

## ENVIRONMENT ART COMPOSIÇÃO DE CENÁRIO PARA GAMES, PRÉ PRODUÇÃO

<sup>1</sup>Emanuel M. Paulozzi; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Emanuel Mercadante Paulozzi – Faculdades Integradas de Bauru – FIB  
emanuelpaulozzi@gmail.com

<sup>2</sup> Jacqueline A. G. F. de Castro – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Game Design, Cenário, Composição, Prop Art, Environment Art, Concept Art, Pré Produção.

**Introdução:** O projeto tem como finalidade demonstrar o processo técnico, criativo e construtivo de ambientes e adereços de jogos, assim como aplicar todo conhecimento adquirido ao longo do curso de design, nesse contexto aborda-se a etapa criativa conceitual, na criação de sketches e “*concept art*” para o cenário. Demonstra-se métodos que auxiliam a criação fluida, e quebra de bloqueios que geralmente ocorrem nessa primeira etapa de criação. Na sequência, o fluxo de trabalho na modelagem de *props* “adereços” para serem aplicados no ambiente, mostrando como a otimização da geometria deve ser aplicada do início ao fim durante a modelagem, sabendo que cada objeto inserido na cena tem sua própria geometria e grau de complexidade, e o designer se posiciona na decisão de escolha da melhor forma de modelar tal objeto e qual o nível de otimização para tal. Objetiva-se mostrar como trabalhar harmonia e engajamento na narrativa visual do cenário, utilizando de fundamentos da Sintaxe da linguagem visual, da Gestalt em Design para solucionar uma composição visual agradável. Já que o fato de uma imagem digital 2D torna ela propícia a interferências visuais, na qual alguns fatores dificultam a leitura, como exemplo da perda de profundidade, na falta de ênfase/ dominância, hierarquia e pontos focais, na qual, é impossível enfatizar todo o cenário. Dessa forma a ênfase é relativa para que um elemento se destaque, outro deve servir de plano de fundo do qual o primeiro deve se destacar. Alguns elementos precisam dominar outros para que seu design exiba qualquer tipo de hierarquia visual.

**Objetivos:** Objetiva-se auxiliar os designers de jogos no fluxo de trabalho para estudos relacionados à composição de ambientes de jogos. Por ser atípicos e específico esse conteúdo, no meio científico, intenciona-se contribuir e compartilhar de técnicas e informações relevantes para atuação nessa área; Mostrar o processo técnico artístico e criativo na construção de adereços em 3D, detectar soluções e formas de otimização de geometria 3D; Construir uma trilha sonora imersiva. Buscar Harmonia, equilíbrio, tornar simples a interpretação do contexto dos elementos presentes no jogo; e assim transmitir a narrativa do roteiro na iluminação e atmosfera do ambiente.

**Relevância do Estudo:** Na busca por uma composição harmônica e atraente detecta-se em relevância os princípios da Gestalt que trabalham a composição visual da forma e da percepção dela. Steven Bradley (2015 apud ORR 2020):

Leis como as do prägnanz e da simetria visam criar ordem e tornar as coisas mais simples e claras. Isso é exatamente o que você está fazendo ao construir uma hierarquia em um design. Você está organizando elementos de design para estabelecer um senso de ordem.

Segundo Castro (2016) uma construção harmônica é necessária na construção visual para estabelecer ordem, e/ou hierarquia, equilíbrio e unidade, para a construção da percepção. Logo os fundamentos da Gestalt direciona o entendimento por meio da segregação e de algumas leis como a escala, cor, forma, será notada primeira.

**Materiais e métodos:** A pesquisa é de origem intuitiva, de caráter qualitativo, embasada em referências bibliográficas pautados em livros, artigos, dissertações e teses. Desenvolveu-se por formato exploratório, por técnicas para um processo criativo de coleta de referências imagéticas e busca de experiências vividas. Utilizar do método de projeção de estado, uma ferramenta criativa para aprender técnicas novas, assim, como técnicas de Pazmino (2015). Escolher a trilha sonora

por meio de padrões da natureza, na frequência 432 Hz harmonizada com a música causa um efeito tranquilizante e, em muitas situações tem uma ação curativa, ativando as atividades do hemisfério direito do cérebro, lado responsável pela imaginação e criatividade, segundo o Método dos Princípios de Design: Dominância, Pontos Focais e Hierarquia de (BRADLEY, 2015).

**Resultados e discussões:** Foi desenvolvido o tema do cenário, Introdução a um roteiro para contextualizar elementos e trazer significados aos recursos da composição, construção de moodboard, *storieboard*, paleta de cores da atmosfera do ambiente seguindo humor de cada cena, concept art em renders e sketches, trilha sonora, estudo de ponto focal, estudo de ênfase peso e contraste, Busca de Harmonia, simetria. O projeto encontra-se em construção para a apresentação do projeto de conclusão em janeiro de 2021.

**Conclusão:** O estudo e análise de composição utilizando Gestalt é de extrema importância para gerar imersão com o os jogadores em um jogo de console, poder passar um sentimento ou até mesmo projetar o olhar do jogador para onde você quer que ele olhe, e permitir que o espectador jogador em alguns momentos possa escolher o significado da cena e trazer para a sua realidade a sua própria forma de interpretar uma narrativa visual, uma imagem tem muitos significados. Por meio da análise em bibliografias e artigos foram encontradas dificuldades em encontrar conteúdo brasileiro especializado em Design de ambientes de jogos, pois a maioria traça sua caminhada solitária para aprender, com recursos próprios. Dessa forma o objetivo foi alcançado em relação a direção e proposição do artigo, no intuito de passar experiências e ferramentas que possam agregar.

