

A CABEÇA DE HAUSMANN VISTA À PARTIR DE UM NOVO OLHAR.

Heidi Ramos¹; Paula Valéria Coiado Chamma² (ramos.heidi@hotmail.com)

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

²Professora de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – arg.paula.chamma@gmail.com.

Palavras-chave: Dadaísmo, design, poemas-cartaz, ruptura, cotidiano;

Introdução: O Dadaísmo ou também chamado Movimento Dadá, foi um movimento considerado artístico que aconteceu na Europa na cidade de Zurique, durante a Primeira Guerra Mundial (1916). Era formado por escritores, artistas plásticos e poetas e tinha como característica principal a ruptura com as formas tradicionais de arte. Foi um movimento que teve grande impacto na população da época. Os artistas dadaístas usavam objetos comuns do cotidiano, representando assim uma forma nova de contexto artístico. Além disso, havia uma forte irreverência artística, crítica ao capitalismo e ao consumismo, ênfase no absurdo e nos conteúdos que desafiam a lógica, usando objetos do cotidiano, sons, fotografias, músicas, poesias, recortes e jornais na composição das obras. Raoul Hausmann foi um artista plástico, escritor, poeta e fotógrafo austríaco. Teve influência de vários movimentos, incluindo o Dadaísmo e Expressionismo, ficando mais conhecido por suas obras Dadaísta. Participou dos grupos de Zurique e posteriormente de Berlim, onde foi um dos fundadores do “Clube Dadá” de Berlim, participando assim dos sarais. Em 1912, começou a produzir gravuras e tornou-se o editor da revista de Walden, também chamado de Der Sturm. Foi nessa época que Hausmann desenvolveu os primeiros “poemas-cartaz” da época. dos principais artistas desse movimento e foi muito criticado em detrimento de suas obras. A obra mais famosa de Hausmann foi Der Geist Unserer Zeit – Mechanischer Kopf traduzida como “A cabeça mecânica: o espírito do nosso tempo” (1920), onde o artista por meio de uma escultura feita a partir de materiais reutilizados faz uma crítica social ao descarte excessivo. A cabeça está alienada em cima de uma caixa de madeira, o que demonstra ser uma obra revolucionária (logo após a Primeira Guerra Mundial), “mentes revolucionárias”. Apresentando diferentes objetos espalhados pela cabeça observa-se: um copo telescópico que era distribuído aos soldados alemães na parte frontal da escultura, uma plaquinha com o número 22 na testa e localizado na têmpora direita, encontra-se o mecanismo de um relógio. Como orelha, Hausmann posicionou um rolo de impressão, no outro lado, uma régua de madeira e vários tipos de parafusos que pertenciam a uma máquina fotográfica. Localizada atrás da cabeça, uma velha e gasta bolsa de couro, o que mais chama a atenção na obra é a utilização de uma fita métrica que foi cortada no décimo centímetro, dando a entender a medição do cérebro do indivíduo alienado pela sociedade.

Objetivos: O objetivo deste estudo é intensificar a aplicação do design em um material paradidático, ou seja, uma cartilha que atenda a área da Nutrição abrangendo os valores nutricionais e o consumo do chocolate ao público infantil, inserindo novos hábitos alimentares na vida das crianças, promovendo a convivência e a interação familiar, fornecendo informações adequadas e compreensíveis mediante a idade das crianças e expondo ilustrações lúdicas que auxiliem na absorção das informações contidas no impresso.

Relevância do Estudo: A importância encontrada no estudo é determinada pelo intuito de demonstrar possibilidades de auxílio aos responsáveis, pais ou educadores, referente à alimentação infantil, fazer com que a criança obtenha estímulos para uma educação alimentar saudável e além disso que possa ser incluída como uma nova didática no ambiente escolar.

Materiais e métodos: Foram utilizados textos de artigos, teses de mestrados e doutorados e livros com autores renomados disponibilizados por professores e encontrados na biblioteca da FIB.

