design desde as fases iniciais de pesquisa, e Gamificação, que aplica mecanismos e elementos comuns aos jogos eletrônicos em outros meios com objetivos além do entretenimento.

Objetivos

Os objetivos específicos definidos foram: Desenvolver um protótipo de alta fidelidade do projeto; Permitir que a criança aprenda música de forma lúdica, fazendo uso de técnicas já existentes e funcionais aplicadas por meio de um jogo digital *mobile*; Possibilitar, através desse jogo, que a criança reconheça as notas musicais com seus nomes e sons por meio das claves; e Capacitar a criança para a leitura e escrita da partitura (principal forma de escrita musical).

Relevância do Estudo

A música como atividade humana vai além do contexto artístico ou de entretenimento, ela possui propriedades capazes de afetar o estado de espírito e emocional, o estado psicológico e, ainda, o desenvolvimento mental do ser humano. Por essas e outras razões, torna-se de extrema importância para todas as pessoas o aprendizado e a prática da música. Esse aprendizado, porém, pode gerar resultados mais duradouros quando iniciado antes dos 7 anos de idade (CARRARO, 2015). Além disso, cada vez mais autores defendem a ideia de que o ensino de conteúdos didáticos, quando realizado de forma lúdica, pode apresentar melhores resultados quanto ao entendimento e absorção do conteúdo. Em seu livro **A formação social da mente**, Vygotski¹ (1994 *apud* RODRIGUES; RODRIGUES, 2016) fala a respeito da inserção de jogos e brincadeiras no aprendizado como um meio que “estimula a curiosidade e a autoconfiança, incentiva a tomada de iniciativa e proporciona o desenvolvimento da linguagem”, colocando o ensino lúdico em uma posição de extrema importância para o desenvolvimento humano desde a infância.

Materiais e métodos

O projeto em desenvolvimento teve como base um protocolo de projeto chamado Musiquês, criado pela autora, o qual teve como principal objetivo o ensino de música para iniciantes de todas as idades. A ideia de ensinar por meio de gamificação foi mantida, porém, optou-se pelo direcionamento do conteúdo para o público infantil, entre 6 e 7 anos, por ser essa idade considerada ideal para o aprendizado (MUNDO DO MARKETING, 2015). A partir da ideia definida, foram aplicadas ferramentas como o *Design Thinking* e a Gamificação em todo o desenvolvimento do projeto. Foram realizadas pesquisas *desk* para obtenção de

¹ VYGOTSKY Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. Psicologia, 153:V631, 1994.

informações sobre similares e delimitação das características do público-alvo, após as quais puderam ser desenvolvidas as Personas e o Mapa de Empatia para auxiliar a organização dessas informações. Além da aplicação de Cartões de *Insight* com as informações mais relevantes obtidas a respeito do ensino musical e da técnica de Gamificação, que foram inseridos em um Diagrama de Afinidades, para organização dessas informações.

Nessa fase também foram definidas a Identidade Visual, as principais cores e toda a estética do projeto. O conteúdo utilizado nos exercícios foi obtido a partir de uma apostila de domínio público que disponibiliza conteúdo teórico facilitado para o ensino musical infantil.

Resultados

Foi desenvolvido o *Game Design Document* do projeto, contendo todas as especificações definidas, como a mecânica e desafios, descrição das fases, personagens, controles, identidade visual, entre outras. Foram desenhados *wireframes* (modelos em baixa fidelidade) das telas do jogo para estudo de posicionamento dos elementos e informações e, posteriormente, os modelos em alta fidelidade com cores e resolução finais que foram aplicados no protótipo funcional. Também foram criados os elementos de interface básicos de forma a padronizar o *layout* das telas. Por questões de acessibilidade, optou-se por incluir narração dos enunciados em todas as fases e animações do jogo, de maneira a atingir um público mais amplo que ainda não saiba ler. Ao iniciar, o jogador assiste a uma animação bidimensional que introduz a história e o objetivo, então é direcionado para a primeira fase do jogo, que é antecedida por uma animação explicativa do tema seguida da primeira questão. O jogador passa para a segunda fase ao responder corretamente à questão. A sequência se repete em todas as fases do jogo. Foram incluídos elementos de Gamificação como restrições, pontuação, conquistas, evitar punição e produtividade feliz.

Conclusão

O uso de uma ideia previamente desenvolvida somado às etapas do *Design Thinking*, além da aplicação de um conteúdo teórico facilitado para crianças, possibilitou um foco maior na adaptação do projeto para o público infantil, visando ao melhor atendimento do usuário e dedicando atenção especial às suas características comportamentais e formas de aprendizado. Desta forma, puderam-se aplicar as técnicas de Gamificação de forma efetiva, considerando as habilidades dos jogadores em todas as etapas.

Para a fase de aplicação, planeja-se realizar testes com o usuário, analisando a usabilidade e efetividade do produto, além de corrigir as possíveis falhas encontradas e desenvolver novos níveis.

Referências

CARRARO, Ariane. Estudar música pode deixar crianças mais atentas e menos ansiosas. In: **Revista Crescer**. Central Brasileira de Notícias. 2015. Disponível em: <<http://cbn.globoradio.globo.com/colunas/revista-crescer-na-cbn/2015/01/14/estudar-musica-pode-deixar-criancas-mais-atentas-e-menos-ansiosas.htm>> Acesso em: 13 mar. 2018.

MUNDO DO MARKETING. **Geração Alpha: com até cinco anos ela já está no radar das marcas**. 2015. Disponível em: <<https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/comportamento-do-consumidor/34177/geracao-alpha-com-ate-cinco-anos-ela-ja-esta-no-radar-das-marcas.html>> Acesso em: 27 mar. 2018.

RODRIGUES, Priscila R.; RODRIGUES, Rafaela R. Design de um aplicativo para o ensino de inglês para crianças. In: **XV SBGames**. São Paulo. 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157594.pdf>> Acesso em: 13 mar. 2018.

MOBILIÁRIO PET: IDENTIDADE E CONFORTO PARA O PET E SEU DONO

Beatriz Ponce Ladeia¹; Laís Quintino Barbosa²; Jacqueline Ap. G. F. de Castro³;

1Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – biaponce25@gmail.com; 2Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB lqb2012@hotmail.com; 3Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB desigcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Design; mobiliário; sustentabilidade; identidade; ambientes;

