

JOGOS COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO EQUITATIVA

Oryana Brito Carvalho¹; Guilherme da Silva Bertolaccini²;

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

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design, board games, ODS nº 4, TDAH, colaboração

Introdução: Os ODS são 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU) que são interconectados que abordam os desafios globais, visando a paz, prosperidade, saúde, alimentação, educação e redução das desigualdades. O ODS nº4 tem foco em garantir educação de qualidade, o acesso à educação inclusiva e equitativa, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. Segundo a Agenda 2030, uma das metas deste objetivo é garantir que todos tenham igualdade de acesso à educação profissional e superior de qualidade.

Segundo a ABDA - Associação Brasileira do Déficit de Atenção (2011), o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurológico, de causas genéticas, que aparece na infância, ocorrendo entre 3 a 5% das crianças e frequentemente acompanha o indivíduo por toda a sua vida. Os portadores do transtorno, são comumente descritos como desligados, desmotivados para executar tarefas, há estratégias que podem ser abordadas e utilizadas, tanto na vida profissional, quanto na vida pessoal, estratégias que podem ajudá-las, em conjunto da consciência de seus pontos fracos e fortes. Conscientizar sobre a inclusão de pessoas com diferentes dificuldades em um ambiente mais igualitário é crucial para desenvolver ambientes educacionais mais inclusivos para os portadores de TDAH.

Neste sentido, uma maneira tangível de atingir esse objetivo é conscientizar jovens e adolescentes sobre colaboração, trabalho em grupo e diferenças entre as pessoas. Uma maneira de se aplicar essa forma de conscientização é por meio de jogos educativos. De acordo com Hayes; Elisabeth (2008), apoiar a compreensão dos alunos sobre o design de jogos em si pode ser um ponto de partida valioso para aprender a pensar em interações complexas entre as variáveis, pessoas e tecnologias. Em concordância La Caretta (2018) afirma que jogos tratam da tomada de ações frente ao que se está vendo, sendo uma maneira efetiva de compreender problemas complexos e conscientizar seus usuários, uma vez que a ludicidade e ação estão presentes e podem funcionar positivamente como reforço cognitivo para a aprendizagem de um determinado assunto.

Objetivos: Desenvolver um board game colaborativo e tangencial, de fácil aprendizado, capaz de integrar pessoas de forma equitativa, estudar a ludicidade, analisar e estudar a ODS 4 sobre educação de qualidade, de modo que seus jogadores aprendam mais sobre educação de qualidade e como a conscientização da inclusão das minorias sociais se faz necessário para atingir objetivos do ponto de vista macro da educação. Mais especificamente, como pessoas com TDAH lidam e enfrentam problemas em ambientes educacionais.

Relevância do Estudo: A população de pessoas com TDAH vêm crescendo exponencialmente, dados recentes apontam que esta pode ser a era com o maior número de portadores de TDAH na história da humanidade. Dado o exposto, a aprendizagem sobre como a população deve lidar com esse público é cada vez mais relevante, e dentro do ambiente educacional se faz ainda mais necessário. Uma vez que a educação livre e de qualidade é

uma das bases para garantir o cumprimento de objetivos gerais para maior qualidade de vida populacional como o apresentado pelos objetivos dos ODS.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. A metodologia de projeto utilizada é o duplo diamante com exploração inicial de bases de dados científicas para melhor compreensão do problema a ser solucionado. O desenvolvimento do jogo se dá a partir da pesquisa bibliográfica e desenvolvimento dos conceitos a serem abordados no jogo desenvolvido.

Resultados e discussões: O jogo desenvolvido neste trabalho busca integrar pessoas de forma equitativa, inspirado pelo conceito de colaboração e pelo desejo de promover a socialização, ele visa atingir os intuítos educacionais alinhados aos princípios do 4º objetivo dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Conclusão: Cada etapa contribui para o design do jogo, desde a pesquisa teórica até a definição de regras e mecânicas específicas. De maneira que, este trabalho representa não apenas uma exploração teórica, mas também uma aplicação prática dos conceitos pesquisados e discutidos, juntamente do design.

Referências –

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL: Educação de qualidade. **Nações Unidas Brasil, 2023**. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 28 ago. 2023.

LEME, Luciana. **O QUE É TDAH**. Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2011. Disponível em: <https://tdah.org.br/sobre-tdah/o-que-e-tdah/>. Acesso em: 04 set. 2023.

HAYES, Elisabeth *et al.* **NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE APRENDIZAGEM POR MEIO DO DESIGN (DE jogos)**. <https://repository.isls.org//handle/1/3255>: Sociedade Internacional de Ciências da Aprendizagem, Inc., 2008. 255 p.

LA CARRETA, Marcelo. **COMO FAZER JOGOS DE TABULEIRO: Manual Prático**. **Google Acadêmico, 2018**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=f4nVDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=jogo+de+tabuleiro&ots=jQldxLBHMG&sig=wsCrCCBaA1EfG7mRCzMRFiRRjeM#v=onepage&q=jogo%20de%20tabuleiro&f=false>. Acesso em: 13 set. 2023.

BROWNE, Tim. **O DIAMANTE DUPLO: Uma representação universalmente aceita do processo de design**. **Design Council, 2023**. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 26 set. 2023.

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA GESTÃO UNIVERSITÁRIA DIGITAL

André Luiz Pracidio de Araujo¹; Sarah dos Reis Fontes²; Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini³; João Victor Gomes dos Santos⁴; Jacqueline Aparecida Gonçalves de Castro⁵.

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

²Aluna de Design– Faculdades Integradas de Bauru — FIB — contato.sarahfontes@gmail.com;

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

⁴Professor do curso de Design– Faculdades Integradas de Bauru — FIB — jv.santos@unesp.br;

⁵Professora do curso de Design– Faculdades Integradas de Bauru — FIB — designcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Tecnologia; Aplicativo; Usabilidade; Gestão Universitária Digital; User Experience (UX); User Interface (UI)

Introdução: A transformação digital acelerada pela pandemia tem redefinido paradigmas e operacionalizações em diversas esferas da sociedade contemporânea. Este movimento disruptivo, caracterizado pela incorporação de tecnologias avançadas trouxe à tona uma série de modificações no modo como as instituições educacionais funcionam e interagem com seus diversos *stakeholders*, culminando em uma reformulação profunda do sistema de ensino. Paralelamente, a esfera do design de experiências e interfaces do usuário desempenha um papel vital na otimização do relacionamento entre os usuários e as tecnologias digitais.

Neste contexto, surge uma problemática relevante que se desdobra no cerne desta investigação: como facilitar e democratizar, por meio de um aplicativo, o acesso para alunos e professores as demandas individuais, coletivas e regulares da faculdade, propiciando maior conforto, agilidade e assertividade em suas respectivas atividades? À medida que a educação superior se adapta a uma nova realidade digital, torna-se imperativo compreender os desafios, as potencialidades e as complexidades inerentes a essa transição, assim como reconhecer o papel crucial do design de interfaces e experiências do usuário na criação de ambientes digitais eficazes e centrados no aluno. Este estudo propõe explorar a interseção desses temas, fornecendo uma análise aprofundada das dinâmicas e implicações da gestão universitária digital e do design de experiências e interfaces do usuário no contexto da educação superior contemporânea.

Objetivos: Facilitar e democratizar, por meio de um aplicativo, o acesso para alunos e professores as demandas da FIB, propiciando maior conforto, agilidade e assertividade nas ações realizadas, que atualmente, não é um site responsivo.

