

## **BRASILIS: EMBALAGEM SUSTENTÁVEL PARA CHOCOLATES ADVINDO DA CELULOSE BIODEGRADÁVEL ENVOLVENDO A FAUNA E A FLORA BRASILEIRA**

Jeany Marconcin de Araújo<sup>1</sup>; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jeanymarconcin@gmail.com;

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** sustentabilidade; embalagem de celulose; Embalagens biodegradáveis;

**Introdução:** A poluição ambiental tem atingido dimensões significativas para o meio ambiente. Dessa forma, aumenta-se a preocupação e a necessidade de haver maior conscientização ambiental para tentar reverter a dimensão do estrago. Segundo Mestriner (2002) as embalagens desempenham grandes funções como o básico de proteger, conter e transportar os alimentos, porém não só é feita para transmitir informações, mas para chamar a atenção do consumidor no desejo da compra. Devida a quantidade de informações vividas nos dias de hoje e a efemeridade de substituição de produtos gerando mais lixo. Então, como desenvolver uma embalagem sustentável diante dessa quantidade de informações e substituições de novos produtos envolvendo a fauna e a flora brasileira?

**Objetivos:** Busca-se desenvolver uma embalagem advinda da celulose biodegradável trazendo os princípios da sustentabilidade e a cultura de proteção da fauna e flora brasileira. Especificamente analisar embalagens trabalhadas com celulose buscando a sustentabilidade; estudar os princípios da sustentabilidade; desenvolver uma embalagem consciente com fácil abertura para lanches menores; entender a fauna e flora brasileira e sua representatividade.

**Relevância do Estudo:** Devido os 17 objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e das 169 metas universais, foi construído a agenda de 2030, da Organização das Nações Unidas (ONU), um plano de ação para os países seguirem e colocar o planeta em um caminho mais sustentável e resiliente até 2030. Dessa forma busca-se trabalhar com celulose biodegradável e uma linguagem visual de proteção à fauna e flora brasileira.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolve uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico randômico, de caráter exploratório com os descritores sustentabilidade; embalagem de celulose; Embalagens biodegradáveis. Com base na metodologia de Mestriner (2002) e Negrão (2008) buscando a cultura brasileira e a representatividade da fauna e flora (TENHER, 2024).

**Resultados e discussões:** Ao analisar o projeto observou-se que a metodologia de Mestriner para o desenvolvimento do produto, torna o processo adequado aos passos estabelecidos diante da problemática apresentada. Após a análise em Negrão e Mestriner viu-se a necessidade da busca bibliográfica dirigida, assim como a mercadológica. Logo, foi percebida a importância da mudança das embalagens atuais para o quanto antes, as biodegradáveis e representação gráfica de conscientização para proteger a fauna e a flora brasileira. A linguagem gráfica de Castro (2016) estabelecida foi por meio de tendências e análises de concorrentes atuais, assim iniciou-se por meio da pesquisa da paleta de cores a serem. Além disso, verifica-se que o mercado atual necessita de produtos com fácil abertura e fechamento e de conscientização para proteger e reverter a situação climática do momento. O Design tem o propósito de contribuição em todo ciclo de vida do produto.

Portanto, a embalagem desenvolvida propõe novas maneiras de consumir o alimento com conscientização e representatividade, protegendo o meio ambiente sem trazer novas maneiras de poluição para a fauna e flora.

**Conclusão:** Foi preciso atentar-se aos detalhes do ciclo de vida do produto, para aí desenvolver um projeto que pode influenciar e contribuir para novos meios de consumo mais conscientes e práticos, trazendo representatividade, conscientização e a comunicação da cultura brasileira por meio da embalagem,

Os objetivos foram alcançados de acordo com a necessidade de desempenho visual, estrutural e informacional do projeto, classificando a embalagem como um produto de valor mediano e disponível em múltiplas plataformas de comércio e venda, como por exemplo supermercado, lojas parceiras, e-commerces aplicativos de comida e redes sociais.

As pesquisas auxiliaram na compreensão do propósito de estudo do tema e as dificuldades encontradas pela falta de conscientização do meio ambiente. Observou-se durante a pesquisa a falta de consciência sobre a preservação do meio ambiente por parte da sociedade, tornando-se uma oportunidade crucial de desenvolvimento do aprendizado tangencial através da embalagem.

Logo, por meio da leitura visual tem-se compreensão e absorção do conteúdo de forma simplificada e por fim, este estudo contribui para melhor entendimento sobre a importância da sustentabilidade, conscientização e a comunicação por meio da apresentação da fauna e flora brasileira nas embalagens.

#### Referências –

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delineador em design de superfície para significado e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. Tese (Doutorado em Arquitetura, Tecnologia e Cidade) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

NEGRÃO, C. *et al.* **Design de Embalagem: Do Marketing À Produção**. São Paulo, Novatec, 2008.

MESTRINER, F. **Design de Embalagem - Curso Básico**. 2º edição revisada ed., Pearson Makron Books, 2002.

ODS, “O Que é a Agenda 2030 Da ONU.” **TJCE - Tribunal de Justiça Do Estado Do Ceará**, [www.tjce.jus.br/agenda2030/o-que-e-a-agenda-2030-da-onu/](http://www.tjce.jus.br/agenda2030/o-que-e-a-agenda-2030-da-onu/). Accessed 8 Oct. 2024.

ONU. “**Objetivos de Desenvolvimento Sustentável | as Nações Unidas No Brasil.**” *Brasil.un.org*, 2023, [brasil.un.org/pt-br/sdgs](http://brasil.un.org/pt-br/sdgs). Accessed 8 Oct. 2024.

TENHER, T. “**O Que é Fauna E Flora Brasileira?**” *Exame.com*, 17 nov. 2023, [exame.com/agro/o-que-e-a-fauna-e-flora-brasileira/](http://exame.com/agro/o-que-e-a-fauna-e-flora-brasileira/). Accessed 8 Oct. 2024.

## AS TRÊS MARIAS: UM REDESIGN DE UM CLÁSSICO PARA CRIANÇAS DE 3 A 5 ANOS

Allan Vinicius Ferreira<sup>1</sup>; Ana Clara L K Yogui<sup>2</sup>; Bianca C. Antonelli<sup>3</sup>; Jacqueline A G F de Castro<sup>4</sup>;

1Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB allanvinicius7@hotmail.com;

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

3Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru –  
FIBbiancacantonelli@gmail.com;

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** crianças; leitura infantil; ilustração; diagramação; clássicos brasileiros

**Introdução:** Sendo primordial no sucesso intelectual de qualquer indivíduo, a importância da leitura se dá pelo mergulho na imaginação e criatividade, muito presentes na fase infantil, além disso, por meio dela é possível aprender, ensinar e conhecer outras culturas. (Pereira; Frasso e Santos, 2012). A partir disso, livros voltados ao público infantil devem ser pensados de acordo com o público que pretende atender, gerando interesse e incentivando ao hábito. Busca-se centralizar o leitor criança, garantindo que o produto contenha ilustrações, história e diagramação adequadas para tal. O redesign propõe introduzir as crianças de 3 a 5 anos a um clássico da literatura brasileira, de forma mais lúdica, e apresentar aos responsáveis, levando a introdução de leitura conjunta. Dessa forma, busca-se compreender a importância da leitura e incentivá-la nos primeiros anos de alfabetização de uma criança é essencial como maneira de aprendizado. Como assegura Ferraz (2008; p.23), pois a leitura mediada promove uma relação de cumplicidade entre aluno e leitor, aprimorando a compreensão e aprendizagem do texto ou livro, ou seja, o incentivo a essas interações com livros auxilia no aprendizado de futuros leitores. O cultivo desse hábito, mesmo que mediado por responsáveis, também enriquece a criatividade, repertório cultural e favorece a criança com questões sociais e intelectuais.

**Objetivos:** Fazer um redesign de um clássico brasileiro para um livro infantil que estimule a leitura visual em crianças de 3 a 5 anos promovendo/esclarecendo a absorção do conteúdo por meio da interação direta do livro com criança, a partir de uma boa diagramação, ilustração e escolha de tipografia.

**Relevância do Estudo:** A leitura infantil é primordial durante os primeiros anos de vida de uma criança, visto que, de acordo com a Unicef, é na primeira infância que a base do desenvolvimento é estabelecida, crucial para a saúde, o aprendizado, o desenvolvimento e o bem-estar social e emocional das crianças. Nota-se que esse período não se limita às suas habilidades motoras, mas se expande às experiências vividas que irão marcar sua vida e moldarão o ser como um todo. A pesquisadora argentina Emilia Ferreiro (2002) apresenta o conceito de alfabetização como inserção da criança na cultura do escrito, na qual é descrito como a necessidade de pensar nas diversas formas culturalmente diversas de interagir com a escrita, uma vez que vivemos em um mundo interconectado. A importância da literatura clássica brasileira apresenta-se na relevância da constituição da identidade cultural do ser humano, de forma que, durante a leitura, o conhecimento e história de cotidianos precedentes seja compartilhado ao leitor e compreendido na formação de contexto cultural da época.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico randômico de caráter exploratório com os descritores crianças; leitura infantil; ilustração; diagramação; clássicos brasileiros. A captação das informações aplicadas ao projeto provém da utilização da

plataforma do *Google Forms*, relacionado às etapas de pesquisa durante o processo do projeto. Bem como um dos objetivos ser entrevistas e consultas com responsáveis e crianças. Como metodologia de projeto usou-se a MDA, sintetizada por (Hunicke et. al, 2004).