Introdução: As moradias estão com espaços cada vez mais reduzidos, principalmente quando falamos em apartamentos, devido às mudanças ocorridas na economia, no agrupamento de pessoas, nas mudanças dos hábitos e na inserção da tecnologia na vida das pessoas. Levando isso em conta, a relação do ser humano com o seu animal de estimação está cada vez mais estreita, tornando o animal membro da família e dividindo cada vez mais com o ser humano seu espaço e seu mobiliário. Na atualidade, a busca pela sustentabilidade se torna cada vez mais essencial para a sociedade, assim se deve atender às necessidades dos usuários, mantendo sempre a qualidade dos projetos e diminuindo os danos ao meio ambiente. Dessa forma, o consumidor é de suma importância, pois movido pelas discussões acerca da sustentabilidade ambiental, ele é conduzido ao caminho do consumo consciente, assim rejeitando produtos que tenham impacto negativo no meio ambiente (DE MORAES, 2010). Entretanto, existe no mercado uma ausência de produtos que considerem essas mudanças ocorridas nos últimos anos no espaço de moradia e na vida das pessoas. Além da mudança na consciência coletiva da população em relação a sustentabilidade. Com o objetivo de satisfazer essa ausência, propõe-se um produto que atenda essas necessidades. Assim buscou-se desenvolver um mobiliário que possa interagir e criar ambientação ao espaço tanto do homem quanto do animal de estimação, usando da madeira de demolição e alternativas ecologicamente corretas, aplicando ao mesmo identidade e expressão visual, utilizando dos conceitos do design escandinavo. A escolha dos materiais traz a personalidade do local, podendo-se misturar materiais tradicionais com materiais incomuns e atrativos. A madeira é um dos materiais mais utilizados em projetos de interiores, por possuir características que viabilizam seu uso. Outro recurso que faz a diferença na escolha do mobiliário é o tipo de estofado, cada um tem peculiaridades e divergências que provocam certas percepções no espaço projetado. A organização dos móveis no espaço também é de extrema importância, para que haja equilíbrio e conforto no espaço projetado (GIBBS, 2010). Na época atual há uma extensa diversidade de mobiliários, sendo eles peças únicas ou preexistentes que sofreram alterações e reformas, sempre levando em consideração as necessidades do usuário. Independentemente do valor ou status da peça, sua eficácia é fundamental (PLUNKETT; BOOTH, 2015). O design escandinavo vem da região da escandinava que compreende os países Dinamarca, Finlândia, Suécia, Noruega e Islândia. Visa o bem social por meio das tecnologias, em busca de melhor qualidade de vida. Esse ideal filosófico por trás do design escandinavo vem das bases do Luteranismo, religião dominante escandinava. A tradição do design escandinavo traz produtos artesanais de alta qualidade e mais funcionalistas, com uso criterioso e equilibrado de materiais e cores. (FIELL; FIELL, 2003, TRADUÇÃO NOSSA). A aplicação do design de superfície em um projeto traz personalidade e identidade tanto para produtos quanto em ambientes. A escolha do revestimento para aplicação em um ambiente leva em consideração o espaço e sua função, a personalidade do cliente, o conceito escolhido pelo designer e o sentimento que se deseja transmitir. (BROOKER; STONE, 2014). Na primeira etapa do trabalho definiram-se os objetivos de projeto e a metodologia, além da pesquisa bibliográfica e análise das informações coletadas, estabelecendo requisitos para a sequência do projeto e gerando as primeiras alternativas. Na segunda, utilizou-se de ferramentas da metodologia para a síntese das soluções com

base nos requisitos, gerando os conceitos do produto e da identidade. Na terceira, foram definidos os aspectos gerais de forma, materiais do mobiliário, apresentação do modelo digital e a construção do protótipo em escala real.

Objetivos: Desenvolver um mobiliário pet que possa interagir e criar ambientação ao espaço, usando da madeira de demolição e aplicando ao mesmo identidade e expressão visual. Aplicar diferentes métodos para identidade e ambientação ao mobiliário; Utilizar do conhecimento em sustentabilidade para o desenvolvimento de um mobiliário pet; Introduzir no mercado pet a possibilidade de sustentabilidade e provável ecodesign. Usar dos vários processos de montagem para modularidade e estética do objeto; Buscar por meio do mobiliário o entretenimento do “pet”.

Relevância do Estudo: O projeto apresenta relevância econômica, pois visa explorar o mercado pet em ascensão; sustentável, pois insere um novo conceito de produto pet com sustentabilidade em seu desenvolvimento e social, pois proporciona a otimização dos espaços de convivência e a interação homem-animal.

Materiais e métodos: A pesquisa a princípio é indutiva, com característica qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica somadas a uma proposta projetual de metadesign. O Metaprojeto é um instrumento que auxilia o designer contemporâneo, a compreender e interpretar as condições complexas de produção e projetuais existentes atualmente. (DE MORAES, 2010). Dessa forma, usou-se dos seguintes materiais:

- Mesa digitalizadora;
- Tecidos (sarja, suéde premium);
- Espuma para enchimento (viscolycra e fibra siliconada);
- Linhas e agulhas;
- Madeiras (cedro-vermelho, de demolição);
- Sisal;
- Tesoura;
- Rolo de tinta;
- Pincéis, Cola, Verniz a base d’água, Lápis, Canetas, Marcadores, Sulfites, Computadores;
- Ferramentas digitais (*Ps, Ai* e ferramentas online (Google drive, docs);
- Ferramentas de marcenaria (pinador, furadeira, lixadeira, serras, tornos).

Resultados e discussões: Entende-se que é possível a inserção de um produto sustentável no mercado pet, atendendo os requisitos de sustentabilidade e as demandas do mercado. Conclui-se que o projeto obteve resultados positivos, conforme as conjecturas geradas e é passível de alterações para aperfeiçoamento do produto visando facilitar a mobilidade, e possível expansão de mercado com modelos e tamanhos variados. Entretanto o processo ocorreu de forma diferente do esperado devido a alguns contratemplos. Houveram diversas adaptações ao projeto, ainda em fase de desenvolvimento, como alterações nas dimensões do produto, segundo as necessidades dos espaços reduzidos; adaptação do design para alcançar maior modularidade entre as peças; adequações para melhor aproveitamento do material disponível, no caso, a madeira de demolição; e na fase de teste a alteração das cores da identidade quando aplicadas no tecido escolhido. Durante o processo de montagem das peças, por causa das máquinas de dobra das cantoneiras, ocorreram problemas de diferença de ângulos entre as estruturas de ferro, por isso os cortes foram adaptados e os frisos foram feitos após a fixação das placas de madeira.

Conclusão: Conclui-se que o emprego da identidade incorpora valor e expressão visual ao mobiliário, tornando-o atrativo aos consumidores. E que a produção do mobiliário é factível tanto em produção em série quanto escala artesanal, atendendo a ambos os mercados, tanto o de produção em massa quanto o de mobiliários exclusivos.

Referências

- BROOKER, Graeme; STONE, Sally. **O que é design de interiores?** São Paulo: Senac SP, 2014.
- DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design.** São Paulo: Blucher, 2010.
- FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. **Scandinavian Design.** Köln: Taschen, 2003.
- GIBBS, Jenny. Design de interiores: **Guia útil para estudantes e profissionais.** São Paulo: Gustavo Gilli, 2010.
- PLUNKETT, Drew; BOOTH, Sam. **Mobiliário para o design de interiores.** 2. ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.

DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS E CENÁRIOS DO PAINEL IMERSIVO E INTERATIVO DO PROJETO “EDUCAÇÃO É SAÚDE” EM ODONTOPEDIATRIA

Bianca Caseiro Antonelli¹; Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – biancabijau@gmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB suamantini@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design de games, odontopediatria, serious game, ludicidade

Introdução: O design, a odontologia e os sistemas digitais estão relacionados de forma transdisciplinar, ou seja, o conhecimento é compartilhado através das especificidades de cada área, e têm como objetivo melhorar a qualidade de vida do usuário, solucionar problemas através da inovação e viabilidade. (PACOLLA, 2013).

A utilização do Serious Game, que segundo Zyda (2005) é constituído de pedagogia e, além da diversão, envolve atividades que transmitem conhecimento e habilidade, porém com prioridade sempre no entretenimento, é viável em projetos para o público infantil, pois assim como afirma Prensky (2001), a convivência com a tecnologia, desde celulares até videogames está presente durante a vida toda dos chamados Nativos Digitais. Portanto, é uma linguagem que as crianças já têm conhecimento, tornando mais eficaz a interação entre o usuário e a interface. Dessa forma, será possível transmitir o conhecimento necessário e o entretenimento estará sempre em primeiro lugar.