Relevância do Estudo: Com a rápida incorporação de tecnologias digitais, as universidades precisam se adaptar para oferecer um ensino mais dinâmico e inclusivo. Dessa forma, esse estudo mostra-se relevante para colaborar de forma ágil e flexível novas abordagens de comunicação dos discentes e docentes otimizando os processos internos, reduzindo custos e permitindo que os docentes se concentrem em atividades estratégicas, melhorando, assim, a eficiência das atividades educacionais.

O conceito de Design System apresentado também é de relevância, uma vez que fornece uma abordagem estruturada para a criação de interfaces de usuário e experiências coesas, garantindo uma experiência de alta qualidade. Torna-se possível, pois o desenvolvimento ocorre por meio do design de informações, onde é possível criar uma jornada do usuário que seja integralmente coerente com suas experiências desempenhando um papel crucial na criação de produtos, garantindo a usabilidade e a acessibilidade em ambientes digitais, para que assim, possa melhorar a experiência dos alunos e professores.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores: Gestão universitária digital, design de experiências e

interfaces do usuário, Design system que corroborou para a metodologia utilizada, Diamante Duplo.

Resultados e discussões: A interface do aplicativo revelou-se intuitiva, apresentando um design conciso e objetivo, desprovido de elementos supérfluos. As tonalidades empregadas foram cuidadosamente selecionadas, visando um equilíbrio harmônico entre a luz e as proporções de contraste entre os textos e os planos de fundo. Essa abordagem foi direcionada à melhoria da acessibilidade, contribuindo significativamente para uma experiência visual mais agradável. Além disso, as telas foram concebidas de forma autoexplicativa, minimizando a necessidade de recalibragem na usabilidade do aplicativo.

O impacto do aplicativo transcendeu a experiência dos usuários, proporcionando maior facilidade e eficiência em comparação com o portal anteriormente utilizado. Resultados obtidos por meio de avaliações heurísticas destacaram a recepção extremamente positiva por parte dos usuários, ressaltando diversas vantagens que tornam essa plataforma uma escolha mais assertiva em relação à sua predecessora.

Conclusão: Com a crescente valorização da experiência do usuário na esfera acadêmica, há um enfoque cada vez maior no desenvolvimento de projetos e serviços que incorporem princípios da Experiência do Usuário (UX). Entretanto, observa-se que tais conceitos são predominantemente aplicados em novos empreendimentos que ainda estão por ser lançados. Diante desse cenário, torna-se essencial conscientizar sobre a importância da aplicação de UX em produtos e serviços já estabelecidos no contexto universitário, onde ainda existem vantagens na coleta e avaliação de dados e informações provenientes dos usuários e métricas reais de uso. Essa abordagem permite adquirir soluções valiosas por meio dos usuários, resultando em resultados mais sólidos e diminuindo os riscos de equívocos. Nesse contexto, o presente projeto teve como foco o redesenho de uma plataforma de gestão acadêmica, incorporando os conceitos de UX e UI, com o objetivo de aprimorar a usabilidade para os estudantes, conseqüentemente para os docentes e funcionários da instituição, a fim de fortalecer a posição mercadológica da instituição no âmbito acadêmico.

Referências

SATHLER, Luciano. **Transformação digital em Instituições de Educação Superior**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/351366697_Transformacao_digital_em_instituicoes_de_Educacao_Superior . Acesso: set 2023.

BARÇANTE, Camilla. **Design System: o que é e quais os benefícios?** Disponível em: <https://medium.com/ipnet-growth-partner/design-system-o-que-e-438773dd811>. Acesso em: out 2023.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Anfitheatro, 2018.

NIELSEN, Jakob. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> . Acesso em: set 2023.

TERAFORMA: ARTBOOK DIGITAL FOCADO EM CONCEPT ART PARA JOGO NO ESTILO SANDBOX

Rafael Grillo Custódio¹; Bianca Caseiro Antonelli²

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

²Professora do Curso de Design–Faculdades Integradas de Bauru-FIB- biancacantonelli@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Artbook; Concept art; Character design; Arte digital; Video game.

Introdução: O avanço tecnológico dos últimos anos tem levado a um aumento no consumo de conteúdo digital, um desses sendo a indústria de jogos que continua a crescer todo ano. Esses avanços propiciam a criação de novos conceitos, dando vida a personagens, lugares e eventos que não existem, graças à imaginação e à concepção de ideias dentro dessa mídia. O *concept art* é o método para a materialização dos conceitos visuais idealizados (TAKAHASHI; ANDREO, 2011). Dessa forma, a criação e concepção das ideias iniciais por um time designers é uma etapa essencial quando trabalhando em jogo digital pois esse processo ajuda na criação da identidade daquele título.

Objetivos: Criar um artbook digital para um jogo estilo sandbox, com foco em exploração, construção e coleta de materiais com o auxílio de criaturas encontradas pelo mundo, gerado de forma procedural. Dessa forma, demonstrar a concepção e processo criativo presente nas primeiras etapas do desenvolvimento de jogos, criar ilustrações de ambientes que evoquem a exploração no jogador; construir criaturas e habitantes que deem vida ao mundo ilustrado; encontrar um estilo que possa se destacar entre outros jogos similares; analisar conceitos já existentes em títulos populares desse gênero e explorar novas formas de executar esses elementos em busca de uma experiência mais divertida e satisfatório.

Relevância do Estudo: Os jogos sandbox encontram sua audiência na liberdade concedida ao jogador. Nesse gênero, aos jogadores são dadas as ferramentas para explorar e interagir diretamente com o mundo a sua volta. O Minecraft é um desses títulos, mas se destaca pelo seu uso de gráficos rudimentares compostos por formas geométricas e texturas simples de estilo retrô, para dar vida a um mundo interativo que o jogador pode modificar por meio da destruição e construção do ambiente de forma simples. A escolha de estética torna o jogo maleável, para os desenvolvedores e para os jogadores. A simplicidade dos gráficos torna a experiência intuitiva, mas os mundos encontrados dentro destes jogos ainda são capazes de ser cheios de personalidade, com possibilidade de exploração e expressão pessoal.

Materiais e métodos: O estudo é qualitativo, de natureza aplicada. Portanto, experimentação foi uma parte significativa ao desenvolver o processo projetual (LAKATOS; MARCONI, 2021). Durante o processo de análise, foram pesquisados diferentes estilos de ilustração e *gameplay* de jogos similares, além de organização de referências. Com base na experiência adquirida foi feita a concepção de ilustrações. Para criar o conteúdo, foi usado o Clip Studio Paint.

Resultados e discussões: Em análise as referências de amplitude visual formal se destacam as descobertas e assimilação das formas, cores, texturas e dimensões, podendo verificar que o uso dos elementos da arte como visto em Dondis (1973) e princípios de design de personagem visto em Ballon (2003) permitem comunicar novas ideias e conceitos por meio dos princípios do design gráfico. Teraforma é um mundo alienígena composto por formas geométricas e mistério esquecidos pelo tempo. Cabe ao jogador explorar e criar seu lar nesse novo ecossistema onde se encontra cercado de novas criaturas e flora. Com ajuda da peculiar, mas amigável espécie de insetos local chamada teramites, o jogador deve coletar elementos do seu terreno e moldá-lo a sua vontade enquanto fazendo seu melhor para sobreviver nesse novo mundo. Para preencher o mundo de Teraforma, foram criados três biomas diferentes com seu próprio terreno e flora, também dando foco nas diversas espécies e entidades que