Resultados e discussões: O design editorial é a área do design gráfico o qual trabalha com impressos e suas formas digitais para diferentes públicos, sendo assim Cadwell e Zapaterra (2014, p.8) destacam que “uma publicação editorial pode entreter, informar, instruir, comunicar, educar ou ser uma combinação dessas coisas”. Os livros e e-books voltados ao público infantil são caracterizados pela utilização variada em ilustrações do que palavras inseridas em suas páginas, e esse tipo de design editorial é fundamental para que desperte a atenção das crianças. Ressalta-se também que a temática do livro é outro fator que exerce influência sobre as crianças, que apreciam temas que aproximem de seu cotidiano. (KAUFFMAN, 2005 apud KLOHN; FENSTERSEIFER, 2012). O design editorial infantil visa apresentar um layout de imagens, textos e representações simbólicas que auxiliem a interpretação do público, ou seja, utilizar a construção com layouts simples, eficientes e objetivos. Estes meios de comunicação informacional impressos possuem o papel de estimular a criança, e a imagem e o simbolismo que complementam e enriquecem a história. Em relação a ludicidade, esta é de extrema importância para a saúde mental do ser humano e ressalta-se que, por meio de atividades lúdicas,

várias situações vividas são afetadas na vida da criança por meio do seu aprendizado. Desta forma há a aplicação da imaginação e do faz-de-conta, introduzidos no seu cotidiano, assim como afirmam Dallabona e Mendes (2004, p. 109) que esta representação do cotidiano se dá por meio de combinação entre as experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidade, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. A criança em fase escolar começa a possuir contato com a literatura por meio dos seus educadores, sendo auxiliada também pelos pais ou responsáveis neste desenvolvimento. Contudo, o ato de leitura deve ser sempre cultivado e elevado em qualquer fase de sua infância, pois a criança de hoje pensa, lê e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, enquanto produto dinâmico, tem que se atualizar constantemente (LINS, 2003). Deste modo, voltando-se ao projeto e percebendo quão o chocolate é considerado como vilão em meio a sociedade, preocupando geralmente pais e responsáveis, optou-se por uma forma interativa e de fácil acesso às crianças, assim foi elaborado um estudo para uma cartilha educativa contendo conteúdo multidisciplinar abrangendo áreas do Design e da Nutrição, focado essencialmente no bem-estar da saúde infantil, sendo desenvolvido alguns requisitos para as ilustrações e a diagramação da mesma, que destacam-se por fácil usabilidade; fácil compreensão; atrativa; lúdica; dinâmica; personagens com características semelhantes ao do público-alvo; formas suaves, arredondadas e estilizadas, relacionadas ao público-alvo; atrativos e cativantes; traços simples e minimalistas em detalhes e cores pertencentes ao conceito do público-alvo. A cartilha infantil utiliza a seu favor a própria forma e deste modo, Romani (2011, p.28) afirma que “o formato e a capa criam uma expectativa no leitor”. O formato do livro influencia a resposta que irá provocar em seu público alvo, ou seja, livros pequenos podem gerar a impressão de conter uma abordagem mais delicada com narrativas mais sutis, enquanto livros grandes aparentam proporcionar efeitos visuais impactantes. Sendo assim, as percepções referentes às histórias dos livros infantis são influenciadas pela aparência física desses materiais, mesmo antes de lê-los. O design do livro é a primeira impressão que temos do livro. (NODELMAN, 1988 apud NECYK, 2007) Contudo foi visado também, uma ergonomia apropriada para a criança em relação a cartilha, como a conveniência da leitura, onde a cartilha é ilustrada para que o público infantil consiga compreendê-la. O tema sobre o chocolate e seus valores nutricionais é retratado através de uma história que é formada por diversas sequências que apresentam uma progressão do início ao fim. No início, define-se ou sugere-se um objetivo ou problema. A ação da história se conclui quando o objetivo é alcançado ou o problema é resolvido, e as ilustrações transmitem com clareza essas sequências, enfatizando na criança uma educação saudável. O fácil manuseio, que pelo próprio formato definido como quadrado, alguns aspectos ergonômicos se dão pela estruturação da linguagem, destacando frases claras, simples e precisas; pela tipografia, sendo o tipo e tamanho das fontes; e a quantidade de texto por página, levando em consideração a relação do interesse da criança. Além da viabilidade econômica que durante o processo de impressão se obtém o aproveitamento de papel, que reduz o custo final do projeto. Evitando o desperdício e diminuindo a quantidade de lixo, resultando no auxílio ao meio ambiente.

Conclusão: É relevante afirmar que o design editorial aplicado à educação nutricional infantil não se limitou apenas ao contexto lúdico, pois o Design aliado a Nutrição, obteve como resultado um produto que ainda poderá ser explorado de forma multidisciplinar agregando considerável potencial na área.