**Resultados e discussões:** A partir do estudo feito durante o referencial teórico e a pesquisa com os responsáveis e com a criança, a disposição das ilustrações e a informação visual no livro utilizam Castro (2016), que tiveram o foco em facilitar a identificação dos objetos e personagens no cenário, por meio de seus formatos, cores, contraste e saturação em relação aos da realidade. Nota-se que a compreensão da criança ao contexto do livro durante sua interação com o produto, independente da sua habilidade de leitura, está objetivamente ligada à quantidade de detalhes da ilustração, ou seja, quanto menor a quantidade de detalhes, melhor a leitura visual e entendimento da narrativa.

**Conclusão:** O desenvolvimento deste projeto demonstrou a viabilidade de adaptar um clássico literário brasileiro em um livro infantil direcionado para crianças de três a cinco anos, preservando o conteúdo e a mensagem original. A adaptação focou em ilustrações e diagramação que favorecessem a leitura visual infantil, ampliando o potencial de criação de livros infantis que sejam atrativos e significativos para essa faixa etária.

Durante o processo, verificou-se a relevância da leitura no desenvolvimento intelectual e cultural infantil, mostrando que a interação das crianças com ilustrações e textos permite a introdução de novos personagens, lugares e sentimentos. A adaptação de obras clássicas como “As Três Marias” contribui com a construção de repertório cultural, e aproxima as crianças de ícones significativos da literatura nacional. A pesquisa também revelou a importância da hierarquização de elementos visuais e textuais no livro, priorizando uma abordagem clara e acessível à compreensão visual dos conteúdos.

#### **Referências:**

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delinear em design de superfície para significado e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. Tese (Doutorado em Arquitetura, Tecnologia e Cidade) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

FERREIRO, E. **Passado e presente dos verbos ler e escrever**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FERRAZ, M. M. P. **Passado e presente dos verbos ler e escrever**, 2008. 150 p. Dissertação (Pós-graduação em Ciência da Informação) Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), São Paulo, 2008.

HUNICKE, R. *et al.* **MDA: A formal approach to game design and game research**. San José, 2004

PEREIRA, A. J. *et al.* **Leitura Infantil: O valor da leitura para a formação de futuros leitores**, 2012. 15 p. Dissertação (Graduação em Biblioteconomia) Universidade Federal do Maranhão, São Luiz, 2012.

UNICEF, **Desenvolvimento Infantil**. Disponível em:  
<<https://www.unicef.org/brazil/desenvolvimento-infantil>>. Acesso em abril, 2024.

## **TAYLOR: UM LIVRO SINCRÉTICO E INTERATIVO, TRAZENDO INFORMAÇÕES SOBRE A CANTORA TAYLOR SWIFT**

Vinicius Gabriel Ramalho Doliveira<sup>1</sup>, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Vinicius G. R. Doliveira – Faculdades Integradas de Bauru/FIB: [viniciusvg07@gmail.com](mailto:viniciusvg07@gmail.com)

<sup>2</sup> Jacqueline A. G. F. de Castro – Faculdades Integradas de Bauru/FIB: [designcali@gmail.com](mailto:designcali@gmail.com)

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Taylor Swift, elementos interativos, linguagem sincrética, design

**Introdução:** A criação do livro sobre Taylor Swift busca atender a demanda por conteúdos que ofereçam uma experiência de leitura, mesmo em um cenário em que os livros digitais ganham cada vez mais espaço. Ao combinar narrativa envolvente com recursos interativos do meio digital, espera-se manter o interesse dos leitores, de acordo com (Almeida, 2024). Percebe-se que muitas pessoas estão perdendo a experiência sincrética de leitura e a conexão emocional proporcionados pelos livros tradicionais. Dessa forma, como trazer o universo da Taylor Swift envolvendo o meio digital e o físico? A intenção de construir um livro que utilize de recursos interativos, a fim de enriquecer a experiência de leitura e engajar os leitores de forma diferenciada. Integrar elementos visuais e gráficos que complementam e enriquecem o conteúdo textual, tornando a narrativa mais dinâmica e atrativa. Garantir que o livro físico proporcione uma experiência única, valorizando o design, a qualidade do papel e encadernação, para incentivar a apreciação e coleção de livros físicos.

**Objetivos:** Desenvolver um livro que conta os pontos mais importantes sobre a vida pessoal e profissional de Taylor Swift de forma abrangente, trabalhando uma linguagem sincrética e crítica de acordo com Lipovetsky (2015) integrando elementos interativos do meio digital para proporcionar uma experiência enriquecedora aos leitores. Criar um conteúdo que narra a trajetória de Taylor Swift de maneira envolvente e completa, cativando os leitores desde o início até o fim da leitura.

**Relevância do Estudo:** Este trabalho tem como foco explorar o impacto da interatividade e dos elementos gráficos no design de um livro que aborda a vida pessoal e profissional de Taylor Swift. Com o avanço das tecnologias digitais e o crescimento dos livros eletrônicos, o objetivo é valorizar a experiência de leitura proporcionada pelo livro físico, promovendo uma conexão emocional mais profunda e incentivando o aprendizado. A relevância do estudo está na criação de um produto inovador que integre o mundo digital e físico, oferecendo uma experiência de leitura imersiva e interativa, especialmente voltada para os fãs de Taylor Swift e colecionadores de livros físicos.

**Materiais e métodos:** A pesquisa segue um caráter qualitativo e indutivo, sendo estruturada a partir de uma análise bibliográfica exploratória e descritiva, utilizando bases de dados relevantes e descritores como: Taylor Swift, Design Editorial em Ambrose (2011), Interatividade em Livros e Mídia Digital em (Caldwell, C.; Zappaterra, A, 2014) a partir das informações levantadas, foi desenvolvido um processo projetual voltado para a criação de um livro físico que incorpore elementos digitais, como QR Codes interativos. A metodologia utilizada segue as etapas de projeto de Wheeler (2012) e Castro (2016), aplicada ao design editorial e ao desenvolvimento de produtos interativos.

**Resultados e discussões:** O livro explora o impacto de Taylor Swift na indústria musical, conectando temas como relacionamentos e sucesso com jovens e adultos. Ele combina o formato físico com experiências digitais como as de Fillmann (2013), incluindo QR Codes que dão acesso a músicas e vídeos, promovendo uma experiência híbrida e imersiva. A

obra une tradição e inovação, destacando a essência de cada era da artista com palavras, imagens e músicas, valorizando a conexão emocional e o formato físico na era digital.

**Conclusão:** O projeto demonstrou a viabilidade de um livro que combina design editorial tradicional e interatividade digital para retratar a trajetória de Taylor Swift. Com narrativa visual, QR Codes para conteúdo multimídia e uma estética moderna, a obra equilibra tradição e inovação, conectando-se emocionalmente com o leitor. Apesar dos desafios de alinhar texto, visual e interatividade, o resultado celebra a artista de forma envolvente. Recomenda-se integrar Realidade Aumentada e trilhas sonoras em futuras edições para ampliar a experiência imersiva. O livro reafirma a relevância do formato físico na era digital.

#### **Referências:**

ALMEIDA, D. **O impacto de Taylor Swift na cultura**. In: BIBLIOTECASMA. (org.). Maranhão: 2023. Disponível em: <https://bibliotecasma.org/o-impacto-de-taylor-swift-na-cultura/> Acesso em: 26 mai. 2024.

AMBROSE, G; HARRIS, P. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CALDWELL, C.; ZAPPATERRA, Y. **Design editorial: jornais e revistas / mídia impressa e digital**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delineador em design de superfície para significado e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. Tese (Doutorado em Arquitetura, Tecnologia e Cidade) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

FILLMANN, M. C. F. **Inovação no processo de projeto do design de livro impresso: insumos pelo design estratégico**. Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2013.

HASLAM, A. **O livro e o designer II – Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2 ed., 2007.

LIPOVETSKY, G. & SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marca**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.



## ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGENS BASEADOS EM REGIÕES DO BRASIL: DESENVOLVIMENTO DE UM ARTBOOK

Vitor Hugo Ferreira<sup>1</sup>; Bianca Caseiro antonelli<sup>2</sup>

1Vitor Hugo Ferreira – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – vitor-hhugo@hotmail.com;

2Bianca Caseiro Antonelli – Faculdades Integradas de Bauru – FIB- biancacantonelli@gmail.com.

**Grupo de trabalho:** Bacharelado em Design

**Palavras-chave:** *concept art*; *character design*; *artbook*; ilustração; design de cenário; regiões do brasil.

**Introdução:** Este *artbook* propõe valorizar a rica cultura brasileira, integrando suas cores, tradições e particularidades em personagens e cenários, o que enriquece a experiência do público ao conectar o conteúdo com a identidade cultural do Brasil. A presença desses elementos culturais não apenas entretém, mas também inspira, oferecendo uma nova perspectiva sobre o processo criativo e celebrando a diversidade cultural do país. Esse projeto é apenas o começo de uma série de personagens, é pensado futuramente na produção de diversas outras figuras importantes para a construção da diversa cultura presente no Brasil; todas as ilustrações têm o propósito de homenagear tradições e costumes existentes no país e que se tornaram referência de cada região.

**Objetivos:** Desenvolver um livro com personagens e cenários inspirados nas regiões do Brasil, explorando suas culturas, costumes, vestimentas e traços únicos. O projeto inclui pesquisa sobre personagens existentes, criação de novos, técnicas de ilustração, cenários e organização para produzir um *artbook* completo, do conceito à diagramação final.