os habitam e como interagem com o jogador. Os biomas incluem: a Floresta Áurea, composta por cogumelos amarelos de múltiplas camadas e fungos menores cobrindo a chão, sendo um ambiente pacífico e preferido pelos Wirlogigs; a Brenha Sangrenta, uma selva de cor vermelha com cogumelos de capas caídas e cipós cobrindo o chão; e o Esgoto Ancestral, um tipo de megaestruturas que podem ser encontradas no subterrâneo de Teraforma. Os químicos tóxicos correndo pelos rios e canos desses locais artificialmente criaram um ecossistema onde a salamandra gigante Slither chama de lar. Seis criaturas foram desenvolvidas: Teramites - pequenos insetos que têm prazer em seguir os comandos do jogador em construção, mineração e combate; Wirlogigs - pássaros desengonçados e pacíficos que fazem uso de suas quatro asas para voarem similarmente às hélices de um helicóptero; Crustapods - gigantes crustáceos do subterrâneo com uma dieta baseada em esmagar rochas e minérios com suas mandíbulas poderosas; Eletrodrones - criaturas travessas que podem voar em altas velocidades fazendo uso de pulsos de eletricidade; Puff-lurk - criaturas mal humoradas que são visualmente similares a flores dente de leão, e quando ameaçadas, se agitam para dispersar suas penugens em possíveis inimigos ao seu redor; e Slither - a salamandra subterrânea gigante que se adaptou a viver em meio a águas contaminadas com químicos tóxicos. O perigo principal encontrado no mundo de Teraforma são entidades misteriosas chamadas de corrupção: vultos pretos com olhos vermelhos, essas entidades assumem diversas formas através do mundo.

Conclusão: A pesquisa desenvolvida será utilizada como um ponto de referência para o trabalho e competência do autor em futuros projetos na área de jogos e *concept art*. Os objetivos foram alcançados de acordo com a necessidade de desempenho visual, estrutural e informacional do projeto. Além de entretenimento, o projeto oferece inspiração para os relacionados ao tema, fazendo uso de ilustrações para concepção desse conteúdo. Também servindo como uma demonstração da competência para participação em futuras produções.

Referências:

BALLON, Rachel Friedman. **Breathing Life Into Your Characters**. Cincinnati, OH : Writer's Digest Books, 2003.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**, 1973.

HONKANEN, Timi. **Creation of Concept Art for an Action Roleplaying Game**. In: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2017.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. Barueri: Atlas, 2021.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. in: SBC - *Proceedings of SBGames*, 2011.

LOJA SUSTENTÁVEL - IMPRESSÃO DIGITAL, UTILIZAÇÃO DO SISTEMA DROPSHIPPING E A VALORIZAÇÃO DO MEIO AMBIENTE E CULTURA BRASILEIRA.

Felipe de Assis Diomedes¹; Laís Abrussi Guarazemini²; Jacqueline A. G. F. de Castro³; Fabio Alexandre Moizes⁴

¹ Felipe de Assis Diomedes – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – felipe.diomedes@hotmail.com;

² Laís Abrussi Guarazemin – Faculdades Integradas de Bauru – FIB lais.abrussi01@gmail.com;

³ Professora Jacqueline A. G. F. de Castro – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com;

⁴ Professor; Fabio Alexandre Moizes – Faculdades Integradas de Bauru – FIB fabiomoizes72@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: moda, sustentabilidade, e-commerce, dropshipping impressão digital.

Introdução: Ao analisar o mercado da moda percebe-se que *Fast fashion* e a obsolescência programada das peças de roupa que são entregues nas redes *fashions* nacionais e multinacionais vêm poluindo cada vez mais o meio ambiente, com químicos e toneladas de artigos de moda descartados de maneira incorreta. Pensando no modelo atual de produção e venda de moda, a estamperia digital como produção rápida é uma técnica de imprimir tecidos por meio de impressoras de alta resolução, com diminuição do uso de água no processo, sendo um meio mais sustentável para imprimir artes em uma diversificação de produtos, permitindo a personalização de roupas e produtos têxteis, atendendo às necessidades e preferências dos consumidores. O *dropshipping* como sistema de venda é relevante para o mercado atual, pois está relacionado a tendências e mudanças no comportamento dos consumidores, sendo uma forma de comércio eletrônico em que o varejista não mantém seu próprio estoque físico, mas sim faz parcerias com fornecedores que enviam os produtos diretamente aos clientes, reduzindo custos, aumentando a eficácia e aumentando a gama de produtos. Ambos os temas têm relação com a revolução digital e com as demandas do mercado online, em que a rapidez, a eficiência e a personalização são fundamentais. Dessa forma, entender e utilizar essas técnicas pode ser uma vantagem competitiva para empresas que desejam expandir seu alcance e melhorar sua eficiência operacional. Este projeto apresenta a possibilidade de desenvolver peças com um apelo visual para a valorização da fauna, flora e cultura brasileira, com o objetivo de afixar esse tema dentro da população e incentivar o interesse pela sustentabilidade. Pensando na experiência do cliente, o projeto irá diversificar os tamanhos de camisetas na loja, já que, limitar estes tamanhos resultará na exclusão de indivíduos que não se encaixam nestes padrões, levando a uma experiência negativa de compra. Além disso, variar as opções de tamanho nos possibilita atender uma base mais ampla de clientes, aumentando assim seu potencial de vendas.

Objetivos: Desenvolver uma loja virtual utilizando do método de estamperia digital como uma solução sustentável demonstrando a eficácia do sistema *Dropshipping* no mercado da moda.

Relevância do Estudo: O projeto propõe conscientização sobre a importância de um consumo sustentável utilizando peças *eco-friendly* em contraste ao *fast fashion*. Devido sua capacidade de abordar questões críticas de sustentabilidade, ética e inovação na indústria da moda. Isso oferece *insights* sobre como a moda pode ser menos invasiva ao meio ambiente e socialmente responsável, ao mesmo tempo em que demonstra um modelo de negócios inovador.

Materiais e métodos: A metodologia de Garret (2003) utiliza de uma organizada interface como fator de importância no processo de desenvolvimento, tendo como foco principal o

usuário que irá ter um papel central pois o sucesso do projeto depende de seu desempenho ao realizar suas funções dentro da interface, utilizando de um processo e retrocesso as etapas do projeto.

Resultados e discussões: Durante as pesquisas realizadas para o projeto foi identificado que muitas pessoas possuem dificuldades em encontrar peças de seu tamanho, considerando isso, e as preocupações éticas ambientais e dos avanços tecnológicos verificou-se que o sistema de vendas *dropshipping*, por permitir que o usuário comprar por demanda, facilitam para aqueles que vestem numerações maiores poderem solicitar seu número sem se preocupar com os limites de um estoque. Por este motivo e por estar inserido em meio digital, além do viés sustentável em que gastos como estoque e transporte são reduzidos, o sistema *dropshipping* se mostrou eficiente para o projeto. Além disso, de acordo com a pesquisa realizada o sistema de impressão escolhido é considerado o mais sustentável, por usar menos água e menos substratos no processo.

Conclusão: O desenvolvimento do presente trabalho mostrou ser possível desenvolver peças de roupas visando a sustentabilidade, peças estas que possuem um material menos poluente e possível de ser reciclado, que cumpre sua função, com a aplicação da estamperia digital selecionada individualmente pelo comprador, criando um produto que gera identificação por parte do usuário estabelecendo um vínculo e valorização do produto. O sistema *Dropshipping* como apresentado se mostrou ser eficaz na indústria da moda, sendo possível a produção de camisetas, calças, bonés e outras peças de vestuário. Dessa forma, percebe-se que os objetivos do projeto foram alcançados de forma integral e podem trazer pontos positivos para futuros projetos que poderão trabalhar com peças de roupas mais focadas sem gerar grandes grades de peças, eliminando o excesso de produto no mercado.

Referências

GIJON, Alexandre. Disponível em: <<http://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/tipostinta-efeitos-silk-screen/>>.

CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. São Paulo: Estação das Letras, 2006.