## Referências

- BRADLEY, **Princípios de Design: Dominância, Pontos Focais e Hierarquia** Disponível em: <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/design-principles-dominance-focal-points-hierarchy/> Acesso em: 12 jul 2020.
- CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delineador em design de superfície para identificação e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. 1 recurso online (202 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/330554>>. Acesso em: 31 ago. 2020.
- LUCY, L. **Design em Arte: Ênfase, Variedade e Unidade**. Disponível em <https://www.sophia.org/tutorials/design-in-art-emphasis-variety-and-unity> Acesso em: 31 ago. 2018.
- AMY, G. Criando um ponto focal: O que adicionar para um ponto focal no jardim. Disponível em: <https://www.gardeningknowhow.com/garden-how-to/design/lideas/creating-a-focal-point.htm> Acesso em: nov. 2020.
- OSTERA. Encontrando equilíbrio na composição Disponível em: <https://80.lv/articles/finding-balance-in-composition> Acesso em: out. 2020.
- DIAZ. **Primário e Secundário: Uma História de dois pontos focais**. Disponível em: <https://dresdencodak.tumblr.com/post/833149000/primary-secondary-a-tale-of-two-focal-points> Acesso em: 31 ago. 2018.
- SERGEEV. **Criatividade de regras e padrões**. Disponível em: <https://80.lv/articles/creativity-of-rules-and-patterns> Acesso em: 31 ago. 2018.
- HELLIE, H. **GDC Falando sobre desenvolvimento Visual em jogos**. Disponível em: <https://80.lv/articles/the-gdc-talk-about-visual-development-in-games> Acesso em: 31 ago. 2018.

## MOVIMENTOS DA DANÇA NA SUA TRANSFORMAÇÃO EM SENSAÇÕES VISUAIS

Giovana Beatriz de Paula<sup>1</sup>; Dra. Susy Nazaré S. R. Amantini<sup>2</sup>; Dra. Jacqueline Ap. G. F. de Castro<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Aluna do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB giovana-.-  
beatriz@hotmail.com.br;

<sup>2</sup>Professora e Coordenadora do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB  
design@fibbauru.br.

<sup>3</sup>Professora do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com.br;

**Grupo de trabalho:** DESIGN

**Palavras-chave:** Dança; Tecnologia; Animação; Traços; Arte; Expressão de Movimentos; UX design

**Introdução:** A dança está em todo o processo de civilização acompanhando a sociedade, visto que, foi a primeira manifestação de comunicação dos seres humanos. Sabe-se também, que a música é um dos elementos de memória que pode e muito ajudar ao ser humano em seu cotidiano, pois, a construção musical unida a dança é como a realização da linguagem e expressão corporal aos signos tocados.

O olhar para concepções do corpo, suas sensações e realização é algo que deve prevalecer. Diante dos sucessivos avanços tecnológicos, a facilidade de acesso ao uso de artefatos como câmera de filmar, celular, computador e internet, possibilitou uma fácil utilização dessas ferramentas no processo de composição coreográfico, permitindo outras construções de percepção, diferentes explorações para o movimento e novas organizações para o corpo no espaço tempo.

**Objetivos:** Levar a experiência da dança e do movimento, como objeto de estudo o entendimento de que a dança pode ser trabalhada por meio do Design. Um aplicativo que permite refletir dados em forma de vídeo de realidade aumentada, conferindo uma versão visual em traços animados dos movimentos do dançarino e assim, facilitar no ensino e aprendizado da dança, que não é algo fácil, mostrando-o onde o movimento saiu de forma errada, e qual detalhe o bailarino precisa melhorar podendo compará-lo com outros resultados através de gráficos.

**Relevância do Estudo:** Antes mesmo que o homem expressasse sua língua verbalmente, ele dançou, portanto, a dança foi a primeira expressão da comunicação do ser humano, acompanhando-o em todo o processo de civilização da sociedade. Segundo Faro (1986, p.130) "É dança o que de bom se fez no passado, o que de bom se faz agora e o que de bom se fará no futuro, e será dança aquilo que contribuir efetivamente, aquilo que se somar positivamente às experiências vividas por gerações de artistas que dedicaram suas existências ao plantio e cultivo de uma arte cujos frutos surgem agora, não apenas nos nossos palcos, mas nas telas dos nossos cinemas e das nossas televisões, deixando de ser algo cultivado por uma pequena elite para se transformar num meio de entretenimento dos mais populares nas últimas décadas".

A interação entre dança e tecnologia permitiu que tecnologias concretas, como filmes e vídeos, não apenas criassem imagens, mas também mudassem a forma como o mundo é percebido e interpretado. Diante disso, essa interação tem resultados no desenvolvimento contínuo de recursos que mapeiam, corrigem e até sugerem movimentos, e tem efetivamente promovido a consolidação de novas propostas artísticas e a formação de públicos.

Merce Cunningham, foi um dos primeiros coreógrafos a modificar o uso do tempo e do espaço de maneiras não convencionais. Esse, cria um software intitulado "*LifeForms*", que adaptou trabalhos coreográficos através dos corpos digitalizados de seus bailarinos. Por meio de sua exploração e inovação, ele se tornou um líder na aplicação de novas tecnologias nas artes. Com tudo, o universo da dança tem sido capaz de proporcionar experiências cada vez mais impressionante. Um desafio que pode não só estimular a criatividade de coreógrafos e performers, mas também despertar a atenção do público.

**Materiais e métodos:** Para atingir tal objetivo e alcançar essa finalidade, foram definidas algumas metas que fazem parte do processo de desenvolvimento do projeto, com embasamento por meio de livros, sites, artigos científicos, dissertações e teses. A construção dos métodos utilizados para o projeto segue as seguintes etapas: Em análise - Briefing, estudo de personas, lista de requisitos, desenvolvimento de *sketches*; na Síntese - usar lista de requisitos confluídas as personas, construção da prototipagem por meio de telas do aplicativo – somadas a construção da identidade do aplicativo.

**Resultados e discussões:** Percebe-se que o bailarino tem uma enorme precisão ao realizar os movimentos de seus corpos, repetindo constantemente a coreografia para deixar o mais correta possível. Os delicados gestos desaparecem no ar tão rápido quanto são criados, deixando apenas uma memória do momento desbotando entre os segundos. Portanto, com o auxílio do design e suas ferramentas, buscando sempre inovar em relação ao produto, para o processo de construção do projeto, visto que, capturar a sutileza e expressividade desses movimentos seria algo desafiador, esse, ainda não finalizado, se dará por meio de uma simulação onde a imagem de um bailarino em movimento será capturada, e com o auxílio de softwares gerando esses traços para assim o estudo do movimento.