Objetivos: Os objetivos deste projeto consistem em desenvolver as ilustrações digitais das artes conceito dos personagens e cenários; desenvolver o Game Design Document (GDD), dessa forma, informações necessárias para a continuidade do projeto e sua aplicação ao Painel Interativo e Imersivo estarão documentadas.

Relevância do Estudo: Este projeto será aplicado em painéis virtuais interativos imersivos que, com o uso da tecnologia do Kinect, pretende-se instruir crianças com faixa etária entre 6 e 11 anos sobre duas técnicas de escovação: Fones e Stillman, tornando-as agentes multiplicadores de conhecimento sobre prevenção e mudanças de hábitos na saúde bucal. Para que isso seja possível, é imprescindível a presença de características lúdicas e instrucionais, para que seja possível a identificação por parte do jogador com os personagens, sua imersão no jogo e que sintam-se atraídas a jogar.

Materiais e métodos: Para o desenvolvimento dos personagens, cenários e GDD, primeiramente pesquisou-se na literatura temas relacionados ao projeto. Em seguida, definiu-se os requisitos do projeto e desenvolveu-se uma pesquisa sobre os similares.

Resultados e discussões: Como os personagens do jogo são avatares, os jogadores poderão personalizá-los. Dessa forma, as crianças escolherão características que se identifiquem: sexo, cor da pele, cor do cabelo, estilo do cabelo, roupa e sapato. Para o desenvolvimento dos avatares, optou-se pela utilização do estilo cartoon, pois de acordo com Diehl; Melco e Dubiela (2011), quanto mais fotorrealista o personagem for, o jogador se identificará menos, pois verá no personagem uma outra pessoa. Enquanto o cartoon possibilita a criação de personagens mais abrangentes, sem representar especificamente um indivíduo. Optou-se também pelo Flat Design, que de acordo com a definição de Agni (2013), traz uma proposta mais minimalista, com cores chapadas, bons contrastes, aonde a estética privilegia a compreensão e não interfere nos conteúdos, facilitando inclusive os filtros de informação, com alguns detalhes, porém sem gradientes ou elementos

tridimensionais. Além dos avatares, o mascote que será o arquétipo de mentor no jogo. Será ele que acompanhará o jogador durante todo o jogo e terá como função dar dicas, ensinar e corrigir caso esteja fazendo algum movimento errado. Sua estrutura será realista, criada a partir de fotos tiradas de escovas adequadas para a idade do público e tratadas no software Adobe Photoshop CS6. Já o rosto, do mascote será no estilo cartoon, por conta da ludicidade. Este, por sua vez, foi desenvolvido diretamente no software Adobe Illustrator CS6. A proposta dos cenários é minimalista, pois assim como afirma Rogers (2012), os objetivos de todas as telas é comunicar clara e eficientemente o jogador. Portanto, estarão presentes apenas as informações necessárias e organizadas no HUD de forma a focar no elemento principal que é a boca com os dentes, pois é onde aparecerão os obstáculos e o jogador deverá mirá-los para eliminá-los. A boca e os dentes serão realistas, mantendo a proporção correta de uma criança na faixa etária do público-alvo. É uma modelagem já existente, desenvolvida para outros projetos relacionados à área da saúde. A escova também será realista, para que a criança reconheça a que estará segurando. Já os outros elementos da tela, como espuma, sujidades, cronômetro, feedbacks, pontuação e instruções serão no estilo Flat Design, desenvolvidos no software Adobe Illustrator CS6, com estilo vetorial. Desenvolveu-se também um Wireframe com Flow, com as principais telas e suas interligações, mostrando a dinâmica entre cenários do jogo.

Conclusão: Nota-se que, a cada dia, a transdisciplinaridade e multidisciplinaridade entre áreas diversas vem ganhando espaço em projetos sociais e para o mercado. A tecnologia está sendo uma aliada para a solução de problemas de maneira inovadora. A combinação entre o estilo cartoon e realista permitiu a transição entre o lúdico para a identificação e diversão da criança e a realidade para ensiná-la as técnicas de escovação. Após a finalização deste projeto, o mesmo será aplicado no painel virtual interativo imersivo. Com o GDD, será possível prosseguir com o projeto do game e caso necessário, mudanças serão realizadas para que o conhecimento sobre hábitos e higiene bucal seja transmitido.

Referências

AGNI, Edu. Flat Design e a Re-Cultura da Interface. **UX blog**. 2013. Disponível em <<http://www.uxdesign.blog.br/design-de-interfaces/flat-design-recultura-interface/>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

DIEHL, Daniel de Mesquita; MELCO, Marcos Tadeus; DUBIELA, Rafael. Modelo de criação de personagens para jogos digitais. **SBGames**, Salvador, 7 a 9 nov. 2011.

PACOLLA, Sileide Aparecida de Oliveira. **Design Aplicado em simulação de anestesia infiltrativa bloqueio do nervo alveolar inferior**. 168p. Tese (Doutorado) – Faculdade de Odontologia de Bauru. Universidade de São Paulo, Bauru, 2013.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. MCB University Press, v. 9 n. 5, out. 2001.

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

ZYDA, Michael. From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. **IEEE Computer Society**. 2005.

SHADOW HEARTS: DESENVOLVIMENTO DE OBJETOS E PERSONAGENS EM 3D PARA JOGO DIGITAL

Neylor José Antunes dos Santos¹; Nicholas Bruggner Grassi² Jacqueline Castro³

¹ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – neylorjas@gmail.com

² Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – nicobgrassi@gmail.com

³ Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - designcali@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: *design* de personagens, *design* de *games*, modelagem em 3d, jogo digital.

Introdução: Este projeto trata-se da construção de objetos e personagens para um jogo de plataforma com gráficos pré-renderizados no gênero *hack'n'slash* e subgênero *dark fantasy*. Para a construção da atmosfera de um universo *dark fantasy*, foram estudados e utilizados elementos de fantasia gótica medieval e horror. A estética escolhida para o jogo foi a da pré-renderização, que consistiu em modelar personagens no *software Blender* e exportar esses modelos como sequência de *sprites* em PNG.

Objetivos: O objetivo geral desse projeto foi compreender os processos de criação de um jogo a partir da modelagem em 3D e sua aplicação para situações em que não seja utilizado o render em tempo real. Os objetivos específicos foram: ler trabalhos científicos para compreender os processos de produção do jogo; pesquisar tutoriais e materiais online para compreender os métodos de modelagem 3D para jogos; criar a narrativa de um jogo *dark fantasy* e modelar os personagens a partir da história criada.

Relevância do Estudo: O mercado de games movimenta bilhões de dólares no mundo todo (SCHERER et al., 2016), e franquias grandes como *Castlevania*, *Dark Souls* e até mesmo jogos independentes como *Hollow Knight* e *Slain: back from hell*, são exemplos do subgênero *dark fantasy* que contribuem para esse crescimento. Esses jogos têm um alto grau de imersão e facilitam a sensação de empatia pelo protagonista. Dessa forma, foi o gênero escolhido neste trabalho para criar a reflexão sobre temas como a intolerância. Os gráficos pré-renderizados se popularizaram a partir do surgimento de *Donkey Kong Country* para *Super Nintendo* (ALENCAR, 2017), e são uma boa opção para criar a sensação de tridimensionalidade sem exigir poder de processamento de um computador ou console. Dessa forma, acredita-se que essa estética possa priorizar a imersão sem limitar o jogo para *hardwares* específicos.