NEVES, Jorge. Manual de Estamperia Têxtil. Escola de Engenharia da Univ. Minho, 2000.

DIMONA, Camisetas Personalizadas. Silk Carrossel: Estamperia com precisão e velocidade. Disponível em: <<https://camisadimona.com.br/tecnicas/silk-carrossel/>>.

SILK, Dr. Técnicas de Estamperia Têxtil, 2015. Disponível em: <<http://drsilk.blogspot.com.br/2011/12/vbehaviorurldefaultvmlhtml>>.

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA PESSOAS COM ESTRESSE PÓS-TRAUMÁTICO

Alexandre Victorio Pessoa¹; Gabriela de Castro Ferreira²; João Victor Gomes dos Santos³; Guilherme da Silva Bertolaccini⁴

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – alex4drepessoa@gmail.com;

²Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - gabrielacastroferreira7887@gmail.com;

³Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - jv.santos@unesp.br

⁴Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB -

guilhermibertolaccini@gmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: PTSD, aplicativo, Usabilidade (UX/UI), Design Universal, transtornos psicológicos (tópicos para referencial).

Introdução: O transtorno de estresse pós-traumático afeta inúmeras pessoas. Neste cenário, a tecnologia surge como uma aliada na jornada de recuperação dos pacientes. A tese explora a importância e o desenvolvimento de um aplicativo dedicado a esse público, destacando seus benefícios e impactos.

Objetivos: Desenvolver um aplicativo para auxiliar pessoas com PTSD e direcionar para profissionais da área.

Relevância do Estudo: O estresse pós-traumático é uma condição que pode afetar gravemente a qualidade de vida de quem sofre com ela, e diversas pessoas têm dificuldade em acessar tratamentos especializados para essa condição. Nesse contexto, propõe-se um aplicativo que ajuda pessoas com estresse pós-traumático, podendo ser uma ferramenta útil e acessível para melhorar o bem-estar emocional e sua qualidade de vida. Dessa forma, a ideia de formular um projeto de conclusão de curso usando um aplicativo como ferramenta pode fornecer inovação e trazer eficácia, no sentido de ajudá-las a lidar com seus sintomas e auxiliar em processos e habilidades, gerenciando melhor seu estresse e ansiedade.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Neste estudo a metodologia do Duplo Diamante é adotada como estrutura central. Originária do design thinking, criada pelo Conselho do Design Council do Reino Unido. Essa abordagem se divide em quatro fases distintas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. Esta metodologia foi escolhida devido à sua capacidade de abordar problemas complexos e gerar soluções inovadoras de maneira sistemática e eficaz. Ao adotar o Duplo Diamante como metodologia orientadora, objetivou-se fornecer uma estrutura sólida para o trabalho que promova a compreensão aprofundada do problema em análise e a busca por soluções criativas e pragmaticamente viáveis.

Resultados e discussões: Percebe-se que cada vez mais as pessoas vêm enfrentando problemas como ansiedade e depressão, o que na maioria das vezes são sintomas típicos de quem sofre de PTSD, sendo o público infantil, jovem, adulto ou idoso, todos podem ter diagnóstico assertivo, os motivos podem ser variados, seja pela perda de algo ou alguém que ama, pela sensação de rejeição, guerras, entre outros. O aumento significativo desses casos levanta questões cruciais sobre a eficácia das abordagens convencionais e a necessidade premente de explorar alternativas inovadoras para fornecer suporte efetivo. Nesse cenário desafiador, estudos apontam o quanto os aplicativos móveis têm proporcionado ferramentas eficazes e de fácil acesso, permitindo que os indivíduos afetados pelo PTSD recebam

assistência personalizada e instantânea, promovendo a melhoria da qualidade de vida. A tecnologia desempenha um papel crucial, oferecendo soluções inovadoras para o suporte emocional e o gerenciamento de crises.

Conclusão: Analisando criticamente o impacto do PTSD na sociedade atual e as inovações tecnológicas, a pesquisa visa compreender como essas ferramentas desempenham um papel vital na saúde mental e no auxílio a desafios emocionais. Ao avaliar o papel crucial das tecnologias na mitigação do impacto do PTSD e no empoderamento dos indivíduos, desenvolvemos um aplicativo para que pessoas com esse distúrbio tenham acesso a todo tipo de auxílio em horários diversos.

Referências:

ARBEX, Daniela. **Holocausto Brasileiro**. 1ª ed. São Paulo: Geração Editorial, 2013.

AMARANTE, Paulo. **Loucos pela vida: a trajetória da reforma psiquiátrica no Brasil**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1995.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. DAPE. **Coordenação Geral de Saúde Mental. Reforma psiquiátrica e política de saúde mental no Brasil**. Documento apresentado à Conferência Regional de Reforma dos Serviços de Saúde Mental: 15 anos depois de Caracas. OPAS. Brasília, novembro de 2005.

BRAVO, Maria Inês Souza. **Política de Saúde no Brasil**. In: MOTA, Ana Elizabete [et al]. **Serviço Social e Saúde: formação e trabalho profissional**. 2 ed. São Paulo: OPAS, OMS, Ministério da Saúde, 2006.

GALVÃO, Bruna. **Design de interface gráfica para aplicativo com foco em doação**. INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR DO GRUPO ÂNIMA EDUCAÇÃO, 2022.

DO CAFÉ AO CAFÉ

Juliano Moreira Gomes¹, Fábio Alexandre Moizés²

¹Aluno do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jmg.juliano@gmail.com

²Professor do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
fabioamoizes72@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: borra de café, sustentabilidade, bambu, resina, reutilização, produto

Introdução: O café é uma das bebidas mais populares do mundo. A borra de café chega a passar de 80% do pó utilizado, esses resíduos são diariamente gerados e descartados em grandes quantidades e, senão de forma consciente, podem contaminar locais. Existem alguns estudos sobre o uso da borra de café em conjunto com outros materiais para gerar compósitos. Existem desde óculos até xícaras de café feitas do material, visto que ao agregar a borra, os materiais costumam ter aumento nos valores de resistência térmica e ajudar na biodegradação do material. O bambu é uma planta de utilidade milenar na Ásia que sempre esteve presente na história dos países de lá e que, com o tempo, ganhou fama crescente pelo ocidente também, visto que é muito versátil, tem boas características físicas e tem rápido crescimento. A velocidade de crescimento de um bambu é tão grande que ele, se plantado de forma consciente, é considerado um produto sustentável. Além de ser ecologicamente correto, pode ser usado de várias formas, inclusive em produtos feitos para aguentar peso. Na forma de BLC (Bambu laminado colado) ele entra em diversos mobiliários, além de andadores e muletas, visto a resistência e leveza do material. Com isso em mente, foi proposto uma forma de reutilizar este resíduo frequentemente gerado pela indústria alimentícia e trazer a sustentabilidade que falta. A finalidade é projetar uma mesa auxiliar que seria usada na hora do consumo da bebida e seus acompanhamentos. Seguindo a linha sustentável, a borra seria misturada com uma resina sustentável feita de mamona e as demais partes desta mesa seriam feitas a partir de bambu laminado colado.

Objetivos: O objetivo é a reutilização de resíduos da indústria alimentícia a partir da criação de uma mesa auxiliar sustentável para o consumo do café e seus acompanhamentos em conjunto com resina de mamona e de bambu, assim estando também incluso na ODS n.º12, Consumo e Produção sustentáveis.