**Conclusão:** Com o auxílio do design e suas ferramentas, desenvolveu um aplicativo que permite refletir dados em forma de vídeo de realidade aumentada, conferindo uma versão visual em traços animados dos movimentos do dançarino, facilitando-o no ensino e aprendizado da dança, proporcionando novas experiências, estimulando a criatividade de coreógrafos e performers, e também despertando a atenção do público. Desse modo, um objeto de estudo e entendimento de que a dança pode ser trabalhada por meio do Design, a fim de buscar emoções que faça o consumidor se sentir único e em vantagens a marca.

#### Referências:

ELLMERICH, Luis. **História da Dança**. 3. ed. São Paulo: Ricordi, 1964.

FARO, Antonio José. **Pequena História da Dança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1986.

LEÃO, Wandick. **Como surgiu a tecnologia**. Acesso em: 10 de novembro 2020  
<https://administradores.com.br/artigos/como-surgiu-a-tecnologia>

MERCE Cunningham Dance Company. Disponível em: <http://www.merce.org/> Acesso em 10 de novembro 2020.

SANTANA, Ivani. **A Dança na Cultura Digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

## COMO O DESIGN PODE FAZER PARTE DO UNIVERSO DA MÚSCIA E APROXIMAR AS PESSOAS: NA CONSTRUÇÃO DE ELEMENTOS DE SUPORTES AOS INSTRUMENTOS MÚSICAIS

<sup>1</sup>Gabriel Roger G. Brandão; Fabio Alexandre Moizes<sup>2</sup>; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Aluno do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB gabrielrogerr@icloud.com

<sup>2</sup>Professor do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB fabiomoizes@gmail.com

<sup>3</sup> Professor do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Sustentabilidade, Ecológico, Música, Blues, Design sustentável.

**Introdução:** Sabe-se que, a música tem muita correlação com Design, pois ambos exercem a função de incentivar um elemento natural nos indivíduos, por exemplo, por meio de uma combinação adequada de acordes, é possível ocasionar mudanças de sentimentos e alterar padrões de comportamento. Dessa forma, há o interesse em construir um *PedalBoard*, um acessório complementar muito utilizado por músicos em todo o mundo, uma alça para instrumentos musicais e, por meio do estilo musical autêntico e conceitual do Blues, influenciar o usuário a tornar-se mais sustentável, já que o material usado para construção do ornamento é uma matéria prima economicamente acessível. Porém, há uma questão a ser ressaltada: Como desenvolver um *PedalBoard* mais leve, com um menor custo, sendo sustentável e mais resistente a impactos? Através do bambu e da lona de algodão, e apresentar produtos ergonomicamente corretos e esteticamente apreciados, com vantagens e benefícios ecológicos. Logo, o produto é socialmente justo e durável.

**Objetivos:** Desenvolver e aprimorar um Pedalboard e uma alça para suporte de instrumentos, buscando, por meio de materiais de natureza sustentável, a estética, durabilidade e a resistência à impactos. Somado a isso, a ergonomia e pesquisas dos produtos e materiais existentes no mercado, visa-se utilizar métodos para melhorar o conforto no transporte e proteção necessária ao conteúdo que será transportado.

**Relevância do Estudo:** Detecta-se a importância do Blues, pois esse que tem marcado gerações, dessa forma não é apenas um estilo musical ou apenas um Ritmo a ser estudado, mas sim algo a ser sentido, interpretado, um estado de espírito, como menciona Oliver (1978), pesquisador do tema:

O blues é um estado de espírito e a música que dá voz a ele. O blues é o lamento dos oprimidos, o grito de independência, a paixão dos lascivos, a raiva dos frustrados e a gargalhada do fatalista. É a agonia da indecisão, o desespero dos desempregados, a angústia dos destituídos e o humor seco do cínico. O blues é a emoção pessoal do indivíduo que encontra na música um veículo para se expressar. Alinhou-se ao estudo sobre a sustentabilidade em Manzine e Vezzoli (2008), que em suas diretrizes percebe-se resultados mais significativos em todo um processo de fabricação, diminuindo os desgastes por materiais que possam causar impactos negativos na natureza. Desse modo relaciona-se a música ao Design, pois ambos têm a responsabilidade de influenciar o indivíduo.

**Materiais e métodos:** A pesquisa tem princípio indutivo, qualitativo com base em referencial bibliográfico em dissertações, teses, artigos científicos e livros. De caráter exploratório inicia-se o estudo pelo movimento Blues. Realizando pesquisas e considerando estudos, foi selecionado dois materiais que visa as diretrizes sustentáveis e busca ergonomicamente atender as expectativas do projeto. Materiais esses, como o bambu e a lona de algodão, Para desenvolvimento dos produtos será utilizado a metodologia com Diretrizes de projetos de Eco Design de Crizel (2020), uso de ferramentas criativas de Pazmino (2020), princípios

sustentáveis de Manzini e Vezzoli (2008). Considerando a minimização dos desgastes produzidos pela obtenção dos materiais na natureza e processos de fabricação, como: pré-produção, produção, distribuição uso e descarte.

**Resultados e discussões:** Houve um levantamento de informações por meio de pesquisas, moodboard, paleta de cores, painéis semânticos, Sketchs e desenvolvimento de pattern, porém ainda se encontra em construção para apresentação do projeto de conclusão em janeiro de 2021.

**Conclusão:** Com a pesquisa e todo o embasamento, foi desenvolvido um Pedalboard e uma alça para instrumento, seguindo as diretrizes do Design sustentável, utilizando o Bambu e a lona de algodão cru, como materiais para o desenvolvimento do produto. O objetivo é correlacionar o design a música, junto ao Blues, para incentivar o usuário a ser mais sustentável a partir de tal ato em seu cotidiano. Dessa forma, declara-se que o projeto está em andamento, com o término só após prototipagem.

### Referências

FARIAS, D. **Encontrando criatividade na união entre música e design.** Disponível em: <<https://br.magenta.as/encontrando-criatividade-na-uni%C3%A3o-entre-m%C3%BAAsica-e-design-bb54346fa7c5>> Acesso em: 03 abr. 2020.

CRÍZEL, Lorí; **Ecodesign: conceito, técnicas, tendências e aplicações.** Disponível em: <<https://blog.ipog.edu.br/engenharia-e-arquitetura/ecodesign/>> Acesso em: 03 abr. 2020.