Materiais e métodos: O método de criação foi elaborado a partir de análise dos referenciais teóricos sobre criaturas, mitologias e religiões. Após essa análise, foi criado um painel semântico de imagens para cada personagem ou artefato. O painel semântico é uma ferramenta que funciona a partir de metáforas visuais, e é “construído normalmente por colagem (manual ou digital), com recortes de imagens, fotografias ou desenhos” (SANCHES, 2017). Cada imagem encontrada na internet e que serve como referência foi guardada em uma pasta específica para que seja utilizada depois na criação do painel semântico. Por último, o personagem ou objeto é modelado (figura 1) direto no *software Blender* com a ajuda de materiais disponíveis na internet, como tutoriais e fóruns, e renderizado em PNG (*Portable Network Graphics*) para que seja utilizado como sequência de *sprites*. Segundo Clua e Bittencourt (2005), os *sprites* são “imagens bidimensionais que se movimentam umas sobre as outras criando ilusão de profundidade e controle dos resultados”.



Figura 01 – Imagens separadas para referência e o personagem finalizado

Fonte: Elaborado pelo autor

Resultados e discussões: Foi definido como público-alvo desse projeto, jovens *gamers* de 15 anos ou mais. A partir disso e da análise de similares como *Hollow Knight* e *Slain: back from hell*, acredita-se que esse projeto atingiu os objetivos de criar um produto próximo aos jogos apreciados por esse público. Foi possível criar várias criaturas e objetos em 3D com a metodologia proposta, mantendo uma unidade visual entre os modelos. Com esse processo, notou-se a importância de dominar, além da modelagem em 3D, as ferramentas de animação do Blender para *rigging* como *weight tools* e *bones*. O *rigging* consiste na etapa em que é criada uma estrutura conhecida como *bones* (esqueleto) para que seja possível prosseguir para a fase de animação. Na fase de animações “é que são produzidos os movimentos que o personagem desempenhará no jogo com base no seu perfil e na lista de suas ‘ações’ pré-definidas no roteiro” (CORDEIRO et al., 2006).

Conclusão: Foi possível concluir que existem muitas referências e materiais online que facilitam o processo criativo durante a criação gráfica de um jogo. O estilo pré-renderizado se mostrou eficiente e rápido de se trabalhar devido ao resultado rápido de simulação de luz e sombra. Além disso, ao criar *sprites* a partir do 3D, o processo de animação foi facilitado, sendo realizado a partir de poses-chaves e interpolação automática, ao contrário da animação criada quadro-a-quadro que exigiria muito mais tempo de produção. O futuro deste projeto envolve criar um protótipo jogável e colocá-lo em uma campanha de financiamento coletivo, proporcionando assim que, futuramente, o mesmo seja adicionado às plataformas de jogos digitais como a *Steam*.

Referências

ALENCAR, F. H. B. M. D. **Pixel Art & Low Poly Art: catalisação criativa e a poética da nostalgia.** Dissertação (Instituto de Artes) – Universidade de Brasília. Brasília, p. 203. 2017.

CLUA, E. W. G.; BITTENCOURT, J. R. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. In: **XXIV Jornadas de Atualização em Informática (JAI)** Part of XXIV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. 2005. p. 22-29.

CORDEIRO, C. S. et al. Desenvolvimento de npcs para o jogo estrada real digital. In: **V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment.** 2006.

SANCHES, M. C. F; MARTINS S. R. M. Projetando mensagens visuais: a contribuição das ferramentas de síntese imagética no design de moda. **Estudos em Design**, v. 23, n. 1, p. 108-117, 2015.

SCHERER, F. L. et al. Análise da inserção de marca em games. **Revista Gestão Organizacional**, v. 8, n. 2, 2016.

BIOJÓIAS: PIERCINGS EM BAMBU E AÇO CIRÚRGICO.

Lucas Carvalho da Silva¹; Fábio Alexandre Moizés²; Jaqueline Ap. G. F. de Castro³;

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – luuh.vb@live.no;

²Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB fabioamoizes@gmail.com;

³Professora Dra. do curso de Design e Arquitetura – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Piercing, modificação corporal, biodesign, biojoias, sustentabilidade.

Introdução: Muito se discute a importância da sustentabilidade e da natureza no desenvolvimento dos projetos em design ou qualquer outra proposta que envolva o bem estar das pessoas e do planeta. Pensando na sustentabilidade e dando valor ao material bambu, que é pouco visualizado na área de joias, a proposta principal desse projeto é fazer uma linha de *piercings* unindo o bambu com ouro, nióbio, titânio, aço cirúrgico.

Linha de joias que se equiparam em usabilidade, conforto, higiene e segurança aos demais produtos oferecidos no mercado. No processo de pesquisa da história da joia, materiais e aplicação de piercing buscou-se referências que tem propriedade no assunto como (Mayer, Eliane Gola, Antônio L. Beraldo, entre outros) No processo de criação do produto foi utilizado o método indutivo, partindo de uma pesquisa qualitativa, usufruindo de estudo e vivência dos produtos similares, referencial bibliográfico. Por meio da pesquisa e revisão percebeu-se que o melhor processo metodológico é por meio de Baxter (1998).

Objetivos: Desenvolver uma linha de piercings que una bambu e aço cirúrgico harmonicamente.

Relevância do Estudo: A relevância do projeto se deve à resistência do bambu, à sua estética e a facilidade de acesso; esse projeto também visa quebrar os preconceitos em relação ao uso do piercing.

Materiais e métodos: No processo de criação do produto foi utilizado o método indutivo, partindo de uma pesquisa qualitativa, usufruindo de estudo e vivência dos produtos similares, referencial bibliográfico. Por meio da pesquisa e revisão percebeu-se que o melhor processo metodológico é partindo dos painéis semânticos de Baxter (1998) e lista de requisitos, e ferramenta para afinamento de ideia e passo a passo da pesquisa.

Resultados e discussões:

Figura 1: Ilustração do Piercing Transversal Barbell reto montado; Captive montado (vista frontal); Circular Barbell montado.