Relevância do Estudo: O café é uma das bebidas mais consumidas do mundo e muito popular no Brasil, que é um grande exportador. E da mesma forma que é muito produzido, ele gera muitos resíduos após o preparo. Com o destino dessas grandes quantidades de resíduos sendo incerta, foi proposto uma solução para reutilizá-los, em conjunto com outros materiais sustentável, em um produto para diminuir a quantidade descartada do material.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. A metodologia de projeto utilizada é o Double Diamond, uma metodologia que consiste nas etapas de Descobrir, Definir, Desenvolver e entregar. Essa metodologia apresenta características de uma ótica voltada ao design thinking, ou seja, focada no usuário e seus problemas, buscando entender e se aproximar de quem realmente vai ter contato com o produto.

Resultados e discussões: O produto mostrou cumprir o papel no que diz respeito à aplicação da borra de café como meio de diminuir o descarte deste material, visto a grande utilização dela na produção da mesa, além de afirmar as pesquisas que mostravam uma baixa

densidade em compósitos que utilizam borra de café, visto que o tampo da mesa se apresentou leve, também condizente com outras pesquisas, afirmou sua resistência a impactos mecânicos, visto apresentar boa resistência. A produção contou com produtos estritamente sustentáveis, o que mostra ter ficado de acordo com o objetivo do ODS nº 12, produção e consumo sustentáveis. O projeto também atingiu seu objetivo de reutilizar grandes quantidades da borra, mostrando estar muito além do consumo de uma residência.

Conclusão: A solução foi dada por meio da junção desse resíduo com outros componentes sustentáveis, sendo a resina de mamona para formar o compósito com a borra e o bambu que dá base conceitual e auxilia em partes específicas do produto. Devido ao grande uso de borra de café que o projeto conseguiu atingir, seria recomendado a parceria com cafeterias locais para o recolhimento do material, facilitando a coleta e auxiliando as cafeterias com seus resíduos gerados diariamente. Isso abre margem para pesquisas envolvendo serviços de recolhimento de resíduos para produção de produtos sustentáveis.

Referências –

BROWNE, Tim *et al.* **The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process.** Design Council, 2023. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 14 out. 2023.

LUDOVICO, Antonio *et al.* **Bambu Laminado Colado (BLC).** Floresta e Ambiente, 2003. Disponível em: <http://www.floram.periodikos.com.br/article/588e2205e710ab87018b45fc>. Acesso em: 14 out. 2023.

DIAS, Fabrício Moura. **Aplicação de resina poliuretana à base de mamona na fabricação de painéis de madeira compensada e aglomerada.** 2005. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2005. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/88/88131/tde-31082009-105836/>. Acesso em: 11 out. 2023.

FIORELLI, Juliano *et al.* **Painéis de partículas monocamadas fabricadas com resíduo de madeira e fibra de coco verde.** Scientia Forestalis, v. 43, n. 105, p. 175-182, 2015. Disponível em: <http://www.ipef.br/publicacoes/scientia/nr105/cap17.pdf>. Acesso em: 11 out. 2023.

SILVA, Rosana Vilarim Da. **Compósito de resina poliuretano derivada de óleo de mamona e fibras vegetais.** Digital Library USP, 2003. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/88/88131/tde-29082003-105440/en.php>. Acesso em: 21 set. 2023.

CONSTRUÇÃO DE UM SITE RESPONSIVO DEDICADO À BUSCA DE PEÇAS E ACESSÓRIOS PARA CARROS PERSONALIZADOS

Vitor Bueno Lima¹; Susy Ribeiro Amantini²; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro³; João Victor Gomes dos Santos⁴

¹ Graduando em Design nas Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; vitor2218@gmail.com

² Professora Doutora – Coordenadora do curso de Design das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; suamantini@gmail.com

³ Professora Doutora em Arquitetura pela Unicamp em Arquitetura e Cidades - professora das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; designcali@gmail.com

⁴ Professor Doutor – Professor do curso de Design das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), Bauru, SP, Brasil; jv.santos@unesp.br

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Website; User-interface; User-Experience; Usabilidade;

Introdução: O estudo em questão visa ao desenvolvimento de um site responsivo, que simplifique a forma com a qual os usuários realizem a busca de peças, oficinas e inspirações para seus carros JDM.

Objetivos: Desenvolver um site que apresente uma excelente usabilidade, acessibilidade e responsividade para o usuário, a fim de otimizar sua jornada.

Relevância do estudo: Demonstrar como uma interface do usuário bem projetada muda completamente a experiência durante a navegação e proporciona uma maior facilidade na conclusão de suas metas.

Materiais e métodos: A plataforma utilizada para o desenvolvimento do protótipo do site foi o Figma, por proporcionar uma grande variedade de recursos de UI. O método utilizado baseou-se na busca por artigos explicando como explorar da UX e UI da melhor maneira possível, masterizando suas capacidades.

Resultados: Após muito desenvolvimento, testes e ajustes, chegou-se a uma interface que atendia os objetivos e metas definidas inicialmente, com uma navegação fluida e que permite com que o usuário realize suas metas com eficiência.

Conclusão: A usabilidade unida a uma boa interface e comandos simples para realizar as funções, resulta em uma experiência de navegação muito satisfatória e intuitiva. Apesar de ter chegado ao resultado esperado, futuramente a ideia é de criar uma área de comunidade, promovendo a colaboração dos usuários em um ambiente inovador onde possam compartilhar seus conhecimentos e ideias, buscando desenvolver um metaverso no nicho de carros modificados japoneses.

Referências

ARVATO SYSTEMS. UX and UI Design for an Inspiring User Experience. , [s. l.], 2023. Disponível em: <https://www.arvato-systems.com/solutions-technologies/solutions/customer-experience/ux-and-ui-design>. Acesso em: 4 out. 2023.

BETA BREAKERS. User Experience vs. User Interface Design. , [s. l.], 2021. Disponível em: <https://www.betabreakers.com/user-experience-vs-user-interface-design/>. Acesso em: 4 out. 2023.

FERREIRA, Kellison. UI/UX Designer: entenda a versatilidade desse papel. UI/UX Designer: entenda a versatilidade desse papel, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://blog.somostera.com/ux-design/ui-ux-designer>. Acesso em: 29 set. 2023.

GUEDES, Marylene. Usabilidade x Acessibilidade: quais as diferenças e relações, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/importancia-de-ter-um-site/>. Acesso em: 29 set. 2023.

SEBRAE. O que é um site responsivo [s. l.], 2013. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/o-que-e-um-site-responsivo,4a6ad1eb00ad2410VgnVCM100000b272010aRCRD>. Acesso em: 4 out. 2023.

RODRIGUES J. Marketplace: o que é, como funciona e quais as vantagens de estar em um. E-Commerce Brasil. [S.l.] 2021. Disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/marketplace-o-que-e-como-funciona> Acesso em: 29 set. 2023.

DUTRA, Ulysses. O que é marketplace? [s. l.], 2021. Disponível em: <https://vcx.solutions/o-que-e-marketplace/>. Acesso em: 4 out. 2023.

WENDLER S. Entenda a importância de ter um site para a sua empresa. Rockcontent 2022. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/importancia-de-ter-um-site/> Acesso em: 29 set. 2023

RELEITURA DE CONTOS ARTHURIANOS: DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO COM ILUSTRAÇÕES COM FOCO EM UMA NARRATIVA CLARA E MODERNA

Samoel Henrique Ramos¹; Sindy de Oliveira Marques²; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro³; Bianca Caseiro Antonelli⁴

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – samoelr.h.ramos@gmail.com;

²Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB sindymarques12@gmail.com;

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

⁴Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB biancacantonelli@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Ilustrações, Rei Arthur, narrativa sincrética, design gráfico, design editorial.

Introdução: A cultura literária tem se perdido cada vez mais no tempo, principalmente quando pensamos em narrativas clássicas, levantando a questão de como dar vida novamente a velhas narrativas?