Referências

- CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial**. Tradução Edson Furmankiewicz. 1 ed. São Paulo: G. Gili, 2014.
- DALLABONA, Sandra R.; MENDES, Sueli M. S. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista técnico-científica do Instituto Catarinense de Pós-Graduação (ICPG), Santa Catarina, v.1, n.4, p.107-112, 2004.
- KLOHN, Sara C.; FENSTERSEIFER, Thais A. **Contribuições do Design Editorial para a Alfabetização Infantil**. InfoDesign: Revista brasileira de design e informação, São Paulo, v.9, n. 1, p. 45-51, 2012.
- LINS, Guto. **Livro Infantil?: Projeto Gráfico, Metodologia, Subjetividade**. 2 ed. São Paulo: Rosari, 2003 – (Coleção Textos Design).
- NECYK, Barbara J. **Texto e Imagem: Um olhar sobre o livro infantil contemporâneo**. 2007. p. 1-167. Dissertação de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. 2011. p. 1-144. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

A INFLUÊNCIA DO DESIGN DE INTERIORES SOBRE O PROCESSO DE APRENDIZAGEM INFANTIL

Emilly Pereira Novais¹; Paula Valéria Coiado Chamma²;
Jacqueline Ap. Gonçalves Fernandes de Castro³

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

²Orientadora – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - arq.paula.chamma@gmail.com;

³ Profª de PCC e co-orientadora – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - designcali@gmail.com;

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Design de interiores, Processo de aprendizagem, Educação, Adequação, Ambiente humanizado, Relação sócio interacionista.

Introdução: O Design busca promover satisfação para necessidades que muitas vezes não se limitam a criação de um produto, mas que abrangem um conjunto de possíveis soluções que podem ser aplicadas através do desenvolvimento de serviços diferenciados. Procurando aplicar o Design como ferramenta de solução, inovação e qualidade, este artigo trata da aplicação do Design na educação através do Design de interiores, abrangendo a aplicação e compreensão da cor, ergonomia, princípios da Gestalt e ferramentas do Design thinking, vinculados à psicopedagogia.

Objetivos: Desenvolver o planejamento e a distribuição layout de um ambiente que proporcione a maior qualidade possível de absorção de informações passadas para o público infantil dentro de uma sala de aula de uma instituição privada com a intenção de tornar mais efetivo o próprio processo de ensino-aprendizagem.

Relevância do Estudo: Hoje, no momento em que vive a humanidade, tem feito parte do cotidiano das pessoas objetos ligados à globalização e tecnologia que interagem, ao mesmo tempo, nos campos do entretenimento, comunicação, educação e trabalho, havendo um grande crescimento na interação com os ambientes e no acesso a informação cada vez mais facilitado, o que causa mudança na perspectiva da educação. Em consequência surgem de maneira evolutiva a necessidade da existência de ambientes que contribuam para o processo de aprendizagem.

Materiais e métodos: A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa resultou da união de diversos processos e métodos provenientes de autores das áreas relacionadas a pesquisa. Pela abrangência do tema, foi utilizado, por exemplo, processos que vão desde a metodologia de projetos de produto e processos de desenvolvimento do Design de serviços através de métodos de análise do Design Thinking, até o estudo das formas e das cores, com análises psicológicas e pedagógicas, com o objetivo de trazer maior compreensão do público alvo que foi diretamente alcançado pelos resultados do projeto.

Resultados e discussões: A presente pesquisa investigou como o Design de interiores pode contribuir de maneira positiva para tornar o processo de aprendizagem infantil mais efetivo. O processo de educação no Brasil, ao mesmo tempo que busca inovação e aperfeiçoamento, esbarra numa estrutura onde a resolução dos problemas mais evidentes são negligenciadas, atrasando o desenvolvimento de projetos que auxiliem na melhoria das condições educacionais. O envolvimento de áreas diversas da ciência em prol da educação é necessário. Diante da dificuldade em fixar a atenção dos alunos mediante a presença de tanta tecnologia e informação virtual “on-line”, os processos de educação exigem novas formas de lidar com o ser humano em formação do nosso século. Partindo dessa premissa, cabe aos