COSTA, Cristina Porto; **Contribuições da Ergonomia à Saúde Do Músico: Considerações Sobre a Dimensão Física do Fazer Musical.** Disponível em: <[file:///C:/Users/Gabriel/Downloads/2474-Texto%20do%20artigo-10420-1-10-20071124%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Gabriel/Downloads/2474-Texto%20do%20artigo-10420-1-10-20071124%20(1).pdf)> Acesso em: 03 abr. 2020.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** Disponível em: <<http://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>> Acesso em: 25 ago. 2020.

MANZINI, Ezio, VEZZOLI, Carlos. **O Desenvolvimento de Produtos sustentáveis.** Disponível em: ONU, Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/secao/desenvolvimento-sustentavel/page/6/>> Acesso em 01 set. 2020.

**Lona de algodão Cru.** Disponível em: <http://www.lonacaminhao.com.br/lona-algodao-cru#:~:text=Este%20tipo%20de%20lona%20possui,esse%20incr%C3%ADvel%20sistema%20de%20repel%C3%AAncia.>> Acesso em 23 nov. 2020.

BLUES, **BLUES: Manifestação e inserção sociocultural do negro no início do século XX.** Disponível em: <file:///C:/Users/Gabriel/Downloads/61-205-1-PB.pdf>> Acesso em 18 set. 2020.

## RPG COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

Lara Penhafiel Fioravante<sup>1</sup>; Nicholas Bruggner Grassi<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Aluna do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – larapenhafiel Fioravante@gmail.com;

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** RPG, aprendizado tangencial, comunicação

**Introdução:** O aprendizado tangencial está ligado a motivação intrínseca, ou seja, o processo de aprendizagem motivado por uma atividade de interesse do indivíduo que não tem como objetivo primário o aprender, mas este acaba sendo uma consequência da atividade realizada pelas possibilidades que a experiência oferece. Considerando o jogo como uma ferramenta de aprendizado tangencial, é possível utilizá-lo como ferramenta de comunicação, gerando valores e produzindo sentido diverso as mídias tradicionais.

**Objetivos:** Desenvolvimento e aplicação de RPG (*role playing game*, ou jogo de interpretação de papéis) como ferramenta de comunicação e aprendizado sobre movimentos sociais, mais especificamente o MST (movimento dos trabalhadores rurais sem terra) visando a compreensão do mesmo.

**Relevância do Estudo:** A aplicação do jogo como ferramenta de aprendizado sobre movimentos sociais, baseado nos ODS (objetivos de desenvolvimento sustentável): fome zero e agricultura sustentável, pretendendo que o jogador compreenda o funcionamento e importância social destes movimentos na sociedade através de uma experiência de entretenimento.

**Materiais e métodos:** Foram realizados estudos bibliográficos sobre o movimento dos trabalhadores rurais sem terra, sobre desenvolvimento de RPG, assim como sobre ensino tangencial e comunicação.

**Resultados e discussões:** O RPG, como enunciado em seu nome, consiste na criação e interpretação de um personagem pelo jogador em determinado cenário, trata-se de um jogo cooperativo, onde o personagem (habitualmente criado pelo jogador) é totalmente personalizável. A atividade de criar um personagem de maneira livre, pensar em seus atributos e elaborar uma história de fundo para o personagem criado faz com que o jogador, que o interpretará, sinta-se próximo dele. O sistema é considerado ideal para imersão total do jogador no universo do jogo. Deste modo, o RPG é uma opção satisfatória para possibilitar o aprendizado. A crescente midiaticização da sociedade produz resultado direto sobre a mesma, “nessa dimensão, as afetações midiáticas põem em curso novas processualidades socio-simbólicas e não apenas instrumental ou técnica” (GUINDANI, 2010, p. 6). Sendo preciso que movimentos sociais também passem pelo processo de midiaticização, tornando possível que tenham reconhecimento e visibilidade em suas demandas.

**Conclusão:** A combinação das informações previamente apresentadas resulta na utilização do RPG como fator de midiaticização do movimento rural dos trabalhadores sem terra através do ensino tangencial. O uso do sistema imersivo e de apelo empático ao personagem gera para o jogador interesse pelo universo do jogo e sua história, ambos estabelecidos em um assentamento.

## Referências –

BRAGA, José Luiz. **A sociedade enfrenta a sua mídia**: Dispositivos sociais de crítica Midiática. São Paulo: Paulus, 2006.

FAUSTO NETO, Antonio. Miatização, pratica social – pratica de sentido. Trabalho apresentado no encontro da Rede Prosul – Comunicação, Sociedade e Sentido. São Leopoldo, RS, 2006.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed**: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Thesis (Master of Information Design an Technology School of Literature, Communication and Culture) - Georgia Institute of Technology, United States, 2001. Disponível em:  
<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. São Francisco: Pfeifer/ASTD, 2012.

MCGONIGAL, J. Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

GUINDANI, Joel Felipe. Por justiça e comunicação social: o movimento sem terra na sociedade em miatização. In: INTERCOM, 11., 2010, Novo Hamburgo. **Anais [...]**. Porto Alegre: Intercom, 2010. p. 1-15. Disponível em:  
<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0588-1.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2020.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação**: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. 2013. 25 f. Tese (Doutorado) - Curso de Curso de Especialização, Em Mídia, Informação e Cultura, USP, Sao Paulo, 2013.

RATH, Robert. Game Criticism as Tangential Learning Facilitator: the case of critical intel. **Journal Of Games Criticism**. Online, p. 1-9. jan. 2015. Disponível em:  
<https://static1.squarespace.com/static/51f9aac5e4b080ed4b441ba7/t/54fa6551e4b0c7241699e3e6/1425696081065/Rath-2-1.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2020.

WEXELL-MACHADO, Luís Eduardo; MATTAR, João. Aprendizagem Tangencial: revisão de literatura sobre os usos contemporâneos do conceito. **Educaonline**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 16-36, jan. 2017. Disponível em:  
<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=904&path%5B%5D=794>. Acesso em: 19 nov. 2020.