Buscou desenvolver um conto por meio de uma figura histórica famosa (Rei Arthur), de forma dinâmica para um público atual mais exigente, por meio de uma análise bibliográfica e teor exploratório, trabalhando os elementos essenciais à narrativa a se trabalhar.

Objetivos: Desenvolver um livro ilustrado, no qual será trabalhado os contos/estórias Arthurianas, lendas do Rei Arthur, com um nome marcante até os dias atuais. Estudar as versões mais fiéis, visto que há muitas mudanças em suas histórias ao longo dos anos. Dessa forma trabalhar as linguagens difíceis de seus contos por meio de uma narrativa sincrética, em leituras mais dinâmicas, interativas e atrativas ao público.

Relevância do Estudo: Segundo Rosen L. (2023) professor da Universidade Estadual da Califórnia e pesquisador da chamada “psicologia da tecnologia”, a capacidade média de concentração da população mais jovem é de apenas 3 a 5 minutos antes de acabar se distraindo sem conseguir estudar ou trabalhar. Isso se torna um problema maior à medida que os dispositivos móveis ou computadores estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, gerando consequências ruins para a capacidade de ler, aprender e realizar tarefas.

Com isso, os contos e leituras mais antigas estão se perdendo cada vez mais, devido ao uso de termos prolixos de uma época distante, o que faz com que o leitor atual tenha dificuldade, causando cansaço e desmotivação aos leitores devido à demora na compreensão de palavras, em vez de seguir a narrativa textual. Por meio dessa temática, busca-se conectar tramas literárias esquecidas pelos públicos mais novos por meio de histórias e personagens reais e lendários em uma narrativa fluida, acessível e sincrética.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, e tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores: Narrativa, Desenho preto e branco, Ilustração, Narrativa Visual, Design editorial e a narrativa do Rei Arthur, que servem como base para o referencial teórico. A metodologia de projeto utilizada é o sistema de Wheeler (2012), e a autora descreve o seu processo em cinco fases, pesquisa, estratégia, design de identidade, pontos de contato e gestão de ativos.

Resultados e discussões: Durante a pesquisa, notou-se a importância da leitura em vários âmbitos do indivíduo, pois esta, desempenha um papel fundamental na comunicação, no desenvolvimento cognitivo e na formação da identidade cultural. A habilidade de interpretar textos não apenas aprimora a comunicação, mas também enriquece a experiência de vida, proporcionando uma compreensão mais profunda e diversificada do ambiente. E no decorrer

do desenvolvimento do projeto foram encontrados obstáculos e desafios em como trabalhar com o livro, uma das principais dificuldades encontrada no decorrer do objetivo, foi transcrever e narrar de forma concisa os contos, pois nos contos de Pyle (2013), sua narrativa não flui de maneira contínua entre os contos, e as passagens de tempo são muitas vezes mal definidas, tornando a narrativa pouco fluida, enquanto Malory (2021), dispersa o foco do rei nas narrativas focando na Távola Redonda, perdendo conexão de enredo entre as histórias. O segundo ponto de dificuldade foi como trabalhar a composição das artes em uníssono com a narrativa, de forma a enriquecer a obra visualmente e complementar o enredo, formando uma linguagem sincrética.

Conclusão: Conclui-se que o presente projeto demonstrou que é viável a criação de um livro com uma temática mais antiga, sem comprometer seu conteúdo, características, semiótica ou riqueza cultural. O objetivo foi alcançado quanto a identidade, narrativa, cultura e ilustrações.

A abordagem adotada permitiu a transição suave desse tema para uma linguagem moderna e atrativa ao público contemporâneo. Isso destaca a flexibilidade e atemporalidade das narrativas antigas, demonstrando que, com cautela e criatividade, é possível revitalizar essas histórias para a apreciação do público atual.

Referências –

ARAUJO, E. **A construção do livro:** princípios da técnica de editoração. 2. ed. Rio de Janeiro: Lexikon Editora, 2019. 632 p.

BLOCK, B.A. **A narrativa visual:** Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. 2ª Edição. São Paulo: Elsevier, 2010.

CONCENTRAÇÃO perdida com uso de tecnologia “pode ser recuperada”. **BBC News Brasil.** Disponível em: https://bbc.com/portuguese/noticias/2013/11/131122_entrevista_rosen_concentracao_pai. Acesso em: 20 abr. 2023.

HASLAM, A. **O livro e o designer II** – Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

PYLE, H. **Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda:** edição comentada e ilustrada. Rio de Janeiro: Clássicos Zahar, 2013.

SOUZA, L. K. S. M. **A linguagem utilizada nos livros infanto-juvenis e sua contribuição para o estreitamento da relação entre leitor e literatura.** 2019. 12 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Letras, Uems, Porto de Galinhas, Pernambuco, 2019.

CRIMSON SOULSWORN: ARTBOOK FOCADO EM WORLDBUILDING E CONCEPT ART PARA JOGOS

Ana Vitória Marques Silva¹; Bianca Caseiro Antonelli²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – anavi11044@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: Design.

Palavras-chave: *Artbook*; *concept art*; *worldbuilding*; desenvolvimento de layout narrativo visual; ilustração;

Introdução: O processo de pré-produção com *concept art* na indústria de entretenimento é essencial para seu desenvolvimento. É possível fazer uma exploração de temas e características que estavam apenas em texto para o visual, seja em 2D ou 3D. Segundo Paul (2014) “Esse processo de design pode começar logo no estágio de tratamento, mas geralmente começa assim que o roteiro é concluído. Depois que o roteiro é definido e a pré-produção começa, os diretores geralmente contratam artistas para desenvolver a sensação visual do filme”. Busca-se trabalhar primeiro a criação da narrativa de um jogo, trazer referências do tema, criando um universo gráfico em 2D do espaço e das personagens, explorando novas técnicas no sentido de inovar os *concept arts* para o 3D.

Dessa forma, Crimson Soulsborn é um projeto de *worldbuilding*, *concept art* e ilustração que tem como objetivo demonstrar o processo de desenvolvimento visual e narrativo de um jogo do gênero RPG e Soulslike. O conjunto de estudos e processos será reunido no formato de um *artbook*.

Objetivos: Elaborar um *artbook* centrado em *concept art* para jogos, com ênfase na apresentação visual e conceitos relacionados a jogos dos gêneros de RPG e Soulslike, assim como na construção do *worldbuilding*. Dessa forma, documentar a criação, desenvolvimento e processos da narrativa de um jogo, incluindo a tradução da ideia para imagens, dissertar sobre *concept art* e sua importância para a indústria de entretenimento, documentar os processos e metodologias usados ao longo do projeto.

Relevância do Estudo: *Worldbuilding*, segundo Kench (2022), é a criação de um mundo fictício, contribuindo para a narrativa. A *concept art*, desempenha um papel fundamental na criação visual desse mundo, representando o ambiente, personagens e design do jogo, garantindo consistência com a visão geral e a história (TRNKA E ENGLER, 2021).

As artes-conceito podem abranger uma variedade de formatos, desde esboços a lápis até pinturas em 3D, e colaboram com outros departamentos artísticos no projeto, como modelagem, animação, efeitos visuais e iluminação (DONGLU, 2017).