gestores educacionais oferecer um ambiente que proporcione condições para que o aluno sinta-se parte do seu local de aprendizagem durante sua caminhada educacional, onde devem ser atendidas as necessidades de conforto e adequação do espaço e dos mobiliários utilizados dentro do ambiente, principalmente da sala de aula. Diante disso, propõe-se um projeto para uma sala de aula que seja adaptada e adequada para todos os usuários pertinentes ao ambiente, ou seja, crianças de uma faixa etária de 6 a 10 anos, professores e pais, levando em consideração fundamentos de conforto ambiental, Gestalt, ergonomia, acessibilidade e psicopedagogia. A proposta desta pesquisa é a utilização dos princípios do Design, dentro do âmbito do “Design de Interiores”, sugerindo possíveis soluções no desenvolvimento de uma melhoria no layout de um ambiente de sala de aula. Busca-se soluções para as necessidades e ansiedades apresentadas pelos usuários, em uma ação de interdisciplinaridade. É objetivo do trabalho desenvolver um planejamento de melhoria do espaço, proporcionando a maior qualidade possível para o público infantil dentro de uma sala de aula de uma instituição privada com a intenção de tornar mais efetivo o próprio processo de ensino-aprendizagem. A metodologia compreendeu as seguintes etapas: a) Realização da abordagem teórica através de livros e artigos, b) Métodos e técnicas de pesquisa de campo, que foram divididas em três partes: aplicação e análise de desenhos infantis dos alunos no espaço analisado, aplicação de questionários com os professores envolvidos da mesma instituição, por meio do Google Formulários e por visitas técnicas realizadas por observação sistemática participante, de maneira individual, c) Análise e discussão dos dados obtidos através dos desenhos recolhidos, na perspectiva dos professores e com as visitas técnicas d) Proposta de intervenção no espaço, sugerindo melhorias no ambiente.

Conclusão: A partir desta proposta, desenvolveu-se um projeto de caráter experimental, de possível aplicação futura e sujeito a novas análises e desenvolvimentos mais aprofundados, de maneira a ampliar a sua capacitação e funcionalidade. Conclui-se que há grandes oportunidades para o tema, de forma que a troca de experiências entre áreas diversas pode se tornar uma forte ferramenta para a melhoria do ensino de uma sociedade, além de afirmar que o trabalho prático envolvendo o Design com a educação, acaba possibilita aos Designers a formação de profissionais capacitados para o trabalho em equipes interdisciplinares que promovem e sustentam relações educativas.

Referências:

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos**. Tradução Itiro Iida. - 3. ed. São Paulo: Editora Blücher, 2011.

FARINA, Modesto, et al. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. ver. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006. 13-108p.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: Design de interiores**. 4. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. 2. ed. São Paulo: Ergo, 2005.

SCHNEIDER, Jacob. (Org). **Isto é Design thinking de serviços: Fundamentos, ferramentas e casos**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.

TABAK, Tatiana. **Diálogos possíveis entre Design e Educação: contribuições para a formação de professores reflexivos**. PUC-Rio, 2005.

ABC PARA MIM E PARA VOCÊ

Júlia Herrera de Oliveira¹; Jacqueline Ap. G. F. de Castro²

¹Graduanda em Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – juliaherreraoliveira@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: PCC do curso de Design, 2016.

Palavras-chave: *Board Game*; Design; Design Inclusivo; Design de Produto; Alfabetização.

Introdução: O presente trabalho contém dados de uma pesquisa realizada para a elaboração do projeto de conclusão de curso de Design, das Faculdades Integradas de Bauru, do ano de 2016. Tal projeto deu-se por um *Board Game* instrucional, focado na área da alfabetização de crianças. Segundo Fialho (2008), a falta de motivação por parte dos alunos é um dos maiores problemas no processo de ensino, muitas vezes ocasionado pela metodologia aplicada pelos educadores, sendo necessária a criação de meios que visem solucionar este problema e consequentemente aproximar as crianças ao máximo de sua realidade, para poder transformar os conteúdos transmitidos em vivência. A base para a escolha do tema da pesquisa foi a determinação em solucionar este problema, como também promover maior inclusão social por partes de alunos deficientes visuais.

Objetivos: O projeto se trata dos estudos necessários para o desenvolvimento de um *Board Game* Instrucional que visa aumentar o interesse de crianças entre 5 e 8 anos para a aprendizagem, e que conjuntamente facilite o processo de transmissão do conhecimento por parte dos educadores e na alfabetização das mesmas.