## MODA *UPCYCLING*: ACESSÓRIOS EM JEANS BORDADOS

Tayná de Jesus Freire da Silva<sup>1</sup>; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluna do curso do Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB taynadejesus7@outlook.com;

<sup>2</sup>Professora do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com

**Grupo de trabalho:** DESIGN

**Palavras-chave:** design de moda, *upcycling*, ciclo de vida, sustentabilidade.

**Introdução:** O vestuário, assim como toda a indústria têxtil, passou a ser produzida massivamente com a revolução industrial. Dessa forma fez-se uma análise em Pezzolo (2007) para entendimento histórico e conceitual da construção têxtil, já que a moda veio crescente de maneira exponencial desde a revolução industrial. Com o advento das *fast fashion* e o consumo desenfreado as peças de roupa passaram a ser praticamente descartáveis, gerando um grande impacto ambiental. Por isso a proposta do *upcycling* em acessórios em jeans como um projeto sustentável, o qual não usará tecidos Denim novos, só de descarte.

**Objetivos:** Estudar, compreender e solucionar o problema do curto ciclo de vida das peças na moda, especialmente do denim e assim desenvolver uma linha reduzida de acessórios jeans com tecidos de descarte.

**Relevância do Estudo:** Entender a efemeridade da indústria da moda em Lipovetsky (2009) e do jeans por meio de Morita et al (2017) e os hábitos de consumo derivados da mesma a partir de tendências e comportamentos julgados pela WGSN (2020), e moda jeans por Bertei (2019), Britto (2020) e Catoira (2009) permitindo entender melhor a cadeia da economia cíclica (CIRCULARECONOMY, 2019), assim que seja possível oferecer alternativas menos nocivas ao meio ambiente, buscando sustentabilidade adequada no Design via (MANZINI, E.; VEZZOLI, C, 2008).

**Materiais e métodos:** A pesquisa é de origem intuitiva, de caráter qualitativo, embasada por estudos randômicos em referências bibliográficas pautados em livros, artigos, dissertações e teses. Criou-se de forma experimental o levantamento de dados sobre produção e o impacto ambiental causado pelo alto consumo e descarte incorreto de peças, sobre design de moda, sobre o ciclo de vida e sustentabilidade a partir do consumo consciente de peças produzidas através do *upcycling*.

**Resultados e discussões:** Devido aos danos causados pela seriação em massa pós a revolução industrial esse tipo de produção e consumo só aumentou, variando desde poluição, como esgotamento do solo e descarte indevido de peças. Visando reverter essa situação é possível resgatar peças em perfeito estado para reutilizá-las, gerando novas peças. Dessa forma, por meio do *upcycling*, considerado um método de produção possui pouquíssimos danos ao ambiente e estimula uma economia sustentável. Então, foi desenvolvido um moodboard, painéis semânticos, persona, a paleta de cores, alguns quadros de inspirações de bordados, porém ainda se encontra em construção dos protótipos para a apresentação do projeto de conclusão em janeiro de 2021.

**Conclusão:** É inviável que o ritmo de produção das grandes indústrias têxteis permaneça o mesmo, assim como os resíduos gerados por ela e o estímulo ao consumo desenfreado. O impacto ambiental é cumulativo, assim como o descarte de peças, como alternativa a esta realidade, o projeto tem como objetivo o desenvolvimento final um mix de acessórios em jeans que está sendo construído por meio de *upcycling*, técnica que visa resgatar peças já

descartadas, gerando a partir de estudos de novas peças com menor impacto ambiental e com vida útil mais duradoura.

### Referências –

BERTEI, Angela Costella. **DESIGN DO MULTI LOOK CÁPSULA**: vestuário reversível a partir do reaproveitamento de peças jeans de brechós e de descarte por meio da técnica de upcycling. 2019. 101 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Departamento de Ciências Exatas e Engenharias, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2019.

BRITTO, Rafaella. **As tendências da moda nos anos 2000**. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.imperioetro.com/2016/01/as-tendencias-da-moda-nos-anos-2000.html>>. Acesso em 20 jul. 2020.

CARVALHO, Wallentina de. **Moda e economia**: fast fashion, consumo e sustentabilidade. 2017. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Economia, Centro Sócio-Econômico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/178760>>. Acesso em: 20 ago. 2020.

CATOIRA, Lu. **Jeans, a roupa que transcende a moda**. São Paulo: Ideias & Letras, 2006.

CATOIRA, Lu. **Moda Jeans: fantasia estética sem preconceito**. São Paulo: Ideias & Letras, 2009.

CIRCULARECONOMY.PT, Modelo de transição da economia linear para a circular. Disponível em: <<https://www.circulareconomy.pt/wp-content/uploads/2018/06/diagram1-2-1024x321.png>> Acesso em jun de 2019.

LIPOVETSKY, G. **O Império do Efêmero**: a Moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. O desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. 368p.

MORITA, A. M.; MOORE, C. C. S. B.; KULAY, L. A.; RAVAGNANI, M. A. S. S. Avaliação do Ciclo de Vida da Produção de Calça Jeans. In.: XVI INTERNATIONAL WORKSHOP ADVANCES IN CLEANER PRODUCTION. São Paulo, maio de 2017. Disponível em: <[http://www.advancesincleanerproduction.net/fourth/files/sessoes/6A/7/oliveira\\_netto\\_g\\_et\\_al\\_work.pdf](http://www.advancesincleanerproduction.net/fourth/files/sessoes/6A/7/oliveira_netto_g_et_al_work.pdf)>

MOURA, Matheus da Silva. **Upcycling**: reutilização da matéria prima, jeans, descartada na cidade de Toritama para o desenvolvimento de uma coleção de bolsas e mochilas. Caruaru: O Autor, 2018.

O'HARA, Georgina. **Enciclopédia da moda**: de 1840 à década de 80. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos**: história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora Senac, 2007.

PINIMG, Jeans através das décadas. Disponível em: <<https://i.pinimg.com/736x/ac/37/85/ac3785c271364e47ff15f0bd91a24998.jpg>> Acesso em nov de 2020.

## A SUSTENTABILIDADE APLICADA A TÉCNICAS DE DESENVOLVIMENTO E ALINHADA AO PROCESSO DE PRODUÇÃO DE BIO SEMIJOIAS

Cleber Lima Rios<sup>1</sup>; Jacqueline Ap. G. F. de Castro<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Aluno do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – cleber-rios@hotmail.com;

<sup>2</sup>Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - designcali@gmail.com.