**Relevância do Estudo:** Atualmente grande parte das culturas brasileiras não são conhecidas por parte da população do Brasil, é um fato que ainda há muito a ser descoberto. O projeto ganha sua relevância a partir do momento em que indivíduos, sejam leitores ou estudantes do *artbook* criado, têm a oportunidade de conhecer e apreciar essas culturas que estão presentes nas ilustrações e *concept arts* do livro. Essa experiência não apenas enriquece o conhecimento individual sobre o Brasil, mas também proporciona uma nova perspectiva quando se discute a identidade cultural do país.

Cada estado possui características únicas que refletem suas tradições, histórias e modos de vida, tornando o estudo desses fatores de extrema importância. Ao aprofundar-se nas particularidades culturais de cada região, é possível valorizar a diversidade e a riqueza que compõem o tecido social brasileiro. Essa valorização contribui para a preservação das culturas existentes, promovendo um sentimento de pertencimento e respeito entre as diferentes comunidades.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico aleatório de caráter exploratório com descritores do referencial, será usado a metodologia de Beane (2012) adaptada. Será separado em tópicos referentes aos passos a serem tomados no decorrer do processo. A metodologia de Beane foi criada e é utilizada em linha de produção de projetos em animação 3D, e para esse projeto, será adaptada para adequar-se com o objetivo e com o processo.

**Resultados e discussões:** O resultado desse projeto se concentra na confecção e finalização das artes ilustradas dos personagens e respectivos cenários, como o *artbook* e seu conteúdo além dos personagens, como capa, *patterns* e texto explicativo.

**Conclusão:** A diversidade cultural do Brasil reflete a convivência e a troca de tradições de povos indígenas, africanos, europeus e imigrantes de várias outras partes do mundo. Cada região carrega uma identidade própria, visível não apenas em vestimentas e cenários, mas também em festas, na culinária, na música e nos costumes.

A valorização e a visibilidade desses traços culturais são essenciais para a preservação da identidade brasileira. Quando cada região tem a oportunidade de expressar suas particularidades culturais, o país fortalece o sentimento de aceitação, preservando histórias locais passadas por gerações e engrandece de forma cultural o povo. Ao celebrar essa abundância, o Brasil proporciona uma sociedade mais inclusiva, orgulhosa de suas raízes e integrada em suas diferenças.

#### **Referências –**

ABREU, B. R. et al. Collection - **Desenvolvimento de um ArtBook utilizando recursos e ferramentas aplicadas ao Design de personagens**. Blucher Design Proceedings, 1 mar. 2019.

EBAC, E. **Concept Art: uma imagem vale mais que mil palavras**. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras#:~:text=Concept%20Art%20>. Acesso em: abril. 2024.

BEANE, Andy, **3D Animation Essentials. 1ª edição**. John Wiley & Sons, 2012

MAGALHÃES BATISTA, Cláudio. **Memória e Identidade: Aspectos relevantes para o desenvolvimento do turismo cultural**. *Caderno Virtual de Turismo*. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115416147004>. Acesso em: mai. 2024

TV CULTURA. **Candomblé | Retratos de Fé**. Youtube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MCB8-rlKmDc>. Acesso em: nov. 2024.

WORLD WIDE FUNDING FOR NATURE BRASIL. **Por dentro da floresta amazônica**. Disponível em: [https://www.wwf.org.br/natureza\\_brasileira/areas\\_prioritarias/amazonia1/bioma\\_amazonia/](https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/areas_prioritarias/amazonia1/bioma_amazonia/). Acesso em: nov. 2024.

O ECO. **O que é a Amazônia Legal**. Disponível em: <https://oeco.org.br/dicionario-ambiental/28783-o-que-e-a-amazonia-legal/#:~:text=A%20Amazônia%20Legal%20é%20uma,e%20parte%20do%20Pantanal%20matogrossense>. Acesso em: nov. 2024.



## OTIMIZANDO TEMPO E ESPAÇO EM APARTAMENTOS COM MÓVEIS

Allan Hiroshi Suzuki Fonseca<sup>1</sup>, Fábio Alexandre Moisés<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluno de Design – Faculdades Integradas Bauru – FIB – Hiroshisuzuki15@gmail.com

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Móveis, ergonomia, apartamentos, sustentabilidade, modularidade.

**Introdução:** O crescimento das áreas urbanas está impulsionando a demanda por móveis versáteis e multifuncionais, especialmente em apartamentos pequenos. A ergonomia e a sustentabilidade se destacam como pilares no design desses móveis, garantindo conforto e eficiência no uso do espaço, enquanto atendem à crescente preocupação ambiental dos jovens. Com a verticalização das cidades, a adaptação dos móveis se torna essencial, com foco em modularidade, armazenamento integrado e uso de materiais sustentáveis. Isso busca resolver as limitações de espaço e as necessidades específicas dos moradores urbanos, promovendo soluções práticas e estéticas.

**Objetivos:** Desenvolver um mobiliário com diversos encaixes multifuncionais para apartamentos de características atuais, pois precisam ser compactos, versáteis e eficientes no uso e se adaptando ao espaço. A modularidade permite ajustes para diferentes necessidades, e oferecer soluções de armazenamento integradas com múltiplas funções. O design ergonômico e o uso de materiais sustentáveis são essenciais para o conforto e a durabilidade.

**Relevância do Estudo:** O crescimento populacional tem gerado uma demanda crescente por soluções que otimizem espaço e tempo em apartamentos pequenos, onde móveis grandes e pesados estão se tornando obsoletos. O objetivo deste projeto é desenvolver um mobiliário modular, compacto e versátil, que se adapte às diferentes necessidades dos moradores, oferecendo soluções de armazenamento integradas e utilizando design ergonômico e materiais sustentáveis. A produção de móveis modulares é essencial para atender às necessidades de espaço em ambientes urbanos modernos, refletindo uma crítica à mobília tradicional e considerando aspectos mercantis e científicos que melhoram a qualidade de vida dos usuários. Espera-se que os móveis resultantes sejam práticos, estéticos, acessíveis e sustentáveis, medindo seu sucesso pela satisfação do cliente e aceitação no mercado. O desenvolvimento de móveis ergonômicos e sustentáveis leva em conta as necessidades dos usuários e o impacto ambiental, garantindo que a escolha de materiais, como o pinus, promova um ciclo de vida sustentável, desde a produção até o descarte. A ergonomia é fundamental para assegurar conforto e prevenir problemas de saúde, garantindo a usabilidade e eficácia dos produtos em ambientes cotidianos.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo intuitivo, qualitativo, baseado em um levantamento bibliográfico randômico de caráter exploratório com os descritores do referencial. A sustentabilidade na criação de móveis de madeira pinus é crucial por vários motivos que impactam a qualidade do produto e seu efeito ambiental e social. O pinus, por sua rápida taxa de crescimento, pode ser cultivado e colhido de maneira sustentável, aliviando a pressão sobre florestas nativas e preservando ecossistemas. O uso de madeira certificada pelo FSC assegura que a colheita atenda a padrões ambientais e sociais, promovendo a conservação da biodiversidade e o bem-estar das comunidades locais. Além disso, móveis bem-feitos de pinus têm uma longa durabilidade, reduzindo a necessidade de substituição e minimizando o desperdício.

O projeto envolve uma metodologia que combina ergonomia e sustentabilidade no design de móveis para apartamentos pequenos. Inicialmente, será realizada uma revisão bibliográfica para entender teorias e práticas relevantes, seguida de entrevistas qualitativas com designers e usuários para identificar necessidades e desafios. Também serão analisados produtos existentes no mercado para destacar características que promovem eficiência e conforto. Visa-se criar soluções inovadoras e um guia para atender às demandas dos jovens urbanos. O método quantitativo foi aplicado para a precisão dos resultados, usando técnicas estatísticas para coletar e analisar informações. A análise funcional do móvel modular e multifuncional avaliará sua adaptabilidade às necessidades do usuário, destacando a facilidade de montagem e desmontagem, bem como a maximização da capacidade de armazenamento por meio de compartimentos internos que variam em tamanho e forma.

A escolha da madeira é crucial para a estética e durabilidade, enquanto acabamentos personalizáveis permitem que o móvel se harmonize com diferentes decorações. A qualidade dos materiais utilizados contribui para a satisfação do usuário, garantindo resistência ao desgaste. Além disso, um design equilibrado entre beleza e funcionalidade faz do móvel um elemento de destaque no espaço. Essa combinação de função, estética e adaptabilidade é essencial para a eficácia de um móvel de madeira multifuncional em apartamentos pequenos. Pazmino (2015, p. 129) afirma: “Deve-se prestar atenção que sempre as funções básicas devem ser suficientes e necessárias para explicar como a função principal é realizada.”

**Resultados e discussões:** O conjunto se demonstrou eficiente nos quesitos modularidades, ergonomia, praticidade e resistência. O compensado de pinus se encaixou perfeitamente na proposta, por ser leve, resistente e proporcionar um bom acabamento.