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta caráter indutivo, qualitativo, sendo baseada em um levantamento bibliográfico randômico. Possui uma abordagem exploratória e descritiva. Por meio de análise de descritores de base de dados, como *Concept art*, *Worldbuilding*, Criação e Desenvolvimento Visual para jogos e *Artbook*, foi realizado o processo projetual. Após a análise das informações contidas no referencial teórico, foi adotada uma metodologia para trabalhar com a pipeline de *concepts arts*, optando-se pela metodologia de etapas de projeto de (BEANE, 2012). Assim, o trabalho foi dividido em três etapas, denominadas como Pré-Produção, Produção e Pós-Produção, onde na etapa de Pré-Produção ficaram os processos de análise e definição de temas, pesquisa e referências, ideação da história, criação da introdução do jogo e moodboards das três principais áreas. Já na etapa de Produção, ficaram os processos de criação dos *concept arts* de NPCs, inimigos e ambientes

que compõem o projeto final. E na etapa de Pós-Produção, ficaram todas as fases de ajustes, correções e a diagramação do *artbook* final. Pensando nessas etapas, foi preferido utilizar as seguintes ferramentas para o projeto: Notion e PureRef, para toda a etapa de pré-produção, Clip Studio Paint, para o desenvolvimento das artes 2D. Clip Studio Paint serão usados para a diagramação do *artbook* na pós-produção.

Resultados e discussões: O *artbook* finalizado contempla dezenove páginas, contando com a capa, guarda e contracapa, e foi diagramado em formato A4 (21cm x 29,7cm), em papel couche fosco 90g. Foram criados oito personagens, sendo um personagem de base para o jogador/player, três NPC's, quatro inimigos e um cenário. Todos os personagens são apresentados na área escolhida para o *artbook*, Blightreach, onde se passa a primeira parte do jogo. Durante a pesquisa, ficou evidente que um *artbook* vai além da leitura ou visualização. Para criar um *artbook* eficaz, é necessário refletir sobre o conceito do jogo, a composição visual das páginas, a relação entre a ambientação e o conteúdo, e, acima de tudo, estabelecer conexões com as representações que caracterizam a composição artística e o processo criativo.

Conclusão: Durante o processo de criação do material, se percebeu que é viável combinar *concept art*, narrativas visuais e conceitos de RPG e Soulslike, o que amplia a imersão do leitor na obra. Para projetos futuros, propõe-se a criação de modelos 3D e cenas em game engines, representando a jogabilidade da história do *artbook* apresentado neste trabalho. Pretende-se, por meio deste material, apresentá-lo como parte fundamental de um portfólio, com o objetivo de ingressar no mercado de produções nessa área.

Referências

PAUL, J. **Art of Pre-Production: Concept Art**. Premium Beat, 2014. Disponível em: <<https://www.premiumbeat.com/blog/art-pre-production-concept-art/>>. Acesso em: 08 de out. 2023.

KENCH, S. **What is World Building — Definition, Examples & Techniques**. [S. l.]: StudioBinder, 31 jul. 2022. Disponível em: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-world-building/>>. Acesso em: 09 de out. 2023.

TRNKA, A.; ENGLER, M. **Concept Art: The Essential Part of Visual Pre-production in the Entertainment Industry**. *Acta Ludologica*, Eslováquia, ano 2021, v. 4, n. 1, p. 1-12, 28 jun. 2021. Disponível em: <<https://actaludologica.com/concept-art-the-essential-part-of-visual-pre-production-in-the-entertainment-industry/>>. Acesso em: 09 de out. 2023.

DONGLU, Y. **The Production Process**. In: *THE ULTIMATE Concept Art Career Guide*. 1. ed. Worcester, Inglaterra: 3DTotal Publishing, Janeiro 2018. p. 19-20. ISBN 978-1909414518.

BEANE, A. **3D Animation Essentials**. 1. ed. Estados Unidos: Sybex, mar. 2012. 352 p. ISBN 978-1118147481.

CHROMA JOY: EMBALAGEM DE BISCOITO PARA CRIANÇAS COM DALTONISMO

Sarah Turini¹; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro²

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – sarahturini2011@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design de embalagens, daltonismo; crianças; design social, fun design.

Introdução: Pretende-se por meio dessa pesquisa influenciar e contribuir à inserção de pessoas com dificuldades oftalmológicas no mercado de maneira sutil e divertida, usando embalagens inclusivas no cotidiano de crianças (de quatro a oito anos) portadoras de deficiência visual conhecida como daltonismo, pois há um elevado índice de pessoas com essa anomalia no planeta e que precisam ser amparadas no dia a dia, por meio de produtos assistidos que facilitem e promovam a inclusão social.

A proposta identificada para proporcionar esta experiência visual lúdica às crianças é o incentivo a outros setores da indústria no apoio à comercialização de produtos que atendam necessidades específicas de seus consumidores, em especial aqueles que possuem algum tipo de deficiência (seja ela visual ou física). Detecta-se, como benefício inicial, a inclusão social e inserção de produtos assistidos a partir da primeira infância (período entre a pré-escola e a entrada no ensino fundamental).

Segundo Piaget e Inhelder (2003), “a partir dos sete anos de idade, as crianças começam a relacionar as cores com objetos da realidade. Antes disso, somente praticam a pintura e o desenho”. Essa “plasticidade cerebral” se mostra presente durante a formação do cérebro dos portadores de daltonismo sendo observada na primeira infância, “onde há a maior possibilidade de efeitos positivos de uma influência externa, contribuindo para sua maior eficiência”. (OLIVEIRA, 2016)

Objetivos: Desenvolver embalagens para crianças com ou sem algum tipo de deficiência visual para que usufruam de uma experiência lúdica no consumo de produtos alimentícios, abordar as influências positivas geradas a partir da inserção de embalagens inclusivas no cotidiano de crianças portadoras de daltonismo e informar aos leitores sobre as barreiras sociais enfrentadas pelo público alvo e incentivar a inclusão social a partir da infância por meio de estímulos visuais, táteis e sensoriais em embalagens de produtos alimentícios.

Relevância do Estudo: O daltonismo é uma discromatopsia congênita (tipo de defeito de visão de cores), que pode ser desenvolvida a partir de uma alteração genética, ou decorrente de outra doença sistêmica ou ocular. “Estima-se que 8,35 milhões de pessoas no Brasil e 350 milhões de pessoas no mundo apresentam esta deficiência visual” (PEREIRA, 2021, p.07). Dentre elas, 1,4 milhões são crianças (XAVIER, 2017).

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo/qualitativo e tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo por meio de análise sobre base de dados descritores: Daltonismo, Crianças, Alimentação Saudável e Design de Embalagens. O processo projetual ocorre após as informações pesquisadas e contidas no referencial teórico, onde buscou-se uma metodologia para se trabalhar com o desenvolvimento da embalagem, sendo optada pelo método Segarini (NEGRÃO; CAMARGO, 2008). Para complementar a etapa de pesquisa, considerou-se as seguintes ferramentas para elaboração do projeto: *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Autodesk Inventor*, a plataforma

Google Forms e *mockups/bancos* de imagem gratuitos disponíveis na internet (como por exemplo, *FreePik*, *Mockup World* e *Mockups Design*).

Resultados e discussões: Ao analisar-se o projeto de maneira completa, observa-se que sua linha de raciocínio, adaptada à metodologia de Seragini em Negrão para o desenvolvimento ágil do produto, tornando-o adequado ao tempo de planejamento, criação e implementação estipulados. Após análise em Negrão e Mestriner e outras contribuições bibliográficas, científicas, mercadológicas e estruturais, destaca-se a importância do estímulo visual, sensorial e tátil das embalagens para o processo de descoberta e assimilação das formas, cores, texturas e dimensões.

Assim, iniciou-se análise em relação as cores de acordo com Guimarães e Farina *et al.* que contribuíram de forma ampla no espectro cor. Dessa forma, percebe-se que o mercado atual necessita de produtos com soluções mais centradas no usuário, e que se preocupem em promover o bem-estar social de maneira coletiva. Ou seja, que o Design tenha propósito de contribuição em todo o ciclo de vida do produto. Portanto, a embalagem desenvolvida propõe ao consumidor a ludicidade e a adaptabilidade ao permitir que pessoas de diferentes idades, portadoras ou não de daltonismo, possam compreender perfeitamente as informações ali dispostas sem a necessidade de apoio de terceiros.