Relevância do Estudo: O foco principal do projeto está na necessidade de aumentar a motivação de crianças para adquirirem novos conhecimentos, além de colaborar com educadores para facilitar no processo de alfabetização e torna-lo mais dinâmico, natural e prazeroso, tanto de ser ensinado, quanto de ser aprendido.

Materiais e métodos: Esta é uma pesquisa de abordagem indutiva, com característica propositiva, a qual se iniciou com o processo de fundamentação teórica a partir de informações coletadas em artigos científicos eletrônicos e livros publicados. Os temas da pesquisa abrangeram assuntos como: educação, métodos pedagógicos, alfabetização, desenvolvimento da criança, processo de aquisição do conhecimento, crianças deficientes visuais, cor, a importância da utilização de jogos na educação e ergonomia.

Resultados e discussões: Devido à educação infantil ser o primeiro contato que a criança tem com o mundo escolar, esse ambiente é rodeado de jogos e brincadeiras, que podem ser utilizados com enfoque didático dentro da sala de aula, através de jogos didáticos e educativos, onde a utilização dos mesmos pode colaborar para o desenvolvimento social, psicológico e no aprendizado (JESUS, 2011). Entende-se que a utilização de jogos educativos durante o processo de alfabetização pode estimular o desejo de aprender, como também torná-lo diferenciado, dinâmico e atrativo (FIALHO, 2008). Após a realização destes estudos, concluiu-se que o melhor método para solucionar o problema da falta de motivação dos alunos para aprender novos conteúdos seria através do desenvolvimento de um jogo educativo, onde a alfabetização foi o foco escolhido. Segundo Braslavsky (1988) apud (FRADE, 2005-2007), o ensino se dá inicialmente pela apresentação da forma e do som das vogais, depois apresentam-se as consoantes e as relações das vogais com as mesmas. Cada letra é aprendida como um som que, junto a outro som, pode formar sílabas e palavras. Avaliando a faixa etária do público alvo escolhido e tendo por base estas informações, julgou-se adequado

aplicar o método fônico ao projeto, onde ensina-se primeiramente as vogais, para depois apresentar as consoantes e suas combinações. Para Santos (2003), um dos principais desafios da educação é fazer com que todos tenham acesso à educação básica de qualidade, por meio da inclusão escolar, respeitando as diferenças culturais, sociais e individuais, que podem configurar as necessidades educacionais especiais que todos possam possuir. A educação é um dos principais meios de inclusão social para pessoas portadoras de deficiência visual, proporcionando maiores possibilidades de uma vida com maior qualidade e oportunidades mais efetivas para concorrer no mercado de trabalho (BRUMER, PAVEI e MOCELIN, 2004). Com o foco em promover maior inclusão social, optou-se por abranger o público de deficientes visuais. Após a realização destes estudos foi possível adquirir as informações necessárias para a elaboração do projeto. O resultado final deu-se por um *Board Game* instrucional que consiste em 5 bases de polímero PS, onde cada uma delas representa uma palavra formada por uma das 5 vogais. Além das vogais, estão presentes também palavras referentes as mesmas, sendo elas: anel, escada, ilha, osso e uva, onde cada uma possui sua separação silábica indicada por diferenciação de cor. Utilização de ilustrações figurativas das mesmas, para promover melhor identificação e assimilação. Visando proporcionar maior conhecimento e inclusão, aplicou-se a representação em alfabeto Braille de todas as letras presentes, como também a adição de um código de cor, com o objetivo de transmitir o conteúdo de forma mais completa para as crianças deficientes visuais.

Conclusão: Conclui-se que a pesquisa realizada foi essencial para a concretização do projeto, e para a solução do problema da falta de interesse por parte dos alunos. Entende-se que o objetivo pôde ser alcançado através da união da interatividade e ludicidade, juntamente com a transmissão de novos conhecimentos. Acredita-se em uma maior eficiência quando aplicado juntamente com a metodologia de educadores.

Referências:

BRUMER, Anita; PAVEI, Katiuci; MOCELIN, Daniel Gustavo, 2004. **Saindo da “escuridão”: perspectivas da inclusão social, econômica, cultural e política dos portadores de deficiência visual em Porto Alegre**. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/soc/n11/n11a13>. Acesso em: 03 jun. 2016.