**Conclusão:** O design do conjunto de móveis é marcado pela simplicidade e pela funcionalidade, princípios que foram fundamentais na sua criação. Um dos destaques é a cadeira que pode ser recuada dentro da mesa, o que permite um uso mais eficiente do espaço. Esse tipo de solução modular é ideal para ambientes pequenos, onde cada centímetro conta. A possibilidade de alterar a disposição dos móveis e até substituir componentes para funções diferentes torna o produto ainda mais flexível, adaptando-se ao ritmo e às necessidades do usuário. XIX Jornada Científica Faculdades Integradas de Bauru - FIB ISSN 2358-6044 2024

### Referências

BLUCHER – Como se cria: 40 métodos para design de produtos, disponível em: [https://storage.blucher.com.br/book/pdf\\_preview/9788521207047-amostra.pdf](https://storage.blucher.com.br/book/pdf_preview/9788521207047-amostra.pdf) acessado em 20 de setembro em 2024.

DE MORAES, Dijon, Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

FAPESP - Cidades brasileiras estão mais verticais, disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/cidades-brasileiras-estao-mais-verticais/>, acessado em 1 de junho de 2024.

IIDA, Itiro; BUARQUE, Lia. Ergonomia: projeto e produção. 3. ed.rev. São Paulo: Blucher, 2016. p.8

SOUZA, M. R. Processos de fabricação de móveis: Da madeira à peça final. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

## ESTRATÉGIAS DE DESIGN PARA ORIENTAÇÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Kaio Katsuhiko Okimura<sup>1</sup>; Guilherme Bertolaccini<sup>2</sup>; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>3</sup>;

1Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB : kaio katsuhiko2000@hotmail.com;

2Orientador – Faculdades Integradas de Bauru – FIB: guilhermebertolaccini@gmail.com;

3Profa. Dra. – Faculdades Integradas de Bauru/FIB: designcali@gmail.com.

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** *wayfinding*; design inclusivo; deficiência visual; sinalização.

**Introdução:** A importância da participação de pessoas com deficiência visual em meio a sociedade moderna é um assunto essencial para a inclusão social, no qual representam uma parte significativa da população mundial. Essas pessoas enfrentam uma variedade de dificuldades ao navegar por diversos ambientes públicos ou privados, incluindo falta de sinalizações adequadas. No âmbito de saúde pública, a acessibilidade é uma prioridade para garantir que todos tenham igualdade de acesso aos serviços oferecidos. No entanto, para as pessoas com problemas visuais, a navegação em ambientes de saúde pode ser desafiadora. Neste contexto, estratégias de design desempenham um papel crucial na criação de ambientes inclusivos que atendam às necessidades específicas desses indivíduos. Este trabalho propõe investigar e desenvolver soluções de design voltadas para a orientação de pessoas com deficiência visual na Clínica de Fisioterapia da Faculdades Integradas de Bauru. O projeto tem como intuito retratar assuntos sobre *wayfinding*, acessibilidade e normas hospitalares, questionários e aplicação de métodos de design. A partir dessas abordagens, identificar as principais demandas e desafios enfrentados por esse público nos ambientes de saúde, desta forma, desenvolver protótipos de soluções de design que atendam às suas necessidades específicas.

**Objetivos:** Analisar e identificar as principais dificuldades que pessoas com deficiência visual enfrentam durante o processo de atendimento na Clínica de Fisioterapia da Faculdades Integradas de Bauru e propor um projeto de sinalização que melhore a experiência do paciente no ambiente.

**Relevância do Estudo:** Wayfinding é um sistema que permite às pessoas se orientarem no espaço, integrando fatores humanos e ambientais. Segundo Downs e Stea (1973), envolve criação de um mapa cognitivo pessoal, onde o indivíduo codifica, memoriza e recupera informações sobre o ambiente. Arthur e Passini (2002) destacam que esse processo depende da percepção humana e de elementos visuais no espaço.

Gibson (2009) aponta que bons sistemas de wayfinding combinam sinalizações claras com referências visuais implícitas, considerando a organização, os usuários e o ambiente. No Design de Sinalização, como explica D'Agostini (2017), a pesquisa sobre o local e os usuários é essencial para criar uma comunicação eficaz. Pictogramas, populares desde a década de 1920, são fundamentais para tornar a sinalização acessível e funcional (Aicher e Krampen, 2002).

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico randômico de caráter exploratório com os descritores do referencial. O projeto terá como base o Método de Munari (1981), para a realização da pesquisa foi feita uma adaptação da metodologia, assim, sendo dividido em nove etapas, denominadas como Definição do problema, Componentes do problema, Coleta de dados, Análise de dados, Criatividade, Materiais e tecnologia, Modelo, Verificação e Desenho de construção, das quais, as quatro primeiras

etapas serão processos de pesquisas do local e entrevistas. Já na etapa de Criatividade e Materiais e Tecnologia trabalha-se o desenvolvimento dos elementos visuais e materiais. E nas etapas finais do Modelo, Verificação e Desenho de Construção, correspondem às fases de mockups, validação, ajustes e finalização do projeto.

**Resultados e discussões:** Os resultados foram atingidos através do desenvolvimento de todos os elementos de sinalização criados durante o projeto, desta forma, oferecendo um sistema de sinalização adequada para a clínica, especialmente para pessoas com deficiência visual e idosos. As discussões reforçam que a integração de elementos visuais e táteis, seguindo normas de acessibilidade, pode transformar o ambiente em um espaço mais inclusivo, proporcionando autonomia e segurança aos usuários. Além disso, o projeto evidenciou a relevância do Design de Sinalização como ferramenta essencial em ambientes de saúde pública.

**Conclusão:** O projeto surgiu através da necessidade de melhorar a acessibilidade em ambientes de saúde pública, especialmente para pessoas com deficiência visual, no qual enfrentam desafios durante a orientação nas clínicas. A escolha do tema foi definida pela relevância de investigar e desenvolver soluções de design para orientação de pessoas com essa condição visual. Desta forma, foi desenvolvido um sistema de sinalização acessível que busca por necessidades de forma eficiente. Esse sistema de sinalização tem como objetivo, criação de elementos que integrassem aspectos visuais e táteis. A intenção foi assegurar que a orientação no ambiente fosse clara e intuitiva, assim, promovendo a independência e a segurança dos usuários. Por meio das análises bibliográficas e da metodologia aplicada, evidenciaram que a maioria dos pacientes da clínica são idosos podendo possuir baixa visão, e que enfrentam dificuldades de localização, especialmente em suas primeiras visitas. Além disso, todos os voluntários com deficiência visual relataram depender de um acompanhante em ambientes novos e sugeriram melhorias específicas, como a ampliação da sinalização em braille, o aprimoramento dos pisos táteis e um mapa tátil para facilitar a compreensão espacial do local, no qual foram atendidas durante o projeto. Para trabalhos futuros, este projeto pode ser aprimorado com mais testes junto a usuários e aplicado em outras áreas da instituição. A continuidade no desenvolvimento de soluções de comunicação visual inclusivas contribuirá não apenas para o Design de Sinalização, mas também para áreas correlatas à saúde e ao bem-estar, como enfermagem e fisioterapia.

#### **Referências –**

AICHER, Olt; KRAMPEN, Martin. **Sistemas de signos en la comunicación visual**. México: Gustavo Gili, 5a edição, p.155, 2002.

ARTHUR, P.; PASSINI, R. **Wayfinding: people, signs, and architecture**. 2nd ed. Arlington: McGraw-Hill, 2002.

D'AGOSTINI, Douglas. **Design de Sinalização**. São Paulo; Blucher. p. 368, 2017.

DOWNS, R.; STEA, D. **Cognitive representations**. In: DOWNS, R.; STEA, D. (Eds.), 1973.

GIBSON, D. **The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places**. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

MUNARI, Bruno. **Da Cosa Nasce Cosa**. Laterza, 1981.

## GUIA PARA O DESIGN DE INTERFACES DE GAMES: ANÁLISE DE INTERFACE DE JOGOS MODERNOS SOB A ÓTICA DE UX E UI

Luiz Henrique Arruda<sup>1</sup>; João Victor Gomes dos Santos<sup>2</sup>; Jacqueline A. G. F. de Castro<sup>3</sup>;

<sup>1</sup>Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – lhenrique.arruda03@gmail.com;

<sup>2</sup>Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jv.santos@unesp.br;

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** User Experience (UX); User Interface (UI); usabilidade; jogos; heurísticas.

**Introdução:** No cenário atual dos *videogames*, a acessibilidade e a facilidade de uso são elementos de extrema importância para garantir uma experiência positiva aos jogadores, especialmente para os iniciantes. Com a constante evolução das mecânicas de jogo e o aumento da complexidade nas interfaces dos usuários, o sentimento de insegurança e frustração tem se tornado cada vez mais comum entre os recém-chegados nos jogos digitais. Dessa forma busca-se melhorar a acessibilidade dos jogos, promover uma cultura de inclusão e diversidade na comunidade, incentivando uma abordagem universal que visa melhorar a satisfação do jogador. O objetivo é estudar como usuários sem experiência prévia interagem com esses elementos e identificar possíveis adaptações para melhorar a clareza da interface.

**Objetivos:** Pesquisar sobre a UI e a UX na área de *games*, estruturar uma solução para tornar a experiência de novos usuários com a UI mais amigável e identificar possíveis adaptações para melhorar a clareza da interface. Desenvolver a análise heurística para jogos, utilizando como base a interface de usuário de jogos do gênero *First-person Shooter* (FPS). Criar uma ferramenta com diretrizes para análise da interface do jogador de forma geral.