Conclusão: A pesquisa desenvolvida aqui pode influenciar e contribuir para a inserção de portadores de deficiências visuais no consumo de produtos saudáveis, práticos e lúdicos. Para melhorar visualmente e estruturalmente suas embalagens, e ainda atender a necessidades sensoriais de crianças com daltonismo, foi preciso atentar-se aos detalhes de todo o ciclo de vida do produto. Os objetivos foram alcançados de acordo com a necessidade de desempenho visual, estrutural e informacional do projeto. Como sugestão de melhoria futura e aprimoramento do produto, é dada a opção da inserção de um QRCode na parte de trás de cada embalagem com acesso direto a um filtro de câmera (semelhante aos utilizados pela rede social Instagram) com demonstração visual dos diferentes tipos de daltonismo ao consumidor ao apontar o aparelho para o objeto.

Referências:

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de Embalagem: do marketing à produção**. 1º Edição. São Paulo, 2008. Editora Novatec, 338p.

OLIVEIRA, J. B. A. **Primeira infância é a época de ouro na formação da inteligência, diz estudo**, 2016. Disponível em: < <https://memoria.ebc.com.br/infantil/para-pais/2016/08/primeira-infancia-e-epoca-de-ouro-na-formacao-da-inteligencia-diz-estudo>>. Acesso em: 16 Mar. 2023.

PEREIRA, Thiovane. **Guia de acessibilidade cromática para daltonismo: princípios para profissionais da indústria criativa**. Santa Maia: 2021. 31 p. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24809/guia-modo-padr%C3%A3o.pdf?sequence=3&isAllowed=y>>. Acesso em: 23 Jul. 2023.

PIAGET, J.; INHELDER, B., **A psicologia da criança**. Edição traduzida para o português. Brasil: Editora Bertrand. Brasil, 2003.

XAVIER, Juliana. **Deficiência visual atinge cerca de 1,4 milhão de crianças no mundo**, 2017. Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/noticia/deficiencia-visual-atinge-cerca-de-14-milhao-de-criancas-no-mundo>>. Acesso em: 19 Mar. 2023.

DESIGN DE APLICATIVO PARA CARONA COMPARTILHADA: CONCEITO E PROTOTIPAÇÃO

Julia Concuruto da Silva¹; João Victor Gomes dos Santos²; Jacqueline Aparecida Gonçalves de Castro³

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

²Professor do curso de Design– Faculdades Integradas de Bauru — FIB — jv.santos@unesp.br;

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Tecnologia; Aplicativo; Carona compartilhada; Aplicativo de carona; User Experience (UX); User Interface (UI); Metodologia de Garret.

Introdução: Desde 2022, o Brasil apresenta um aumento de motoristas de aplicativos e, logo, carros de aplicativos ou de carona compartilhada. Número esse que cresce exponencialmente desde o fim da pandemia, sendo atualmente mais de 30 milhões de trabalhadores informais nesse ramo. Desta forma, a concorrência entre esses aplicativos se torna cada vez maior, partindo do princípio que diferentes empresas cobram diferentes taxas para o uso de seus serviços. Por sua vez, a economia no país desde o fim da pandemia, não retomou ao que era antes desta. O aumento significativo de preços pode ser justificado pela pandemia global de 2020, já que esta produziu grandes impactos na geração de renda do brasileiro, formando então muitos empregos informais, dessa forma, mais brasileiros buscam trabalhar para estes aplicativos. Mas aqueles que utilizam desses aplicativos para se locomover, são o alvo principal para este projeto de conclusão de curso, já que muitos usuários a fim de economizarem buscam por fazer cotações de valores entre as dezenas de concorrentes no mercado, porém ainda de maneira bem manual, que mostra ser trabalhoso muitas vezes. Assim, as informações obtidas presentes em pesquisas e na observação da utilização de aplicativos de carona e similares, geram resultados esperados para serem trabalhados na criação de um aplicativo centralizador dessas informações, a fim de facilitar a busca de uma resposta àquela necessidade do usuário.

Objetivos: Promover a criação de um aplicativo de carona que realiza a centralização de dados de outros aplicativos do mesmo segmento a fim de disponibilizar uma comparação de valores e vantagens em cada companhia de transporte, proporcionando assim uma melhor experiência do usuário ao solicitar uma viagem e comparar benefícios.

Relevância do Estudo: O estudo visa abordar a problemática, melhorando a experiência na solicitação de viagens, contribuindo de forma significativa para a otimização do setor de transporte de passageiros e para vida cotidiana dos brasileiros.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores: Carona compartilhada, aplicativo de carona, Experiência do Usuário (UX), Interface do Usuário (UI), Metodologia de Garret, tecnologia, aplicativo.

Resultados e discussões: Tendo em vista o público-alvo e percebendo quais são as suas necessidades em relação a aplicativos de carona compartilhada com isso, foi possível trabalhar em cima do objetivo principal, que é promover uma plataforma que seja capaz de entregar ao usuário uma cotação rápida entre preços de diferentes empresas do segmento, fazendo com que ele economize tempo e dinheiro. A estrutura implementada baseia-se em aplicativos de compartilhamento de viagens já existentes, com o objetivo de proporcionar ao público uma interface familiar para solicitar um transporte. Avaliando a necessidade do

aplicativo seguir um padrão visual bem estabelecido, foi criada uma identidade visual que mostrasse abranger toda a ideia do sistema, além de procurar atender a parcela de pessoas que possui algum tipo de anomalia visual como o Daltonismo, garantindo que cada tela represente exatamente aquilo o que é necessário, mantendo o mesmo nível de hierarquia de informação e de atenção de todos os usuários.

Conclusão: A origem deste projeto de desenvolvimento de um sistema inovador de aplicativos de carona está associada ao crescimento contínuo de motoristas e veículos vinculados a serviços de transporte compartilhado no Brasil desde 2022, gerando uma competição intensa entre empresas do setor, cada uma com suas próprias taxas. Nesse contexto, a necessidade de eficiência na comparação de preços entre essas empresas tornou-se crucial para usuários em busca de economia. O sistema desenvolvido destaca-se pela eficácia ao simplificar o processo de cotação de preços entre diferentes empresas de carona compartilhada, proporcionando uma experiência de usuário aprimorada, com navegação objetiva e dinâmica em uma única tela. Observa-se a possibilidade de ajustes contínuos com base nos testes de usabilidade, especialmente na transição de telas e na inserção de elementos navegáveis adicionais, visando tornar o sistema mais acessível para potenciais parceiros comerciais. Em síntese, o projeto não apenas atende à crescente demanda por ferramentas facilitadoras de comparação de preços, mas também evidencia a eficácia das metodologias centradas no usuário, contribuindo para otimizar o setor de transporte compartilhado e oferecer uma experiência mais eficiente e acessível para todos os envolvidos.

Referências

AXHAUSEN, Kay W. **Concepts of Travel Behavior Research**. ResearchGate, 2017.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/237262766_Concepts_of_Travel_Behavior_Research> Acesso em: 11 de mai. 2023.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition**. Segunda edição. New Riders, 2011.

NIELSEN, Jakob. **Designing Web Usability**. Primeira edição. New Riders, 1999.

NORMAN, D. **Emotional design: Why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2004.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação: Além da interação humano-computador**. 3ª edição. Bookman Editora LTDA, 2013.

YABLONSKY, Jon. **Leis da Psicologia Aplicadas a UX: Usando psicologia para projetar melhores produtos e serviços**. Primeira edição. Novatec Editora LTDA, 2020.