FIALHO, Neusa Nogueira, 2008. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Disponível em: <http://quimimoreira.net/jogos_didaticos.pdf>. Acesso em: 24 mai. 2016.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva, 2005. **Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores**. Disponível em: <docplayer.com.br/8241286-Metodos-e-didaticas-de-alfabetizacao-historia-caracteristicas-e-modos-de-fazer-de-professores.html>. Acesso em: 02 jun. 2016.

JESUS, Michele Maria, 2011. **O Lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil**. Disponível em: <www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias_Biologicas/1o_2012/Biblioteca_TCC_Lic/2011/2o_2011/MICHELE_MARIA.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2016.

SANTOS, Mônica Pereira, 2003. **O papel do ensino superior na proposta de uma educação inclusiva**. Disponível em: <www.lapeade.com.br/publicacoes/artigos/Paper%20UFF.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2016.

ADEGA CLIMATIZADA PARA PEQUENOS ESPAÇOS

Giovanna Colombo Francischini¹; Jacqueline Ap. Gonçalves Fernandes de Castro²;
Fábio Alexandre Moizés³;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – gikah20@hotmail.com.;

²Orientadora – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com;

³Co-orientador – Faculdades Integradas de Bauru – FIB fabioamoizes@gmail.com;

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Adega, Climatização, Peltier, Temperatura, Vinho, Exclusividade.

Introdução: Uma das maiores preocupações dos apreciadores de vinhos se refere a sua guarda, pois com o tempo o vinho jovem evolui seus aromas, muda sua cor, seu sabor e se torna mais complexo. Pois é claro e certo que todo vinho jovem de boa qualidade e procedência pode se beneficiar do envelhecimento e atingir o seu ápice de qualidade. Sendo assim, esse trabalho visa desenvolver uma adega climatizada de baixo custo, que atenda aos requisitos de armazenamento e climatização adequados.

Objetivos: Solucionar a forma de armazenamento de vinhos em casas e/ou apartamentos pequenos, onde será necessária a construção de uma adega em tamanho específico que atenda ao requisito de pequenos espaços.

Relevância do Estudo: Conforme observado e experimentado, notamos que as adegas disponíveis para aquisição no mercado possuem uma capacidade de armazenamento muito elevada considerando o uso residencial, sendo que, além de possuírem preços muito elevados, geralmente acabam sendo destinadas para restaurantes, chegando até mesmo a serem importadas. Comprovou-se também que o sistema de refrigeração utilizado proporcionou um projeto final de baixo custo, de funcionamento satisfatório, podendo assim ser apreciado e produzido em larga escala, com condições de chegar ao mercado para consumo residencial.

Materiais e métodos: O projeto tem propósito de desenvolvimento de produto a princípio conceitual, porém com intensão de torná-lo mercadológico. Foi utilizado no desenvolvimento do produto a metodologia de Baxter. Dessa forma, tem-se um público específico, seu briefing, checklist, técnica de criatividade e desenvolvimento do produto aliada ao mercado local.

Resultados e discussões: Sabemos que nos dias atuais o consumo de vinhos tem crescido muito, principalmente no Brasil. Desta forma, notamos que algumas pessoas ainda não têm total acesso a este produto em casa por falta de um local apropriado para seu armazenamento, e também pela falta de espaço, já que os imóveis estão ficando cada vez menores. O desenvolvimento desta adega climatizada com um tamanho e padrão específico foi pensado devido à falta desse espaço considerável, seja em casas e/ou apartamentos. Ela não perderá em qualidade ou quantidade de armazenamento, já que suportará uma quantidade razoável de garrafas em seu interior. Este produto foi pensado para pessoas que apreciam os diversos tipos de vinhos disponíveis no mercado. Então, trata-se de um público com faixa etária acima dos 18 anos. Sejam estes consumidores casais, jovens, idosos ou até mesmo um grupo de amigos. Para chegar ao ponto de definição do projeto, foi feito um levantamento sobre formas de armazenamento, sua durabilidade, temperatura ideal, materiais específicos, forma de fabricação de cada tipo específico de vinho, as diferentes formas de garrafas e o que isso influencia no produto final, entre outros. Sendo assim, esta adega passará por um processo de redesign, utilizando materiais adequados para seu