**Relevância do Estudo:** Conforme a indústria de jogos se expande e passa a atrair um público mais variado, desenvolver interfaces inclusivas e acessíveis se torna ainda mais crucial. A complexidade da interface do usuário (UI) e da experiência do usuário (UX) pode ser uma barreira para os novos jogadores, resultando em altas taxas de abandono precoce e, conseqüentemente, impactando negativamente as vendas e a reputação das empresas que desenvolvem e publicam os produtos.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico aleatório de caráter exploratório com os descritores da análise heurística de Nilsen (1994), adaptada por Heather *et al.* (2004) para jogos, específica da interface de usuário de jogos populares, do gênero *First-person Shooter* (FPS), conhecidos por sua mecânica de tiro em primeira pessoa. Para a análise dos elementos da interface, foi pensado um método que relaciona as classificações de Erik Fagerholt e Magnus Lorentzon (2009) e as diretrizes de Heather *et al.*, a fim de identificar suas funções e, a partir disso, sugerir melhorias para maior clareza e coerência entre a interface e o jogo.

**Resultados e discussões:** Partindo da aplicação das classificações de Fagerholt e Lorentzon (2009) e das diretrizes de Desurvire *et al.* (2004). Foram definidos critérios claros, como clareza, feedback imediato e consistência, para avaliar os elementos de interface em jogos. Além disso, foram realizados testes e ajustes iterativos com base nos dados coletados na pesquisa com usuários, garantindo que a ferramenta atendesse às



necessidades tanto de iniciantes quanto de designers de jogos. O resultado é um guia funcional e estruturado que oferece soluções práticas para otimizar a experiência do jogador e tornar as interfaces mais acessíveis.

**Conclusão:** A ferramenta criada apresenta-se como uma proposta promissora, pois oferece uma metodologia que pode contribuir para o desenvolvimento de interfaces mais receptivas, amigáveis e consistentes, especialmente para novos jogadores. Além disso, o uso dela durante as análises demonstrou sua utilidade como ferramenta prática para identificar e solucionar problemas relacionados à usabilidade em jogos.

No entanto, o projeto apresenta algumas limitações em relação à abrangência da análise. Embora tenha apresentado resultados satisfatórios a respeito do desenvolvimento da ferramenta, alguns aspectos poderão ser aprofundados em trabalhos futuros, como, por exemplo, destrinchar cada bloco avaliado em elementos específicos (tipografia, cores, formas etc.) com pesos individuais para cada critério, o que traria uma análise ainda mais precisa e ajustada às necessidades dos diferentes perfis de jogadores.

### Referências:

BEHAVIOUR INTERACTIVE. **Dead by Daylight**. Montreal: Behavior Entertainment, 2016.

DESURVIRE, Heather; CAPLAN, Martin; TOTH, Jozsef A. **Using Heuristics to Evaluate Playability of Games**. In: Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 2004, Vienna. CHI [...]. Vienna: Association for Computing Machinery, 2004. p. 1509–1512.

FAGERHOLT, Erik; LORENTZON, Magnus. **Beyond the HUD: User Interfaces for Player Immersion in FPS Games**. 2009, 118 p. Thesis (Master's Degree) – Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden.

HEWETT, T. T.; BAECKER, R.; CARD, S.; CAREY, T.; GASSEN, J.; MANTEI, M. **Curricula for Human-Computer Interaction**. Nova York: ACM Press, 1992.

LAZZARO, N. Chapter Twenty: The Four Fun Keys. In: ISBISTER, K.; SCHAFFER, N. **Game Usability: Advice from the Experts for Advancing the Player Experience**. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008. p. 317–343.

NIELSEN, J; MACK, R.L. **Usability Inspection Methods**. New York: John Wiley & Sons, 1994.

NORMAN, Donald. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

RIOT GAMES. **VALORANT**. Los Angeles: Riot Games, 2020.

SHACKELFORD, Ross; CROSS, J. H. **The Innovation in Computing Companion**. New York: Springer, 2018.

SWINK, S. Usability and Game Feel. In: ISBISTER, K.; HODENT, C. **Game Usability: Advice from the Experts for Advancing UX Strategy and Practice in Videogames**. Boca Raton, FL: CRC Press, 2022.

UBISOFT. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege**. Montreal: Ubisoft Montréal, 2015.

VALVE. **Counter-Strike 2**. Washington: Valve, 2023.



## KÁTHARSIS: UM CURTA METRAGEM SOBRE A ANSIEDADE NOS JOVENS

Marcela Pagani Rodrigues<sup>1</sup>; Bianca Caseiro Antonelli<sup>2</sup>;

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

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

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** animação; *character design*; transtorno de ansiedade;

**Introdução:** Atualmente, a saúde mental e sua importância tem sido muito discutida entre as pessoas, visto que o detrimento e dificuldade de lidar com ela, têm se tornado muito frequente para muitos. Em relação a ansiedade no público jovem, ela vem se manifestando cada vez mais evidente e frequentemente, seja pela rapidez e imediatismo que a modernidade acaba influenciando ou até mesmo situações específicas que provocam um gatilho. Ao ler e analisar diversos artigos e pesquisas sobre ansiedade, seus principais sintomas são preocupação excessiva com múltiplas questões do dia a dia e apreensão. É comum que os jovens tenham a tendência de evitar falar sobre saúde mental por ser um assunto que carrega o estigma do julgamento alheio. Ainda assim, é notório que a maioria dos jovens apresentam interesse em conteúdos fantasiosos e lúdicos e são muito utilizados como forma de chamar a atenção e comunicar com eles sobre algo em específico. No entanto, devido a falta de reconhecimento dos benefícios que conteúdos lúdicos como uma animação podem proporcionar são poucos os investimentos e projetos com essa finalidade. A partir de uma gama de pesquisas, foi levantado que a animação pode influenciar em como as pessoas lidam com sua saúde mental, incluindo na ansiedade.

**Objetivos:** Produzir uma animação digital 2D abordando a temática da ansiedade nos jovens de forma sutil e leve, citando como os desenhos animados podem ajudar a amenizar a ansiedade, assim como gerenciar melhor suas emoções.

**Relevância do Estudo:** Conscientizar e representar a forma como a ansiedade é manifestada e sentida por jovens, bem como salientar a influência da animação na saúde mental dos jovens, de maneira que ela possa ajudar a amenizar os sintomas da ansiedade por meio de conhecimentos e valores abordados nela. Ademais, pretende-se produzir e entender todo o processo de *design* de animação 2D, de forma que o curta metragem produzido gerasse no espectador a curiosidade e atração pelo assunto, assim como aludir e causar o sentimento de representatividade, acolhimento e calma através de uma narrativa carismática e empática, despertando o sentimento de conexão no espectador. Sendo assim, a animação possui característica universal através da narrativa silenciosa, que permite a compreensão por pessoas de qualquer região do mundo e também agregando leveza ao espectador.

**Materiais e métodos:** Para o desenvolvimento da animação houve a necessidade de se compreender metodologias adequadas para essa categoria de projeto. Baseado nas pesquisas desenvolvidas e informações coletadas durante o estudo do referencial teórico, foi determinado como metodologia as seguintes etapas propostas por Beane: (2012) Pré-produção, Produção e Pós-produção.

**Resultados e discussões:** O projeto resultou em uma animação que aborda a ansiedade de forma leve e fantasiosa, transmitindo as sensações desse transtorno sem mencioná-las diretamente. O uso de cores, expressões faciais e efeitos visuais permitiu demonstrar sentimentos como agonia, tensão e medo, exemplificados por elementos como o escurecimento das cenas, tons acinzentados e a presença de olhos que simbolizam a

sensação de julgamento. A personificação da ansiedade na criatura "Anxius" e sua interação com a protagonista destacaram o impacto progressivo do transtorno, mostrando como ele pode crescer ao ser "alimentado". Momentos como o reflexo distorcido da protagonista no espelho simbolizam a perda de autoimagem e o impacto dos pensamentos ansiosos. Um dos principais resultados foi a conexão emocional criada entre a personagem e o público. A introdução da meditação como recurso narrativo não apenas promoveu a superação interna da protagonista, mas também apresentou uma estratégia prática para lidar com a ansiedade, reforçada pela memória afetiva evocada por uma história em quadrinhos. O desfecho da animação, com a protagonista em paz consigo mesma e aceitando a presença da ansiedade sem ser controlada por ela, ilustrou de maneira positiva a mensagem central: é possível encontrar equilíbrio e acolhimento mesmo em meio a desafios emocionais. Assim, a animação cumpre seu objetivo de conscientizar, confortar e inspirar jovens que convivem com a ansiedade.

**Conclusão:** Este projeto demonstrou a viabilidade da animação como ferramenta para abordar a ansiedade nos jovens de forma leve e fantasiosa, promovendo conforto, conscientização e identificação. A animação conseguiu apresentar o tema de maneira envolvente, atraindo o interesse do público jovem e oferecendo estratégias para amenizar sintomas de ansiedade.

A eficácia da animação como meio de comunicação foi comprovada, apesar das dificuldades em equilibrar a representação da ansiedade com a leveza lúdica e conciliar uma narrativa complexa em um curto espaço de tempo. Mesmo assim, o projeto cumpriu seus objetivos, gerando aprendizado e realização pessoal. A animação agora integra o portfólio do autor, com o objetivo de se inserir no mercado da animação, e futuras produções estão previstas para tratar de outros temas relevantes para os jovens.

#### **Referências:**

BEANE, A. **3D Animation Essentials**. 1. ed. Indianapolis, IN: Sybex, 2012.