Fonte: Robson Pereira

Conclusão: Cada vez mais o ser humano está tendo consciência e buscando a sustentabilidade usando as diversas possibilidades e grandeza que a natureza nos

proporciona, pensando em inovação na área de piercing, percebeu-se que quase não existe produtos sustentáveis e naturais nos modelos de piercings oferecidos no mercado. Para inovar e fazer a diferença na área de piercings, pensou-se em uma linha de piercings com três modelos, sendo elas Transversal Barbell Reto, Captive e Circular Barbell utilizando bambu e aço cirúrgico. Obteve-se resultado satisfatório na criação da linha de piercings, o bambu encaixou-se satisfatoriamente com o aço cirúrgico, mostrando usabilidade. A relevância da pesquisa e para melhor entendimento do tema buscou-se conhecimentos das características do bambu, processo de carbonização do bambu, percurso histórico sobre alguns períodos com escopo no ato de perfuração corpórea, os procedimentos da aplicação de Piercing, materiais que podem ser usados numa perfuração nova, materiais que não podem ser usados numa perfuração nova, materiais que podem ser usados numa perfuração cicatrizada, tipos de Piercing – Joias, procedimentos essenciais e rigorosos na aplicação do piercing, os cuidados, o que é normal, limpeza, o que se deve fazer durante a cicatrização, o que não se deve fazer durante uma cicatrização, com objetivo contribuir com o conhecimento de quem não é familiarizado com o tema piercing, com a inovação no ramo de piercing, assim abranger o bambu na formação do piercing, valorizando o rico material bambu, oferecendo uma pratica mais eficaz no ramo de piercings. Na criação do Piercing Transversal Barbell Reto, pensou-se nos formatos organicos, acabamentos arredondados e não pontiagudos, deixando espaço e conforto entre os pontos que ira ficar aplicado na orelha do usuario final, para que não cause desconforto, a rosca da esfera foi planejada para ser rosqueda de fora para dentro, como a estética parecida com implante dentário, para que não seja desrosqueada facilmente, deixando as peças total do piercing bem acoplados, evitando assim a perca das peças durante o uso. Na criação do Piercing Captive com acabamentos arredondados e não pontiagudos pensou-se na necessidade de deixar bem acoplado a esfera de bambu entre o material aço cirúrgico, para que durante o uso a esfera não escape. O Piercing Circular Barbell pensou-se nos formatos arredondados e não pontiagudos, deixando espaço adequado entre as esferas para que sejam acopladas com falicidade e deixando-as firmes para não ser desrosquedas com facilidade evitando a perca de uma das peças. Toda linha de uma forma geral, atingiu a expectativa da ideia inicial do projeto, dos requisitos pesquisados durante o processo de criação, a estética com as harmonias dos formatos e a mistura dos matérias contribuiu com o resultado satisfatorio da linha de piercings. Com a diversidade de materiais que existe para formação de piercings como: Nióbio, Ouro, Titânio Cirúrgico entre outros, o projeto poderá ser aprimorado, utilizando o bambu como matéria prima na formação dos piercings, variando assim o custo benefício para atingir a maior parte do público.

Referências

- PEREIRA, M. A. R., **Bambu de Corpo e Alma**; Marco A. R. e Antônio L. Beraldo; Bauru-SP: Canal6, 2016.
- GOLA, E. **A joia: história e design**, 2ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2013.
- MEYER, A. **Lindo de doer: piercing, viagens estéticas, eróticas e esotéricas**; depoimentos a Tomás Chiaverini. São Paulo: Gaia, 2011.
- BERALDO, A.L.; AZZINI, A. **Bambu: características e aplicações**. Guaíba: Editora Agropecuária, 2004. 128p.
- BERALDO, A.L.; RIVERO, L.A. **Bambu laminado colado (BLC)**. Floresta e Ambiente, Seropédica, v.10, n.2, 2003.

JOGO PEDAGÓGICO EM BAMBU LAMINADO PARA CRIANÇAS COM TDAH

Laís Sabino De Souza ¹; Fabio Alexandre Moizés ²

¹ Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – sabinolais@hotmail.com;

² Professor de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB-fabiomoizes@gmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: criança; transtorno de déficit de atenção; jogo pedagógico; bambu laminado.

Introdução: Atualmente sabe – se que os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças. Os jogos são classificados como ferramentas que conduzem de forma favorável no processo educacional de ensino quando desenvolvido para fins positivos na área da aprendizagem , a utilização de tais jogos tem o interesse de aliar o jogo como forma de auxílio no desenvolvimento das crianças que possuem TDAH, no qual ainda as dificuldades de atenção / hiperatividade têm sido estudadas para a produção de estratégias de intervenção que contribua para prováveis melhoras no desenvolvimento da crianças com esse tipo de transtorno. Sendo assim foi desenvolvido um jogo no qual abordasse características pedagógicas para utilização dentro de escolas tendo como processo de fabricação a utilização de um material de origem sustentável como é o caso do bambu laminado tornando-se seu principal diferencial em comparação a outros jogos populares.

Objetivos: Desenvolvimento de um jogo pedagógico em bambu laminado colado, para crianças com transtorno de déficit de atenção (TDAH), para atendimento dentro de escolas.

Relevância do Estudo: O interesse do desenvolvimento do projeto é beneficiar crianças com TDAH e crianças normais ,onde lhes permita uma aprendizagem mais motivante, tendo capacidade de auxiliar em problemas com desatenção e hiperatividade, com o uso de processo de fabricação o material de bambu laminado colado na qual o faz ser um jogo de origem sustentável , durável e de baixo custo para facilitar a adesão do produto nas escolas públicas.

Materiais e métodos: Como metodologia foram abordadas pesquisas bibliográficas de acordo com o tema, contato com profissional pedagógico para informações no auxílio do desenvolvimento da ferramenta didática e para informações mais precisas sobre o perfil do usuário ,uma breve pesquisa de campo de tipos de materiais utilizados nos jogos e brinquedos dentro de escolas e como metodologia para desenvolvimento de produto foram utilizados métodos com base nos autores Baxter e Pazmino (painéis semânticos , matriz morfológica e lista de requisitos) .

Os materiais para desenvolvimento do projeto , o protótipo , foram utilizados 4 laminas de bambu laminado colado ,no processo de gravação das letras , números e corte de cada peça foram feitas em uma máquina a laser , e após foram feitas as pinturas nas peças unitárias em cores primárias utilizando anilina em pó a base de água para não ter riscos de causas alérgicas nos usuários .

Resultados e discussões:

Os resultados obtidos no desenvolvimento do jogo foram satisfatórios na qual foram abordadas características principais de acordo com a necessidade do usuário tanto em questões de estética ergonomia entre outros quanto a sua funcionalidade na qual traria XI Jornada Científica Faculdades Integradas de Bauru - FIB ISSN 2358-6044 2017

benefícios positivos para o usuário em relação a sua utilização dentro das escolas para uma aprendizagem mais motivacional.

Figura 1: protótipo peças separadas



Fonte: adaptado pelo autor

Conclusão: Pode concluir - se que os objetivos proposto pelo projeto foram atendidos de forma positiva, em vista da obtenção de bons resultados do desenvolvimento do jogo que pode colaborar no aprendizado e entretenimento juntos em crianças que possuem o TDAH e crianças com dificuldades de concentração propostos como problemática do projeto , e abordando em relação ao processo de fabricação o material de bambu laminado colado , na qual atendeu os requisitos de projeto em utilizar um material sustentável de baixo custo , resistente ,de baixo impacto ambiental entre outros.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos** .10^o ed. São Paulo: Loyola,2000.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos** .3^o ed. São Paulo :Blucher,2011.

CUNHA, Ana Cristina Teixeira. **Importância das atividades lúdicas na criança com hiperatividade e déficit de atenção segundo a perspectiva dos professores**. Setembro. 105 f. Tese (Mestrado em Ciência da educação na Especialidade em Domínio Cognitivo-Motor) – Escola superior de educação João de Deus, Lisboa, 2012.

TOMPSON, Rob. **Materiais sustentáveis, processos e produção**. 8^o ed. São Paulo :Senac São Paulo, 2015.