**Grupo de trabalho:** DESIGN

**Palavras-chave:** Sustentabilidade; Joias; Bio semijoias; Granito; Alumínio; Reciclagem.

**Introdução:** Reciclar é transformar objetos e materiais usados em novos produtos para o consumo. Esse processo além de preservar o meio ambiente também gera lucro. Dessa forma a sustentabilidade aplicada a técnicas de desenvolvimento e alinhada ao processo de produção de joias é uma alternativa viável para minimizar este grave problema mundial.

**Objetivos:** Tem como foco analisar técnicas relacionadas à sustentabilidade com ênfase na reciclagem de ciclo aberto para o desenvolvimento de bio semijoias em alumínio e granito. Assim, desenvolver uma linha de bio semijoias por meio dos materiais (alumínio e rochas ornamentais e de revestimento) buscando, aplicar o processo inovador de cera perdida ao alumínio como semijoia; criar uma linha pequena para justificar o processo industrial; estudar os diferentes tipos de rochas ornamentais e de revestimento para o processo de lapidação.

**Relevância do Estudo:** O estudo possui relevância social, pois trabalha o tema sustentabilidade que é de extrema importância no contexto mundial contemporâneo, relevância mercadológica, demonstrando a viabilidade econômica do uso dos materiais em processo de produção industrial de bio semijoias e relevância científica, Dessa forma apresenta-se um estudo inovador que demonstra a viabilidade de se implementar a sustentabilidade analisadas em Mazini e Vezzoli (2003), substituindo os metais atualmente utilizados como o ouro e prata para joias e o latão para semijoias, por materiais de reciclagem, neste caso, o alumínio, estudado por meio da ABAL (2020), oriundo de latas de cerveja e refrigerante e de sobras de rochas para revestimentos ornamentais analisadas via (ABIROCHA, 2020), facilmente encontradas em entulhos da construção civil.

**Materiais e métodos:** Para o desenvolvimento do produto foi aplicado o método de estudo definido como Metaprojeto, onde de acordo com Moraes (2010) promove uma reflexão crítica sobre o próprio projeto, a partir de dados estrategicamente coletados. São levados em considerações fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, ambientais, sociocultu-rais e estético-formais, com o objetivo final de criar um mapa conceitual que levará a uma visão preliminar do produto antes do projeto. Para complementar a ideia do autor, Trocchianesi (2008, p. 184) afirma que:

O metaprojeto é um percurso projetual que parte da observação crítica de parte da realidade existente, em função do âmbito a que se deseja chegar e em que nos interessa, e chegar a um ponto que não é ainda definitivo, que não é ainda o projeto executivo, mas um ou mais conceitos possíveis.

O projeto foi realizado em três etapas, sendo elas: análise, síntese e desenvolvimento. Para a etapa do desenvolvimento foi utilizado o método de modelagem e impressão 3D, o método de fundição em cera perdida e o processo de produção industrial de joias. Os materiais utilizados foram o alumínio e o granito preto absoluto.

**Resultados e discussões:** A sustentabilidade se insere na joalheria contemporânea graças à diversidade de materiais que podem ser explorados e aplicados a fim de agregar valor às peças, diferenciando-se assim no mercado competitivo. O presente estudo procurou mostrar a possibilidade do desenvolvimento de uma bio-semijoia em processo industrial. Seguindo o conceito de design sustentável e orientado pelos desejos e necessidades dos consumidores. A realização de pesquisas sobre alumínio foi fundamental para compreender suas limitações e aplicações no processo de produção. Suas principais vantagens estão em seu baixo custo, nas infinitas vezes em que o mesmo pode ser reciclado e na adaptação com as técnicas aplicadas na produção da alta joalheria como exemplo: fundição, cravação, polimento, brilho, textura, estudadas em (MACHADO; FREITAS, 2001) e testadas em laboratório de joias. A utilização do granito preto absoluto lapidado complementou, de forma inusitada, a estética do projeto substituindo as pedras preciosas e semipreciosas no caso da alta joalheria e gemas artificiais ou vidros convencionalmente utilizados nas semijoias. O estudo e a aplicação do design de superfície, além de agregar valor simbólico, trouxe enriquecimento visual ao projeto.

**Conclusão:** O resultado obtido atende aos objetivos do projeto, criando uma bio-semijoia contemporânea de formato grande muito leve e versátil, graças à aplicação harmoniosa do alumínio oriundo de latas de cerveja e refrigerante e do granito encontrado em entulhos da construção civil. Sem perder os valores estéticos identificados pelo público-alvo. A bio-semijoia produzida possui uma linguagem contemporânea que implicam diretamente nas manifestações de sentidos, na criação, na concepção, na produção e no rompimento de fronteiras. Tanto pela sua forma retilínea, quanto pela experimentação de diferentes materiais. A leveza da peça é alcançada pela utilização do alumínio de tal forma que o anel possua um peso final de 6,7g.

#### **Referências :**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DO ALUMÍNIO. Disponível em: <<http://abal.org.br>>. Acesso em 25/03/2020.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA INDÚSTRIA DE ROCHAS ORNAMENTAIS. Disponível em: <<http://abirochas.com.br/>>. Acesso em 27/03/2020.

MANZINI, Ezio & VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. São Paulo: EDUSP, 2003.

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

BENZ, I. E. 2009. **Inovação no processo de design de joias através da modelagem 3D e da prototipagem rápida**. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

MACHADO, Ioná Macedo Leonardo; FREITAS, Alênio Wagner de. **Tecnologia básica do processo de fundição por cera perdida**. Itáúna: SENAI.DR.MG, 2001. 44p. il.

TROCCHIANESI, R. **Strutture narrative e metalinguaggi design oriented per la fruizione del patrimonio culturale**. Tafter Journal, Roma, n. 10, 2008.