FROTA, I. J. et al. **Transtornos de ansiedade: histórico, aspectos clínicos e classificações atuais**. Journal of Health & Biological Sciences, v. 10, n. 1, p. 1, 2022. Disponível em: <<https://unichristus.emnuvens.com.br/jhbs/article/view/3971/1537>>. Acesso em: 24 maio 2024.

MENEZES, E. L. **O tempo e a criação na relação de jovens com os desenhos animados**. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 77 - 87. Acesso em: 02 maio 2024

**SAÚDE DO ADOLESCENTE E JOVENS**. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-do-adolescente>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

WILLIAMS, Richard. **The animator's Survival Kit: a Manual of methods, Principles and Formulas for classical, computer, games, Stop Motion and Internet Animators**. London: Faber and Faber, 2009.

## DESENVOLVIMENTO DE HISTÓRIA EM QUADRINHO HUMORÍSTICA BASEADAS EM METODOLOGIAS DE CRIAÇÃO VISUAL E NARRATIVA

Rafael de Lima Moura<sup>1</sup>; Bianca Caseiro Antonelli<sup>2</sup>

1Rafael de Lima Moura – Aluno de Design - Faculdades Integradas de Bauru – FIB –

rafalynsk@gmail.com;

2Professora de Design – Bianca Caseiro Antonelli - Faculdades Integradas de Bauru – FIB

biancacantonelli@gmail.com

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** processo criativo, histórias em quadrinhos, metodologias, projeto.

**Introdução:** As histórias em quadrinhos no Brasil são marcadas pela censura implantada na década de 30 durante o governo Vargas. A aproximação com o humor se deu somente a partir dos anos 80, marcada principalmente pelas produções de autores como, Angeli, Laerte, Glauco e Luis Gê, que são lembradas até hoje como referência e são o principal fator da popularidade dessa junção, principalmente por ser veiculadas em jornais populares, como a Folha de São Paulo, onde a narrativa dos quadrinhos eram baseados principalmente no humor escrachado e relacionado ao contexto urbano (Pato, 2007). Autores como Danton e McCloud, estudam o desenvolvimento de boas histórias em quadrinhos. A partir de suas obras publicadas é possível entender os métodos que ajudam no desenvolvimento, quando a criação de histórias em quadrinhos não tem um direcionamento prévio pode haver problemas durante o processo de desenvolvimento.

**Objetivos:** Este trabalho tem como objetivo desenvolver personagens e roteiros para histórias em quadrinhos curtas e humorísticas, baseadas em metodologias de criação visual e narrativa.

**Relevância do Estudo:** Desde os anos 1980, métodos variados têm sido utilizados para criar histórias em quadrinhos humorísticas, focando no desenvolvimento de personagens e roteiros que se conectem ao público. Danton (2016) descreve dois métodos populares: o "*marvel way*", que inicia com uma sinopse breve, permitindo maior liberdade ao desenhista e agilidade na produção, e o "*full script*", que utiliza roteiros detalhados para minimizar erros narrativos e estruturar melhor as cenas. Ele também sugere o uso de técnicas cinematográficas, como os 15 planos principais (close, plano geral, splash page, entre outros), para criar cenas dinâmicas e visuais impactantes. Na criação de personagens, Seegmiller (2008) propõe uma abordagem estruturada, incluindo a definição de conceitos, pesquisa detalhada, criação de silhuetas marcantes, experimentação com formas e expressões, e refinamento com feedback. Ele ressalta que um design bem trabalhado pode refletir expectativas e reações do público. Em contrapartida, Bancroft (2006) destaca a importância da experiência técnica do artista, que deve adaptar os visuais ao conceito e roteiro, priorizando características essenciais do personagem. Zeegen e Crush (2009) apontam que a ilustração une ideias e técnicas para comunicar visualmente o conceito, enquanto Presser (2020) enfatiza o planejamento detalhado das páginas, utilizando elementos como balões e composições visuais para harmonizar narrativa e estética.

**Materiais e métodos:** A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. A análise é realizada com base em dados de descritores, bem como, desenvolvimento de narrativa humorística, criação de roteiro, composição de quadros da HQ, desenvolvimento visual dos personagens, *Concept Art e Model Sheet*. De acordo com as necessidades do projeto a metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto foi baseada a partir do esquema

de fases projetuais de Wheeler (2012), segundo a autora é comprovado que para um bom processo de criação de identidade do projeto é necessário um processo rigoroso, que pode ser dividido em 5 etapas, sendo elas; pesquisa, estratégia, design de identidade, pontos de contatos e gestão de ativos.

**Resultados e discussões:** O projeto entregou um quadrinho coeso, visualmente consistente e alinhado ao público-alvo, graças à aplicação de metodologias estruturadas. A pesquisa e análise de similares orientaram escolhas criativas, enquanto *model sheets* e *layouts* detalhados garantiram organização e precisão visual. O roteiro, adaptado para um humor leve, facilitou a conexão com o público, e diálogos curtos enriqueceram a leitura. O quadrinho, nomeado *Estrogonofe de Pipoca*, apresenta histórias curtas e humorísticas inspiradas no cotidiano dos personagens, com o roteiro produzido baseado em humor referencial. Os personagens principais incluem **Niko**, um gato sarcástico; **Tino**, um cachorro com personalidade semelhante à de Niko, criando uma dinâmica competitiva; e **Fumaça**, um porco que desaparece misteriosamente. Com traços simples e expressivos, os personagens reforçam o humor leve e referencial da obra.

**Conclusão:** A criação de personagens e histórias em quadrinhos combina liberdade criativa com técnicas estruturadas, integrando desenvolvimento visual e narrativo detalhado, conforme defendem autores como Seegmiller, Bancroft e Danton. O projeto utilizou etapas essenciais, como pesquisa de referências, análise de similares, *model sheets* e definição de um estilo visual consistente, para garantir coesão e atratividade. O roteiro foi adaptado para um humor acessível ao público-alvo, com layout planejado e *thumbnails* detalhadas que asseguraram fluidez e precisão. Diálogos curtos enriqueceram a leitura, resultando em um produto alinhado ao conceito e eficaz na conexão com o público.

#### **Referências:**

BANCROFT, Tom. **Creating Characters With Personality**. Nova York: Watson-Guption Publications, 2006.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. 2ª ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

PATO, Paulo Roberto Gomes. **História em quadrinhos: uma abordagem bakhtiniana**. 2007. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. **Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena**. 2020. 175 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

TAKAHASHI, Patrícia; ANDREO, Marcelo. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. In: SBGames, 10, 2011, Salvador, p. 1 – 10., nov 2011. **Anais [...]**. 10.º Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 2011, Salvador. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 1 abr. 2024.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca**: guia essencial para toda a equipe de gestão da marca. 3. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

## WORLDS NO BRASIL: EXPRESSÃO VISUAL CRIADA PARA SIMULAR O EVENTO

Matheus da Costa M. Pollini<sup>1</sup>; Guilherme da S. Bertolaccini<sup>2</sup>; Jacqueline Ap. G. F. de Castro<sup>3</sup>;

1Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB: matheus.costap@hotmail.com;

2Prof. Dr – Faculdades Integradas de Bauru – FIB: guilhermebertolaccini@gmail.com;

3Profa Dra. – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com.

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Branding; Identidade Visual; League of Legends; Worlds; Games

**Introdução:** O *game League of Legends* (LoL) é um dos maiores jogos online da história, foi lançado em 2009 como um MOBA com disputas entre equipes em mapas simétricos. Desde 2011, seu Campeonato Mundial (Worlds) atrai milhões de espectadores e une a comunidade global de jogadores. O Brasil, com uma comunidade engajada e um público massivo no CBLLoL, é destaque no cenário do jogo. A identidade visual desempenha papel crucial no sucesso do jogo e de suas competições. Este projeto propõe a criação de uma identidade visual fictícia para o Worlds sediado no Brasil, integrando elementos da cultura nacional e do universo visual do LoL. O objetivo é aproximar a comunidade por meio de peças gráficas que reforcem os principais pontos de contato durante as transmissões do campeonato.

**Objetivos:** Desenvolver e aplicar uma expressão visual fictícia para o *Worlds* sediado no Brasil, buscando trazer elementos que remetessem à cultura brasileira, além de reforçar aspectos visuais do próprio universo de *League of Legends*.

**Relevância do Estudo:** Grandes eventos exigem uma estratégia fundamentada para que sejam bem-sucedidos e consigam atrair o público. Quando falamos de eventos que carregam grandes marcas, como o *Worlds* da Riot Games, a importância de uma comunicação eficiente e da fidelização dos espectadores torna-se evidente, assegurando que eles acompanhem o campeonato do início ao fim.

**Materiais e métodos:** A pesquisa tem um caráter indutivo e qualitativo, com base em um levantamento bibliográfico aleatório, de natureza exploratória e descritiva. A análise foi realizada a partir de uma base de dados com os descritores: "*League of Legends*", "*games*", "*Worlds*", e "Design Gráfico", os quais foram utilizados para o desenvolvimento da revisão bibliográfica, que serviu de base para a fundamentação inicial do projeto. Neste estudo, a metodologia do Duplo Diamante de acordo com Design Concil (2024) advinda do *design thinking*, sendo dividida em quatro fases distintas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

**Resultados e discussões:** O projeto desenvolveu uma identidade visual conectando *League of Legends*, a comunidade gamer brasileira e o Brasil, usando o Duplo Diamante como metodologia. Apesar de não realizar todas as melhorias de interface, criou uma expressão visual que reflete personagens e regiões do jogo, com cores e tipografias alinhadas ao universo de LoL. Um novo símbolo moderno, inspirado em um personagem popular, fortaleceu a identificação do público. A iniciativa destacou a comunidade brasileira e os competidores do Worlds.