CHILDREN OF MIRACLE: DESENVOLVIMENTO DE UM ARTBOOK PARA JOGOS DIGITAIS A PARTIR DE METODOLOGIAS DE ANIMAÇÃO

Lucas Marques de Paula¹; Nicholas Bruggner Grassi²; Jacqueline Castro³

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – lm.luck97@gmail.com

²Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – nicobgrassi@gmail.com

³Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – designcali@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design de personagens, concept art, artbook, design de games, animação.

Introdução: O Artbook é o início da jornada de um projeto, nele o artista poderá expor suas ideias iniciais e, por isso, esse projeto se trata de juntar todas as ideias de personagens criados ao longo do desenvolvimento de *sketches* e do *concept art* para um jogo digital. A partir dessas ideias, criou-se uma narrativa para juntar cada um desses personagens em um mesmo universo definindo os níveis hierárquico de cada personagem e suas funções dentro do jogo.

Objetivos: Desenvolver um *artbook* aplicando técnicas de *concept art* e animação, com a finalidade de identificar melhor a personalidade dos personagens para um jogo de videogame do gênero *roguelike*.

Relevância do Estudo: Atualmente a área dos videogames é a que mais cresce em todo o mundo (MATSUI e COLOMBO, 2007). Dessa forma, a área de games tem proporcionado muita concorrência, fazendo com que as empresas precisem cada vez mais se destacar nesse meio a partir de seus conceitos. O *artbook* proporciona a criação de um universo conciso, e a animação faz com que o conceito seja aplicado antes de ir para a mídia final, podendo ser considerada um diferencial para o artista responsável pela *concept art*.

Materiais e métodos: O método principal utilizado para esse projeto foi o GDD (*Game Design Document*), um dos mais importantes documentos durante a criação dos conceitos de um jogo. Segundo Motta e Junior (2013), refere-se a um documento, bem ilustrado e de fácil leitura escrito por um game designer e que descreve informações importantes necessárias ao produto final, como cenários, ilustrações dos personagens, histórias, controles, mecânicas e etc. servindo como guia para todas as áreas envolvidas no desenvolvimento. A partir do GDD utilizou-se dos métodos de *sketches* e *concept art* que, são etapas fundamentais na idealização de um projeto, segundo artigo da revista ZUPI,

(*Concept art* é a) arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. (ZUPI, 2010, p.04)

Após isso, as ilustrações finais foram feitas no software *Adobe Photoshop* por meio de uma mesa digitalizadora, com a qual foi possível ilustrar com mais precisão. Para

desenvolvimento das animações, utilizou-se uma ilustração vetorizada no *software Adobe Illustrator*, em seguida enviada ao *software Adobe After Effects* para criar animações e efeitos em imagens criadas a partir de vetores.

Resultados e discussões: A partir do desenvolvimento do concept, foi feita uma seleção dos *sketches* e, após a análise dos esboços, esta fase foi finalizada com a ajuda de ferramentas digitais. Na próxima etapa foi introduzida a metodologia de estudo da silhueta dos personagens, acredita-se que com a silhueta foi possível revelar muito sobre o mesmo e, segundo Seegmiller (2008), por meio do princípio de animação da encenação (Staging) é possível fazer um estudo dos personagens selecionados em uma pose que mostre as suas características principais. Segundo Raynes e Raynes, (2000, p. 16 apud KELEN e CASTRO, 2011, p. 06) é fundamental o uso da silhueta para que a definição e o projeto do personagem tenham, inicialmente, a forma, proporcionando a percepção de figura e de fundo. A animação possibilitou “dar vida” às ilustrações, desenvolvendo sentimentos, expressões e movimento. Foi uma etapa de extrema importância para o projeto, a qual desempenhou o papel de desenvolvimento do personagem com preocupação do mesmo aplicado à mídia do videogame. Na criação de animações curtas, como um ciclo de caminhada, foi possível perceber características que auxiliaram na construção de seu desenho e o modo como personagem se sente: se é destemido, medroso, aventureiro ou frágil, por exemplo.

Conclusão: O *artbook* foi finalizado de acordo com os objetivos e, em breve, será enviado à uma gráfica. Dessa forma, os resultados até o momento foram satisfatórios. Os principais objetivos na criação e desenvolvimento dos personagens por meio do método de animação foram percebidos como positivos, já que possibilitaram o desenvolvimento de personagens originais. Após a impressão do *artbook*, pretende-se iniciar a produção do *game Children of Mircale* a partir de um financiamento coletivo, e com a ajuda de uma equipe multidisciplinar.

Referências

MATSUI, E. K.; COLOMBO, M. A Geração videogames e o Futuro no Mundo dos Negócios. **Revista Científica Eletrônica de Psicologia**, Garça-SP, ano V, n. 8 p. 18, 2007

MOTTA, R. L., JUNIOR, J. T.; Short game design document: Documento de game design aplicado a jogos de pequeno porte e advergantes, p.115-121. in: **SBC - Proceedings of SBGames** 2013.

ZUPI, 2010. **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, n. 01.

SEEGMILLER, D., 2008. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media

KELEN, P. T.; CASTRO, M. A. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**, Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Salvador - BA, p. 5-6, 2011

O DESIGN COMO AGENTE PROPULSOR DE ATITUDES SUSTENTÁVEIS: ESTUDO DE CASO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA DE COLETORES DE LIXOS

Bruna Gomes¹; Jamille N. Lima Lanutti²; Douglas Daniel Pereira³

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – brunaa.gs@hotmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
jamille_lanutti@hotmail.com.br;

³Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
dougdanieldpereira@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: EcoDesign, Resíduos, Mobiliário Urbano

Introdução: Desde os primórdios o homem tem fabricado utensílios que o auxiliam nas atividades da vida diária. Inicialmente e em todo período pré-industrial, a produção destas tecnologias estavam ligadas apenas as necessidades práticas da vida e do trabalho do homem. Contudo, com o advento da indústria e produção em larga escala, há uma mudança na sociedade que passa do consumo “do necessário” para um consumo desenfreado, sob influência do marketing, que leva a sociedade a um desejo que “gera uma necessidade rapidamente saciada. O consumidor é levado a esquecer os sabores do presente sendo projetado para um futuro próximo feito de novos desejos de forma deliciosamente irrisórias” (KAZAZIAN, 2009). E assim, nunca ocorre uma saciedade em termos de consumo. Passa-se então do consumo para alimentar as necessidades práticas para as necessidades estéticas e simbólicas. Trata-se do que Cardoso (2012) chamou de valor agregado, que esta relacionado a capacidade que os objetos têm de significar alguma coisa por meio de sua aparência. O Design foi um grande influenciador desta mudança na forma de consumo, entretanto atualmente tem buscado formas de incentivar o consumo consciente. Afinal, “o homem produz, transporta, consome e gera resíduos” (DIAZ, 2001) que ainda é um grande problema para a humanidade, pois como Cardoso (2012) observa “os objetos não morrem; sobrevivem, nem que seja como lixo ou resíduos. É claro que os artefatos podem ser destruídos, no sentido de serem desagregados a ponto de perderem as especificidades formais que os caracterizam. Surpreende, porém, o quanto são resistentes a isso. Mesmo artefatos reputados como frágeis ou efêmeros conseguem, muitas vezes, uma sobrevivência impressionante (p.155). Neste sentido, o Design pode contribuir para o desenvolvimento de produtos que permitam o melhor descarte de resíduos e a conscientização da coleta seletiva.