tamanho final, forma de refrigeração, iluminação e métodos de armazenamento. Para a construção de uma adega, primeiramente deve-se ter em mente qual será o espaço disponível para a mesma. É possível utilizar pequenos espaços, como um cômodo pequeno, um antigo escritório ou até mesmo o quarto de empregada que não é utilizado. É importante lembrar que o local não pode receber uma grande quantidade de luz, trepidações, umidade acima do indicado e principalmente oscilação de temperatura. O tamanho da adega e seu acabamento podem variar de acordo com cada usuário. Podemos utilizar madeiras mais baratas como pinho e peroba, que são bastante resistentes, porém com baixo nível de acabamento. A estética da adega depende dos objetivos de cada pessoa. Quanto à quantidade de vinhos, Pacheco (2009) diz que é importante verificar qual o consumo individual e se este consumidor costuma receber amigos e parentes aos finais de semana, aumentando assim a quantidade de vinhos em sua reserva.

Conclusão: Após a realização desse trabalho, concluiu-se que há um grande nicho de mercado apreciador de vinho, a chamada classe média, que tem interesse na aquisição de uma adega climatizada de baixo custo. Entretanto, este nicho permanece inexplorado devido à baixa oferta deste produto no mercado nacional.

Referências:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**. Informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 10520**. Informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 14724**. Informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2005.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A; **Fundamentos de metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: ATLAS, 2005.

BAXTER, M; **Projeto de Produto**: guia prático para o design de novos produtos. 3.ed. São Paulo: Blucher, 2011.

PACHECO, A. de O. **Iniciação à Enologia**. 2.ed. São Paulo: SENAC, 1999.

PACHECO, A. de O.; SILVA, S. H. **Vinhos e Uvas**: guia internacional com mais de 2.000 citações. 1.ed. São Paulo: SENAC, 2000.

BROTINHO: EMBALAGEM DE FRUTAS PARA AJUDAR NA ALIMENTAÇÃO INFANTIL MAIS SAUDÁVEL

Erika Tsuchiya Okyama¹; Gabriel Henrique Cruz Bonfim²; Fábio Alexandre Moizes³.

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

²Professor orientador de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB gh_cb@hotmail.com;

³Professor orientador de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB fabioamoizes@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Embalagens. Design de embalagens. Embalagens para crianças.

Introdução: A boa alimentação é essencial para as crianças, uma vez que acaba resultando consequências negativas se tiverem uma alimentação irregular e nos dias de hoje um dos fatores que ajudam para que a má alimentação ocorra é o grande incentivo da propaganda, de desenhos animados e de brinquedos promocionais. Por meio da ludicidade a criança aprende a tomar decisões e introduz seu contexto social na temática do faz de conta, aprendendo e se desenvolvendo. O poder que uma propaganda e uma embalagem bem caracterizada possui é capaz de oferecer um mundo totalmente imaginário para a criança, fazendo com que ela queira obtê-la somente pelo desenho da embalagem, pelo personagem que há estampado ou pelo brinquedo que acompanha a embalagem e não pelo seu devido alimento que o contém, sendo um fator determinante para a escolha da alimentação, mesmo que a criança não esteja junto na escolha do alimento, é importante que se a criança entrar em contato com a embalagem e gostar, dificilmente vai esquece-la.

Objetivos: Objetivo geral: Criar embalagens que possam influenciar na alimentação infantil de maneira adequada e instrucional. Objetivos específicos: Utilizar a influência das embalagens para que as crianças possam ter uma alimentação mais saudável; criar embalagens para frutas, verduras e legumes, chamando atenção das crianças; trabalhar a percepção infantil nessas embalagens; usar personagens e cores apropriadas para alusão ideal.

Relevância do Estudo: A embalagem se tornou uma ferramenta poderosa de marketing com o intuito de levar o produto até o consumidor final, com a preocupação de conquistar sua preferência e manter a fidelidade, onde o design e a inovação tornam-se um diferencial competitivo (PONTES et al., 2009; BRAGA; PERES, 2010). A maioria das compras, resultam de decisões que são tomadas no ponto de venda, cerca de 50% são feitas por impulso, o tempo que o consumidor leva para decidir a compra é de aproximadamente 4 segundos. A embalagem além de vender o produto, também “vende a imagem da empresa”. (GONÇALVES, 2009)