**Conclusão:** O projeto analisou identidades visuais anteriores do Mundial de *League of Legends* e criou uma expressão visual inspirada em Zaun, Piltover, a comunidade gamer brasileira e o Brasil. Embora fictícia e sem testes aprofundados, a identidade conectou a narrativa dos espectadores ao campeonato.



Futuras melhorias incluem o desenvolvimento de peças animadas, elementos 3D, uma identidade verbal alinhada à comunidade e maior integração com a arte urbana brasileira. O projeto também destaca o potencial do Brasil para sediar grandes eventos de eSports, sugerindo estudos para aprimorar experiências físicas e interativas.

### Referências

COSTA, Pedro. **Ludus Online – Um estudo ludológico e social de League of Legends**. 2013. p. 17. FAC – Faculdade de Comunicação Departamento de Audiovisual e Publicidade. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/6513>. Acesso em: 03 set. 2024

COUTO, Ana. **A (R)evolução do Branding**. 1. ed. São Paulo: Editora Gente, 2024. p. 22. v.1. ISBN 6555444002.

CROWLEY, Edward; SILK, Matthew; CROWLEY, Sarah. **The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2**. People and Nature. Disponível em: <https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/pan3.10242>>. Acesso em: 02 abr. 2024.

ESPORTS CHARTS - **Esportes Visualizador, Popularidade e Analítica**. Disponível em: <https://escharts.com/pt>. Acesso em: 16 abr. 2024

HAVIDEN, A. 1938. Expressão visual. In: Bierut, M.; Helfand, J.; Heller, S. Andamp; Poynor, R. (Eds.). 2010. Textos clássicos do design gráfico: 177-183. São Paulo: Martins Fontes  
HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MARTINS, Bruno. LoL: como era o MOBA da Riot Games na data de lançamento. **GLOBO ESPORTE**, (2022) Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-como-era-o-moba-da-riot-games-na-datade-lancamento.ghml>. Acesso em: 02 abr. 2024.

PEREIRA, Wesley. Worlds de LoL: relembre campeões, sedes e edições do Mundial. **GLOBO ESPORTE**, (2022). Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/20/worlds-de-lol-relembre-campeoes-sedes-e-edicoes-do-mundial.ghml>. Acesso em: 17 abr. 2024.

RIOT GAMES. **Cartas na mesa: os próximos 5 anos na Riot Games**. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/noticias/cartas-na-mesa-os-proximos-5-anos-na-riot-games>. Acesso em: 02 abr. 2024.

RIOT GAMES. *League of Legends: Realms of Runeterra*. São Paulo: Galera Record, 2020. Jandre Hofstetter. Metodologia Projetual de Gui Bonsiepe. **Aprender Design**, 09 de Abril de 2019. Disponível em: <https://4ed.com.br/metodologia-projetual-de-gui-bonsiepe/>> Acesso em: 08 nov. 2024



## PEQUENA VIA: DESIGN DE APLICATIVO PARA AUXILIAR OS JOVENS NO CAMINHO PARA A SANTIDADE

Raquel Salomão de Nicolai<sup>1</sup>; João Victor Gomes dos Santos<sup>2</sup>

Aluna de Design<sup>1</sup> - Faculdades Integradas de Bauru/FIB: raquel.nicolai01@gmail.com

<sup>2</sup>Professor das Faculdades Integradas de Bauru – FIB - jv.santos@unesp.br

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Gamificação; *User Experience*; *User Interface*; Jovens; Igreja Católica

**Introdução:** Observa-se a falta de motivação dos jovens com a igreja católica e suas atividades, isso porque são, muitas vezes, obrigados pelos pais e responsáveis para participarem das atividades, ou seja, não nasce no jovem a vontade de seguir a palavra de Deus. Então, como incentivar e motivar os jovens a participarem das atividades e a se interessarem pela fé católica?

A área de estudo referente a UX/UI e o desenvolvimento de aplicativos pensados exclusivamente no público-alvo tem sido um campo de estudos abrangente. Dessa forma, busca-se compreender o público-alvo em questão. Com o desinteresse dos jovens e adolescentes e posturas pouco motivados a respeito de atividades ligadas a igreja católica, foi observado um campo importante de atuação e um público com necessidades a serem supridas.

**Objetivos:** desenvolver um aplicativo voltado para jovens católicos, sendo essa a motivação para conhecerem mais sobre a fé católica e participar mais das atividades religiosas, por desejo genuíno. Utilizar os conceitos de gamificação, identificar os fatores que causam a desinteresse dos jovens pela fé e as necessidades e expectativas que possuem nesse cenário, elaborar um protótipo aplicando técnicas de *User Experience* (UX), *User Interface* (UI) e gamificação.

**Relevância do Estudo:** consiste em aplicar os conceitos apresentados em um contexto religioso de jovens desmotivados com a fé. A fim de explicitar como é possível seguir a Deus sem deixar de ser jovem e suscitar nesse público o desejo de conhecerem mais sobre a religião que professam. Além de abordar os conceitos de UX/UI de acordo com Norman, D. e Nielsen (2024) e, algumas características do conceito de gamificação de acordo com Murr e Ferrari (2020), a fim de incentivar a utilização do aplicativo e cativar os usuários na caminhada na Igreja Católica.

**Materiais e métodos:** A pesquisa para este trabalho envolverá uma análise de conteúdo indutiva, qualitativa, baseada em um levantamento bibliográfico randômico de caráter exploratório com os descritores Gamificação; *User Experience*; *User Interface*; Jovens; Igreja Católica. Já a metodologia de projeto utilizada foi a de Garrett (2011), além das 10 Heurísticas de Nielsen, *Affordances*, Gamificação e a Relação dos Jovens com a Igreja.

**Resultados e discussões:** Os resultados obtidos com a aplicação de questionário *online* com o público-alvo foram essenciais para a compressão e desenvolvimento do projeto, revelando uma lacuna entre a relação dos jovens com a igreja. Com isso, observou-se uma oportunidade para a elaboração de uma solução que atendesse a esse público. O protótipo foi desenvolvido abordando princípios referentes à UX/UI, para entregar uma interface intuitiva e atraente. Seguindo esses princípios, foi aplicada uma estética minimalista com paleta de cores simples e iconografia intuitiva. Cada tela foi projetada segundo a hierarquia da informação, tendo como base as 10 Heurísticas de Nielsen, para trazer constância e entendimento prévio das funcionalidades. Apesar dos resultados satisfatórios do protótipo

final, alguns aspectos poderão ser aprofundados em trabalhos futuros. A aplicação de testes com os possíveis usuários, possibilitando a interação direta entre eles e o protótipo final, a fim de identificar melhorias. Além do aperfeiçoamento dos desafios, enriquecendo mais a experiência e o engajamento do público.

**Conclusão:** Por fim, esse projeto apresentou-se como uma proposta promissora, contribuindo significativamente para o campo de design de experiência do usuário ao ser aplicado em contexto religioso. A utilização da gamificação, por meio de desafios e pontuações, auxilia nesse aspecto, promovendo uma prática inovadora ao unir religião e tecnologia para transformar a maneira como o jovem se relaciona com a igreja, apresentando um caminho acessível e inspirador. Logo, o aplicativo visa apresentar que o chamado à santidade é para todos, despertando no jovem o desejo de aprofundar sua fé.

### Referências

CARRARA, Bárbara Ferrarezi. **Plataforma de gestão em restaurantes:** Redesign com aplicação de UX e UI. 2022. p. 66. Dissertação (Bacharelado em Design) - Faculdade Integrada de Bauru (FIB), Bauru, 2022.

GARRET, J.J. **The elements of User Experience** - User centered design for the web and beyond. Tradução nossa. California: New Riders, 2011. 191 p.

GRILLO, A. **Experiência do usuário em interfaces digitais:** compreendendo o design nas tecnologias da informação. 1ª edição. Natal, 2019. p. 191; ISBN 978-85-7064-082-6

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Brasileiro de 2010.** Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

NORMAN, Donald. **O Design do dia-a-dia.** 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006.

## BIODESIGN NO MUNDO TEXTIL

João Lucas dos Santos<sup>1</sup>; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB lucasdelna@hotmail.com;

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

### Grupo de trabalho: DESIGN

**Palavras-chave:** BioDesign, Coleção Capsula, instituições particulares de ensino superior; educação superior

**Introdução:** A moda feminina brasileira passou por transformações profundas entre 2020 e 2024, especialmente com a incorporação de princípios sustentáveis e a adoção de novas tecnologias, como o Biodesign. Estas mudanças refletem tanto as tendências globais quanto as especificidades culturais do Brasil. A crescente conscientização em relação à sustentabilidade, aliada à inclusão de inovações tecnológicas, como tecidos biodegradáveis e estampas digitais, contribuiu para uma redefinição estética e funcional das roupas. Este estudo analisa as principais tendências da moda feminina brasileira nesse período, com foco em sustentabilidade, inclusão social, e o impacto de novas técnicas, como a impressão 3D e o Biodesign.