Objetivos: Desenvolver um sistema de coletores de lixos atrativos e interativos, que permita separar e armazenar os diferentes resíduos sólidos descartados e ao mesmo tempo atrair as pessoas para uma maior e melhor utilização das mesmas. Sendo que para alcançar este objetivo foram definidos objetivos específicos, como:

- Realizar pesquisa bibliográfica do estado da arte sobre Design sustentável, Consumo e Descarte de insumos, Eco Design, Mobiliário Urbano, Coletores de Lixo;
- Compreender como o descarte de insumos pode ser realizado de forma objetiva e sustentável;
- Realizar pesquisa com o público alvo, afim de compreender qual sua relação com o descarte de lixo e coletores de lixo em locais públicos;
- Desenvolver estudo de mobilidade que permita aprimorar a interação dos sujeitos com coletores de lixo;

- Desenvolver projeto de coletor de lixo, utilizando metodologia com foco na sustentabilidade.

Relevância do Estudo: As questões relacionadas ao consumo e descarte conscientes tem sido discutidas nas mais diversas áreas de estudo. O Design também tem se dedicado a compreender seu papel no desenvolvimento sustentável, em áreas como Eco Design e Design Sustentável. Nas cidades há uma grande dificuldade com relação ao descarte de resíduos, pela falta de educação e conscientização da população, mas também pela falta de estrutura e coletores adequados e efetivos, que estimulem o descarte correto.

Materiais e métodos: Partiu-se de uma revisão bibliográfica. Realizou-se pesquisa com o público alvo, afim de compreender qual sua relação com o descarte e coletores de lixo em locais públicos, bem como aprimorar a interação dos sujeitos com coletores de lixo. E por fim desenvolve-se projeto de coletor de lixo, utilizando metodologia com foco na sustentabilidade.

Neste caso utilizou-se a metodologia desenvolvida por Platcheck (2012), que é composta de quatro fases: 1. Propostas, 2. Desenvolvimento, 3. Detalhamento e 4. Otimização do projeto, todas com foco no desenvolvimento sustentável.

Resultados e discussões: O trabalho propõe o desenvolvimento de um coletor de lixo atrativo e interativo. Assim durante o desenvolvimento deste projeto busca-se refletir e promover os ideais de uma coleta seletiva consciente e que seja parte do cotidiano das pessoas, ou seja, que promova a conscientização e seja parte de mudança cultural necessária diante do que se vê na atualidade (COMARI, 2017).

Conclusão: Com base na revisão teórica contata-se que mobiliários urbanos podem contribuir para mudanças no comportamento da sociedade, gerando assim novos hábitos que podem passar a ser parte da cultura de um povo. No que diz respeito aos resíduos ainda há muito o que ser realizado para uma maior conscientização da população e o design é de grande valia nesta mudança.

Referências

- KAZAZIAN, T. (org.) **Haverá a idade das coisas: Design e desenvolvimento sustentável.** São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2009.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012, 264p.
- DIAZ, A.P. **Educação ambiental como projeto.** 2. ed. Porto Alegre: Editora Artmed 2001.
- PLATCHECK, E. R. **Design Industrial.** Rio de Janeiro: Editora Atlas, 2012.
- COMARU, Lucas Fernandes. Uma Reflexão Sobre a Importância do Design Sustentável para o Meio Ambiente. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.** Edição 9. Ano 02, Vol. 05. p. 58-73, dezembro de 2017.

DESIGN EDITORIAL: A LENDA DA FÊNIX ESCARLATE

Pedro Miguel Goes¹; Jacqueline Ap. G. F. de Castro²;

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – biancabijau@gmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com.

³Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB suamantini@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: sketches, design editorial, ilustrações, livro

Introdução: Não é de hoje que os seres humanos se surpreendem e viajam pelas obras literárias acompanhadas por ilustrações. Desde criança, o mundo visual é trabalhado de maneira lúdica por meio de livros, infográficos, panfletos, manuais, jornais, entre outros veículos de comunicação.

As imagens têm se mostrado cada vez mais importantes e representativas para o meio editorial. Mas, por que, entende-se tal importância a ponto de representá-la em suas obras literárias? Percebe-se que a literatura foi evoluindo por si mesma e, junto à mesma, suas imagens, trazendo consigo mensagens mais diretas ou até mesmo indiretas das quais pudessem representar e despertar uma sensação única ao receptor.

Objetivos: Este artigo visa apresentar um estudo analítico referente à história e a importância das ilustrações como linguagem no meio editorial, sua origem e muito do que a mesma representou e ainda representa nos dias atuais, apresentando também várias das fases e elementos utilizados durante um desenvolvimento editorial de diagramação, sua construção e definição de layout, confecção da capa, sua família de tipos e, por fim, testes em *mockups* digitais.

Relevância do Estudo Diante de todas estas informações apontadas neste artigo, é possível dizer que Design em si é uma ciência complexa com seus elementos ainda mais complexos. Isso bem afirma Hurlburt (2002), quando comenta que, atualmente, o designer gráfico se encontra num envolvimento de processo complexo e de estudo e avaliação de múltiplos elementos e Design Editorial confirma o estudo. Muito conseqüentemente a tudo isso, essa busca por novas formas de informações que pudessem instigar o público levou os designers a reformularem suas ideias, tanto as das equipes de imagens quanto as de textos, por isso a importância da dinamização da comunicação no Design Gráfico.

Materiais e métodos: Para o desenvolvimento do livro usou-se de caneta e mesa digitalizadora, softwares para desenho e colorimetria, estudo de cenários, personas *storyboard*,. Primeiramente pesquisou-se na literatura temas relacionados ao projeto. Em seguida, definiu-se os requisitos do projeto e desenvolveu-se uma pesquisa sobre os similares com briefing e *checklist*

Resultados e discussões: Após todos os temas e etapas serem estudados, foi compreendido qual a importância do *Character Design* e sua construção visual, como pode ser também importante a estética de um produto, desde seu exterior até seu interior, analisadas também as fases de construção de um universo ficcional e dos parâmetros dos quais são estabelecidos, a importância da ilustração como linguagem representativa e de qual forma ela é representada com o decorrer dos anos, além de, é claro, como o *layout* aprofunda o conceito da montagem e formatura de peças de um produto para que se resulte em uma composição única. Foi compreendido também que, para que a mensagem de um

projeto se adequa à proposta do qual o mesmo quer passar, é necessário que se haja um equilíbrio gráfico, para que ocorra certa saturação visual, assim afastando o receptor, bem como pode ser necessário uma dose certa de contraste, para que haja um auxílio por parte da localização de cores e peças em uma composição. Outros fatores também compreendidos durante o estudo foram as formas geométricas e como e para que são usadas, a representação histórica utilizando sinais e símbolos, respectivamente, além de outras etapas, como estudo de mercado e público, inspirações culturais para a criação de uma história, escolha e aplicação de cores para uma identidade visual, testes com *storyboards* até chegar ao resultado da arte final, finalizando então com o momento da diagramação e testes de *mockups*..

Conclusão: Nota-se que, a cada dia, a transdisciplinaridade e multidisciplinaridade entre áreas diversas vem ganhando espaço em projetos de comunicação. A tecnologia está sendo uma aliada para a solução de problemas de maneira inovadora. A combinação entre o estilo cartoon e realista permitiu a transição entre o lúdico para a identificação e ludicidade para uma leitura agradável. Após a finalização deste projeto, o mesmo será aplicado no sistema virtual e também a impressão da primeira edição e volume da série de livros. Sendo assim, pode ser notável o quão conceitual e complexo pode ser uma simples imagem em meio a vários textos, assim como toda a identidade visual e composição final de um produto, pois o que sua representação diz sobre os mesmos pode, na verdade, parecer mais denso e profundo após uma primeira olhada.