## BAR RESIDENCIAL MODULAR DE PAREDE

Debora Pontes Costa<sup>1</sup>; Jacqueline Ap. G. F. de Castro<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Aluna do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB debipcosta@gmail.com

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

### Grupo de trabalho: DESIGN

**Palavras-chave:** mobiliário modular, bar residencial, mdf, espaços reduzidos, design modular.

**Introdução:** O design tem sido atualmente uma ferramenta extraordinária para solução de problemas de espaço, quer seja no design urbano, residencial ou de objetos. Sabe-se que as classes menos favorecidas, economicamente, são as que mais dependem de soluções de mobiliário multifuncionais, uma vez que suas moradias – casas ou apartamentos - são bem pequenos e com poucas opções para decoração. Assim, intenciona-se o desenvolvimento de um móvel modular para ambientes reduzidos, já que o Brasil apresenta uma boa parcela de pessoas nessas condições de moradia reduzida. Utilizar o MDF que segundo BNDES (2008) e CPA – MDF (2005) é de fácil acesso e financeiramente compatível com os recursos do usuário e, não menos importante, possibilitar que essas famílias também desfrutem do prazer de ter um móvel para guardar suas bebidas preferidas.

**Objetivos:** Buscar o melhor processo de modularidade mobiliária em MDF para ambientes reduzidos e assim desenvolver um bar modular que possa adaptar ao gosto do usuário. Em específico, estudar os processos de modularidade no mobiliário; estudar o material compósito MDF; buscar os mobiliários atuais para trazer embasamento adequado a pesquisa; desenvolver um mobiliário (bar pequeno) que seja modular, de fácil montagem.

**Relevância do Estudo:** No início da década de 1920 no Brasil começou a entrar em vigor a lei seca, as pessoas se viam sem poder beber em bares, tabernas e salões, isso levou a uma série de fatores para que o Bar Residencial tivesse seu surgimento no país. E hoje devido a pandemia Covid-19, esse mobiliário ganha evidência, já que as famílias tendem a ficar em casa. Assim entende-se a comodidade de se ter um bar residencial a postos para servir convidados e familiares, recebendo-os em suas residências de forma moderna e com elegância, usando um material reciclado o MDF, madeira reduzida a fibras, aglutinadas por meio de resinas, com ação de calor e pressão (BNDES, 2008). A importância da modularidade se dá devido as diversas possibilidades de montagem do mobiliário que segundo Graziadio (2004, p. 11) a modularidade aplicada ao projeto de produto tende a “reduzir o tempo de concepção através da paralelização das atividades de projeto dos módulos que compõe o produto ou processo.” De acordo com Scalice et al (2012) os produtos modulares proporciona montagens fáceis e componentes que sustentam várias funções através da combinação de distintos elementos para montar, também denominados módulos que podem trazer benefícios, como: Economia de escala; Aumento da possibilidade de modificação do produto/componente; Aumento da variabilidade do produto; Redução do tempo de entrega; Desacoplamento de riscos; Diagnóstico, manutenção, reparo e descarte tornam-se mais fáceis.” (WANG; LU, 2018, p.01). Não esquecendo do conforto, da acessibilidade, do uso e de sua funcionalidade, entende-se que é indissociável a ergonomia ao Design de produtos (IIDA; GUIMARAES, 2017).

**Materiais e métodos:** É uma pesquisa indutiva, qualitativa, de natureza experimental, tem embasamento bibliográfico por meio de livros, sites e artigos científicos, dissertações e teses. Este projeto de Design de Produto se enquadra na categoria de alterações e/

aperfeiçoamentos, é o redesign de um objeto já existente. A construção do método utilizado para o projeto segue as seguintes etapas: Em Análise - Briefing, estudo de persona, lista de requisitos, desenvolvimento de Sketches, na Síntese - modelagens, Escolha da modelagem baseado na lista de requisitos e Check-list. E o processo de construção se deu por meio de protótipo rápido em papel paraná, com intenção formal, e sequência de construção do mobiliário.

**Resultados e discussões:** Foram realizados três modelos de sketches para este projeto, o que se adequou melhor e foi o selecionado foi o último modelo, por ter melhor encaixe e por ter melhor modularidade e boa estética. Porém, percebeu-se no decorrer da montagem do protótipo em papel paraná a necessidade de alteração de algumas peças para a segurança das bebidas e dos copos que servirão as mesmas. No projeto original, não tinha as barras para que a bebida não caísse para frente, o que foi uma alteração a ser considerada em favor ao usuário.

**Conclusão:** Como o projeto ainda está em andamento, e o desenvolvimento da peça piloto final ainda está em desenvolvimento, e assim, questões de peso e resistência não puderam ser medidas, porém, é um projeto satisfatório por atender aos objetivos citados anteriormente.

## Referências

BNDES Setorial, Rio de Janeiro, n. 27, p. 121-156, mar. 2008

COMPOSITE PANEL ASSOCIATION - CPA. MDF from start to finish, CPA: Ottawa, Ontário, 2005.

GRAZIADIO, T. **Estudos comparativos entre fornecedores de computadores automotivos de placas convencionais e modulares. Tese apresentada à Escola Politécnica da Universidade de São Paulo**, São Paulo, 2004.

IIDA, Itiro e GUIMARÃES, Lia B. M., Ergonomia Projeto e Produção, Ed. Blucher, São Paulo, SP, p. 850, 2017.

MÜLLER, G. B.; WAGNER, G. P.; CALLEBAUT, W. Modularity: Understanding the Development and Evolution of Natural Complex Systems. Banibox: Inglaterra, 2005.

SCALICE, Régis Kovacs; ANDRADE, Luiz Fernando Segalin de; FORCELLINI, Fernando Antonio. Procedimento para seleção de interfaces para produtos modulares baseado no ciclo de projeto de produtos. **Production**, [S.L.], v. 22, n. 4, p. 734-750, 9 nov. 2012. FapUNIFESP (SciELO).

WANG, Chu-Yi; LU, Stephen C.-Y.. Managing Functional Coupling Sequence to Decrease Complexity and Increase Modularity in Conceptual Design. **Matec Web Of Conferences**, v. 223, p. 01-09, 2018. EDP Sciences.