**Objetivos:** Estudar o Biodesign na contribuição da moda, assim como estudar moda e como funciona uma cápsula de coleção de moda, buscar o público que se identifique tendência e consciência, pensando Sustentabilidade, inovação e individualidade. Além de criar uma estampa para balizar a micro coleção e buscar tendências que alinhem esses elementos e materiais para a cápsula de coleção de moda e desenhar e construir as peças que compõe a capsula.

**Relevância do Estudo:** A relevância deste estudo reside na compreensão das transformações pelas quais a moda feminina brasileira passou recentemente, refletindo um movimento global em direção a práticas mais sustentáveis e inclusivas. Além disso, a análise do impacto de novas tecnologias, como o biodesign e a impressão 3D, permite um maior entendimento sobre como essas inovações podem beneficiar pequenos empreendedores no setor da moda. Ao destacar essas tendências, o estudo visa fornecer insights valiosos para designers, empreendedores e pesquisadores interessados no futuro da moda sustentável no Brasil.

**Materiais e métodos:** Este estudo foi conduzido através de uma revisão bibliográfica sobre as principais tendências da moda feminina entre 2020 e 2024. Foram utilizados artigos acadêmicos, relatórios de mercado e publicações de estilistas renomados para entender como a moda brasileira evoluiu durante esse período. Além disso, foi analisada a adoção de práticas sustentáveis por marcas brasileiras, como Osklen e Farm Rio, e o impacto de tecnologias emergentes, como o biodesign, impressão 3D e estampa digital. O estudo também incluiu entrevistas com pequenos empreendedores da moda, que discutiram suas experiências com a adoção dessas novas técnicas.

**Resultados e discussões:** Os resultados da pesquisa sobre a moda feminina brasileira entre 2020 e 2024 destacam três grandes pilares: sustentabilidade, inclusão social e inovação tecnológica. A sustentabilidade, por meio de práticas como o uso de tecidos biodegradáveis e tingimentos naturais, foi adotada por marcas como Osklen e Farm Rio, que utilizaram elementos da biodiversidade brasileira em suas coleções cápsulas. Esses movimentos reforçaram o compromisso do setor com a redução do impacto ambiental e a

valorização dos recursos naturais, alinhando-se às tendências globais e ao conceito de biomimética (Repository UTL, 2022). A moda feminina passou a valorizar a inclusão e diversidade, com maior representatividade de corpos, etnias e expressões de gênero. A tecnologia da impressão 3D contribuiu significativamente, permitindo a personalização de peças, o que favoreceu a criação de roupas mais inclusivas e adaptadas a diferentes tipos de corpos, refletindo a complexidade cultural do Brasil (Stylo Urbano, 2023). A inovação tecnológica com o uso de biodesign trouxe novos materiais e processos ao setor, como o uso do micélio para a criação de roupas ecológicas. Essa abordagem combina funcionalidade, estética e sustentabilidade, utilizando a natureza como fonte de inspiração para o design de moda (Benyus, 1997). Por fim, a estamparia digital emergiu como uma ferramenta crucial para pequenos empreendedores, permitindo a criação de estampas personalizadas em pequena escala, ampliando a acessibilidade e a criatividade no mercado de moda brasileiro.

**Conclusão:** Este estudo demonstra que a moda feminina brasileira, entre 2020 e 2024, passou por um processo significativo de transformação, com a incorporação de princípios sustentáveis e inovações tecnológicas. O biodesign e a estamparia digital se destacam como soluções inovadoras que podem beneficiar tanto grandes marcas quanto pequenos empreendedores. Além disso, a inclusão social e a busca por maior diversidade nas passarelas e campanhas indicam um avanço importante em termos de representatividade. Assim, as tendências observadas durante esse período indicam uma evolução contínua em direção a uma moda mais ética, sustentável e inclusiva no Brasil.

## Referências

- BENYUS, Janine. **Biomimicry**: Innovation Inspired by Nature. HarperCollins, 1997.
- PAUWELS, Luc & MEYER, Gert. **The Art of Biodesign**: Nature, Computation, and the Future of Fashion. Springer, 2019.
- THOMSON, D'Arcy Wentworth. **On Growth and Form**. Cambridge University Press, 1917.
- DUARTE, Ana Raquel. **Tingimento com Microrganismos**: Uma Alternativa Sustentável. *Revista Brasileira de Moda*, 2021.
- Repository UTL. **Sustentabilidade na Moda Brasileira**. *Universidade Técnica de Lisboa*, 2022.
- Stylo Urbano. **Estampas Tropicais na Moda Brasileira**. *Stylo Urbano Blog*, 2023.

## PLATAFORMA VIRTUAL PARA CONSULTAS RÁPIDAS VOLTADO A JOGADORES DE ROLE PLAYING GAME (RPG)

Lara Maysa de Matos Silva<sup>1</sup>; Guilherme da Silva Bertolaccini<sup>2</sup>; Jacqueline A. Gonçalves de Castro<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – lara.matos2113@gmail.com;

<sup>2</sup>Professor das Faculdades Integradas de Bauru – FIB – guilhermebertolaccini@gmail.com;

<sup>3</sup>Professora das Faculdades Integradas de Bauru – FIB – designcali@gmail.com.

**Grupo de trabalho:** Design

**Palavras-chave:** Role Playing Game; RPG; Ux/UI; Figma; Dungeons & Dragons; D&D.

**Introdução:** O projeto tem a intenção de aprimorar a imersão do jogador durante as sessões de RPG, oferecendo uma plataforma de fácil acesso a informações essenciais, como detalhes sobre classes, espécies, magias e outros elementos do jogo. Essa facilidade de acesso pode incentivar e motivar novas pessoas a se aventurarem no mundo do RPG, proporcionando uma maneira simplificada e acessível de aprender a jogar (Dungeons & Dragons, 2024)

**Objetivos:** Oferecer uma plataforma que funcione como uma plataforma de consultas para jogadores de RPG, facilitando a imersão durante as partidas e o aprendizado de novas classes e espécies.

**Relevância do Estudo:** Verificou-se desmotivação e dificuldade dos jogadores, tanto iniciantes quanto experientes, ao procurar informações sobre seus personagens ou criaturas. Dessa forma a plataforma torna a experiência de jogo mais imersiva e divertida, oferecendo filtros que agilizam e facilitam a pesquisa, reduzindo o tempo gasto pelos jogadores na busca por informações. Um outro ponto relevante foi buscar o desenvolvimento de telas do site utilizando o software (Figma, 2024). Assim, como criar uma área colaborativa onde os usuários adicionam informações personalizadas, como classes e espécies *HomeBrew* (conteúdo não oficial). Viu-se a necessidade de pesquisar desde a etimologia do termo RPG (2024), para buscar informações sobre os princípios do Design conforme Garret (2011) para facilitar a pesquisa dos jogadores atuais e potenciais conforme o visual do site e familiaridade desses usuários com o conteúdo, garantindo uma interface intuitiva e agradável.

**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 com os descritores: "D&D", "Dungeons & Dragons", "website", "aplicativo", "RPG", "UI/UX". Os quais foram utilizados para o desenvolvimento da revisão bibliográfica deste trabalho, base para a fundamentação inicial do projeto desenvolvido. Neste estudo, também, a metodologia do Duplo Diamante conforme Design Council (2024), 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:** Este projeto desenvolveu uma plataforma digital para jogadores de RPG, focada em consultas rápidas e navegação intuitiva, utilizando a metodologia do Duplo Diamante. Foram criados filtros e categorias específicas para facilitar o acesso a

informações como classes, espécies e magias, otimizando a experiência do jogador e reduzindo interrupções. Destaque para a seção de Fichas Prontas e a aba de Comunidade, que incentivam a colaboração entre usuários e enriquecem as histórias e personagens criados.

**Conclusão:** O projeto desenvolveu uma plataforma digital para consultas rápidas, facilitando o acesso a informações essenciais de RPG, como classes, espécies e magias, para reduzir interrupções e aumentar a imersão. Com uma interface intuitiva e espaço para conteúdos personalizados (*HomeBrew*), a ferramenta atende tanto iniciantes quanto experientes. Agora, com o site funcional, o próximo passo é coletar feedback dos usuários para aprimorar funcionalidades e fortalecer a comunidade de RPG.

### Referências

DUNGEONS & DRAGONS: jogo deu origem a filmes e “Caverna do Dragão”. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2023/04/16/de-rpg-de-sucesso-a-serie-sem-final-a-a-scensao-de-dungeons--dragons.htm#:~:text=Criado%20por%20Gary%20Gygax%20e>. Acesso em: 15 abr. 2024.

FIGMA, Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 10 jul. 2024

GARRET, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2011. Acesso em: 8 jun. 2024.

PONTES, L. **Boas Práticas Em UX e UI Design: Um Guia Prático e Teórico Para Projetar Interfaces Digitais Intuitivas**. 2022. 94. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (GRADUAÇÃO EM DESIGN) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/64132>. Acesso em: 8 jun. 2024.

LIMA, AMANDA M. **As Possibilidades De Uso do Role Playing Game (RPG) Na Psicoterapia**. 2019. 22. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA) - Universidade Anhanguera Uniderp, Campo Grande. Disponível em: [https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/30200/1/AMANDA\\_LIMA\\_ATIVIDADEDEFESA.pdf](https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/30200/1/AMANDA_LIMA_ATIVIDADEDEFESA.pdf). Acesso em: 13 abr. 2024.

DICIONÁRIO DO RPG. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/dungeons-dragons-dd/>. Acesso em: 15 abr. 2024.