Referências

- CARTIER, Roger. **Aventura do Livro: do Leitor ao Navegador**. São Paulo: UNESP, 2000.
- CASTRO, Jacqueline. **Sistema Delineador em Design de Superfície para significação e identidade arquitetônica corporativa**. Tese (doutorado em Arquitetura, Tecnologia e Cidade) – Universidade Estadual de Campinas: Campinas, 2016. 202p.
- DONDIS, Donis. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007
- FEBVRE, Luciem. **O Aparecimento do Livro**. São Paulo: UNESP, 2000.
- HULBURT, Allen. Layout, **O Design da Página Impressa**. São Paulo: Nobel, 1989.
- PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos de design de produto**. São Paulo: Blucher, 2015.
- WONG, W. **Princípios da forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO VOLTADO PARA A FILOSOFIA DA COMUNIDADE CRISTÃ VINEYARD

Bruno Almeida de Campos¹; Jamille N. Lima Lanutti²

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – brunoacamp@gmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
jamille_lanutti@hotmail.com.br;

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Design Digital, Aplicativo, Protótipo Digital

Introdução: A medida que evoluiu o homem teve necessidade de criar ferramentas e instrumentos que facilitasse suas atividades da vida diária de primeira necessidade, e também para atividades complexas, como ferramentas para realizar contas que o auxiliasse em atividades comerciais. O primeiro instrumento que surgiu com intuito de realizar contas foi o ábaco. Ele surgiu do ato natural que o homem tinha de contar nos dedos e estima-se que seu surgimento remonta a mais de 5500 anos (CRUZ, 2008). Este instrumento foi aprimorado pelos chineses, com o Soroban, e durante a Revolução Industrial surgiram as primeiras máquinas mecânicas que realizavam quatro operações (LAGEMANN, 2012).

A primeira geração de computadores foi desenvolvida por J.P. Eckert e John Mauchly em 14 de fevereiro de 1946, recebeu o nome de ENIAC e era mil vezes mais rápido que qualquer máquina anterior (UBI, 2018). Contudo, segundo UBI (2018), em 1943, a Inglaterra já possuía o Colossus, máquina criada por Turing para decifrar códigos secretos alemães.

Passado algum tempo, houve a criação do primeiro computador pessoal, o Altair, e foi a partir dele que William Gates criou uma linguagem de computador que daria origem a Microsoft Corporation. Em 1981, a IBM lançou o computador pessoal que ultrapassou todas as outras empresas, estimulando o desenvolvimento dos microcomputadores (STRAUBHAAR, 2004). Vivemos a quinta geração de computadores (1991- até hoje) e, atualmente, com a aplicações exigindo cada vez mais maior capacidade de processamento e armazenamento de dados, sistemas especializados e sistemas multimídia. As principais características dessa geração é a simplificação e a miniaturização do computador (UBI, 2018). Neste contexto destacam-se os computadores de bolso, repletos de funcionalidades, que são realizadas por meio dos aplicativos. Cory (2015) define que os aplicativos móveis são produtos projetados e desenvolvidos para serem executados dos dispositivos eletrônicos móveis ne podem ser baixados diretamente do aparelho.

Atualmente existem inúmeros aplicativos disponíveis e que possuem objetivos diversos, como aplicativos voltados para entretenimento ou para informação, como os aplicativos que funcionam como revistas digitais.

Objetivos: Este trabalho tem como objetivo principal desenvolver uma revista em forma de aplicativo segundo a filosofia da comunidade cristã Vineyard. Além disso, tem como objetivos secundários auxiliar na divulgação da doutrina e da vida da comunidade (cultos, eventos, reuniões e interação entre seus membros), tendo como objetivos específicos:

- O desenvolvimento de uma linguagem visual consistente o público alvo.
- Desenvolver o mapa de interação do aplicativo.
- Desenvolver o um protótipo digital de alta fidelidade.

Relevância do Estudo: Segundo os dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE,2010), o Brasil é um país cristão. O último Censo (IBGE, 2010) sobre a religião aponta que 86,8% dos brasileiros declaram ser cristão. Em 1940, os católicos eram 95,5%, enquanto 2,6% eram evangélicos. Os dados de 2010 apresentam 64,6% de católicos

e 22,21% de evangélicos. O estudo demonstra o aumento da massa protestante, na qual, 60% são pentecostais, 18,5% protestantes missionários, 21,8% protestantes não determinados. Entre as comunidades evangélicas existentes no Brasil, destaca-se para este trabalho a Associação das Igrejas Vineyard, que segundo Milton Lucas foi fundada por John Wimber e reúne hoje milhares de igrejas ao redor do mundo. No contexto de vida desta comunidade surge a necessidade de uma revista capaz de efetivar a comunicação entre os membros, contudo, pensando na tecnologia disponível hoje pela grande maioria das pessoas imaginou-se o desenvolvimento de um aplicativo, que além de cumprir o objetivo permite uma alimentação contínua (mensal ou trimestral) mais rapidamente e ainda diminui os gastos com impressão.

Materiais e métodos: Partindo-se de uma revisão bibliográfica sobre a evolução dos computadores e o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis e com base em ferramentas de desenvolvimento de projeto, como mapa semântico do público alvo realizou-se uma 'Pesquisa das necessidades do consumidor', e com base nos resultados desenvolveu-se 'Painel do Conceito', 'Análise Funcional' e 'Persona e Cenário' (PAZMINO, 2015).

Resultados e discussões: O trabalho propõe o desenvolvimento de uma revista em forma de aplicativo segundo a filosofia da comunidade cristã Vineyard e até o presente momento desenvolveu-se o mapa de interação do aplicativo, voltado para a interação dos usuários. Assim observa-se que o desenvolvimento deste aplicativo tem foco na experiência do usuário e suas necessidades, afim de tornar a interação homem-aplicativo agradável e simples.

Conclusão: Com base no projeto realizado até o presente momento observam-se que o uso de ferramentas metodológicas tem auxiliado no processo criativo e na construção de uma melhor percepção dos usuários em potencial. Assim, o usuário passou a ser o centro dos requisitos deste projeto que pretende gerar um protótipo digital de alta fidelidade.

Referências

- CRUZ, A. J. G.. **Informática para Engenharia Ambiental**. 1. ed. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2008. v. 1. 100p.
- IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010a. Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br/>.
- LAGEMANN, G. V. **A Evolução do Computador**. Apostila elaborada para o curso Sistema de Informação. Udesc, 2012.
- PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.
- STRAUBHAAR, Joseph D. **Comunicação, mídia e tecnologia**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- SILVA, L.L.B; PIRES, D.F.; CRAVALHO NETO, S. **Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis: Tipos e Exemplo de Aplicação na plataforma iOS**. II Workshop de Iniciação Científica em Sistemas de Informação, Goiânia - GO, 26 a 29 de Maio de 2015.
- UBI – Universidade Beira Interior. **A História dos Computadores**. <<http://webx.ubi.pt/~felippe/texts3/ahist_comput.pdf>>, acesso em: ago. 2018.