## ANIMAÇÃO: LUTE COMO UMA MENINA

Nastassja Miyuki P. Zama<sup>1</sup>; Bruno S. Pedroso<sup>2</sup>; Nicholas B. Grassi<sup>3</sup>; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Aluna do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB miyukimy724@gmail.com

<sup>2</sup> Aluno do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB  
brunopedroso1001@hotmail.com

<sup>3</sup> Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB nicobgrassi@gmail.com

<sup>4</sup> Professor de curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Animação, Feminismo, Personagem, Criança, Design de Animação

**Introdução:** A pesquisa se trata do desenvolvimento de uma animação para a segunda idade infantil sobre a importância do feminismo, por meio de métodos de aprendizado tangencial. A história ensinou ao público a importância do feminismo, como ele pode ajudar na sociedade. A representatividade para o público alvo em questão é de extrema importância, pois é uma idade, a qual tudo é absorvido, principalmente no entretenimento, onde pode-se aprender sem perceber. Contudo, meninas precisam de personagens com as quais se identifiquem, pois isso mostra que elas podem tanto quanto os meninos, assistir desenhos com protagonismo feminino, pois todos são iguais. O feminismo deve ser abordado de forma responsável para elas criem empatia com o assunto, absorvam e o leve para frente. Entretanto trabalhar isso na escola é um problema, já que o assunto tem várias questões equivocadas já preestabelecidas pela vivência em sociedade patriarcal. Trabalhar o aprendizado tangencial, com crianças de segunda idade é relevante, já que existem alguns com essa construção, como o desenho dos *cyber chase (tv cultura)*, no qual os personagens ensinavam sobre computadores e matemática nos anos 2000, ou um mais atual, como o show da luna que ensina assuntos diversos às crianças. Então por meio do aprendizado tangencial, somados aos métodos de animação, nos quais desenvolve-se os doze princípios da animação quadro a quadro, para que o público assistindo entenda sobre igualdade social de gênero, de maneira fácil e divertida.

**Objetivos:** Desenvolver uma animação para o público infantil de 6 a 12 anos de idade. Por meio do aprendizado tangencial, com intuito de trazer a sociedade desde o momento do entendimento do sexo a importância do feminismo, com caráter de equidade e respeito mútuo em sociedade, em que as crianças vão levar para a vida sobre o feminismo em relação à igualdade de gêneros. Executando os principais processos de animação desde o roteiro até a pós-produção. Assim, entender o público alvo, compreender os principais métodos de animação e criar uma animação com aprendizado tangencial.

**Relevância do Estudo:** Na pesquisa foi estudado os movimentos feministas, assim, como a realidade dos desenhos animados atuais que começam a abordar o tema mostrando as mulheres com equidade na sociedade. De acordo com Kollontai (1984 apud ORR 2011):

O objetivo delas é conquistar as mesmas vantagens, o mesmo poder, os mesmos direitos dentro da sociedade capitalista que hoje possuem seus maridos, pais e irmãos. Qual é o objetivo das mulheres trabalhadoras? Seu objetivo é abolir todos os privilégios derivados de nascimento ou riqueza. Para as mulheres trabalhadoras é indiferente quem é o “mestre”, um homem ou uma mulher. Junto com o todo de sua classe, ela pode facilitar sua posição enquanto trabalhadora.

Dessa forma elucidar o papel feminino na sociedade e trazer a luz às próximas gerações femininas e devem ser tratadas com equidade em todos os aspectos, sem privilégios, ou descaso.

**Materiais e métodos:** A pesquisa é de origem intuitiva, de caráter qualitativo, embasada por estudos randômicos em referências bibliográficas pautados em livros, artigos, dissertações e teses. Criou-se de forma experimental uma animação com o protagonismo feminino, mostrando ao público da segunda idade o conceito básico do feminismo, igualdade entre os gêneros. A animação foi feita de maneira tradicional, baseada nos doze princípios de animação quadro a quadro, sem falas, com cores vibrantes e pouco tempo de animação. A escolha das personagens e suas características pessoais e de caráter foram desenvolvidas logo no começo do projeto. Na criação de três personagens, com três roupas e três cenários diferentes, para facilitar o processo, usando para a criação dos personagens, a técnica de análise sincrônica/ paramétrica de Baxter (2011) e painel semântico de PAZMINO, (2015). Em princípio, com três etapas: painel de estilo de vida, painel de expressão do produto e painel do tema visual, para amarração e criação do universo visual/formal da animação.

**Resultados e discussões:** Foi desenvolvido o moodboard, painéis semânticos, *storieboard*, o roteiro, a paleta de cores, alguns quadros da animação, porém ainda se encontra em construção para a apresentação do projeto de conclusão em janeiro de 2021.

**Conclusão:** A pesquisa desenvolveu uma animação para o público de segunda idade para mostrar o conceito básico de feminismo. Todos os processos passados ajudaram a criar da melhor forma, para que o aprendizado tangencial aconteça e que o público se identifique com a personagem principal, levando a idéia de igualdade entre gêneros para frente em suas vidas. O feminismo precisa ser ensinado, se a escola não exerce esse papel, o entretenimento pode ajudar a criar o começo de uma idéia, para que no futuro o feminismo seja mais falado sem ser tratado como tabu.

#### Referências

CISNE, M. **Direitos humanos e violência contra as mulheres: uma luta contra a sociedade patriarcal-racista-capitalista.** Disponível em file:///C:/Users/Nastassja/Downloads/23588-107886-1-PB.pdf

Woolf, V. **Mulheres e ficção**, traduzido, por Leonardo Fróis. Pinguim e Companhia das Letras: São Paulo, 2020

NOGUEIRA, R. M. **A evolução da sociedade patriarcal e sua influência sobre a identidade feminina e a violência de gênero.** Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/48718/a-evolucao-da-sociedade-patriarcal-e-sua-influencia-sobre-a-identidade-feminina-e-a-violencia-de-genero>> Acesso em maio de 2020.

RODRIGUES, **Criação, Desenvolvimento e aplicação de serious game educativo para prevenção em saúde bucal infantil – “Caí, perdi um dente... e daí?.** Disponível em: <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/25/25145/tde-16042015-102716/publico/MarianaHortolaniRodrigues\\_Rev.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/25/25145/tde-16042015-102716/publico/MarianaHortolaniRodrigues_Rev.pdf)> acesso, em maio 2020.

WILLIAMS, Richard. **Manual da animação.** São Paulo: Senac São Paulo, 1ª edição 2016.

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

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

KOLONTAI, apud judith orr. **Marxismo e feminismo**, disponível em <[12 - Judith Orr.indd \(marxismo21.org\)](#)> Acessado em novembro de 2020