Materiais e métodos: As principais funções que uma embalagem alimentícia deve ter, é a de conter, proteger, informar e vender, de uma forma geral, devem proteger o conteúdo do produto, resguardar o produto contra os ataques ambientais, favorecer ou assegurar os resultados dos processos de conservação, evitar contatos inconvenientes, melhorar a apresentação, possibilitar melhor observação, facilitar o transporte e educar o consumidor (PONTES et al., 2009; BRAGA; PERES, 2010). Cada vez mais o consumo de produtos alimentícios está associado à quantidade e a qualidade das informações presentes na mente dos consumidores, fazendo com que as pessoas consumam não apenas pela necessidade, mas por valores e identificação. (JORGE, 2013). O projeto foi desenvolvido com base no método Seragini, feito pelo especialista em embalagens Lincoln Seragini,

segundo ele, o planejamento é essencial para que tenha sucesso em um projeto de embalagem e produto. Seu método serviu como base por se tratar especificamente do desenvolvimento de embalagens, que vai desde o seu processo até chegar no consumidor. (CAMARGO; NEGRÃO, 2008)

Resultados e discussões: A proposta escolhida optou-se por um design simples e com curvas, simbolizando o formato das frutas, sendo utilizado as cores para a embalagem similares as cores das frutas, cada embalagem há um personagem diferente, representando a fruta que contém a embalagem, na parte traseira da embalagem há alguns jogos para estimular a inteligência das crianças e fazer com que usem a memória e o conhecimento sobre frutas, números e similaridades de objetos, de uma forma bem simplificada e fácil, trazendo um diferencial para a embalagem, que ao mesmo tempo que possui suas características essenciais, possui também uma interatividade para a criança.

Conclusão: A má alimentação gera problemas de saúde nas crianças desde cedo, ocasionadas pelo hábito errado de se alimentar, mas grande parte acaba não sendo culpa delas, uma vez que a mídia e os próprios pais ajudam para que isso ocorra. Com vista nisso, o projeto atingiu os objetivos previamente estabelecidos, porém para uma melhor análise deve-se levar o projeto para ser exposto em um ambiente adequado, para saber se terá grande aceitação como esperado pelo público-alvo. Fica em evidência que o projeto não é uma solução para o problema da má alimentação, mas sim uma ajuda, um suporte para o problema, que fará com que a criança veja de outra forma os alimentos que elas não estão acostumadas a consumir com tanta frequência e que fazem bem a saúde.

Referências – BRAGA, Lilian Rodrigues; PERES, Leila. **NOVAS TENDÊNCIAS EM EMBALAGENS PARA ALIMENTOS:** Revisão. 2010. 84 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/alimentos/article/viewFile/17899/11765>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

CAMARGO, Eleida; NEGRÃO, Celso. **Design de embalagem:** Do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008. 336 p.

GONÇALVES, Alex. **Percepção do consumidor com relação à embalagem de alimentos:** tendências. **Ete**, [s.l.], v. 4, n. 3, p.271-283, 14 jan. 2009. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/ete.20083.10>. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/267449141_Percepcao_do_consumidor_com_relacao_a_embalagem_de_alimentos_Tendencias>. Acesso em: 26 fev. 2016.

JORGE, Neuza. **Embalagens para alimentos.** São Paulo: Unesp, 2013. 194 p. Disponível em: <<http://www.santoandre.sp.gov.br/pesquisa/ebooks/360234.PDF>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

PONTES, Tatiana Elias et al. Orientação nutricional de crianças e adolescentes e os novos padrões de consumo: propagandas, embalagens e rótulos. **Rev. Paul. Pediatr.**, [s.l.], v. 27, n. 1, p.99-105, mar. 2009. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-05822009000100015>. Disponível em: <<http://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Orientação-Nutricional-De-Crianças-e-Adolescentes/529905.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

DESENVOLVIMENTO DE LIVRO INFANTIL SOBRE SERES MITOLÓGICOS DAS CIVILIZAÇÕES

Lydia dos Santos Garcia¹; Pamela Palhares Garcia²; Kaliza Merino de Medeiros Godoy³; Jacqueline Castro.

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – ly.garcia123@hotmail.com;

²Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – pamelapalhares@yahoo.com.br;

³Professora, Orientadora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – ka.medeiros@uol.com.br;

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Criaturas Mitológicas. Design de Superfície. Ilustração. Livro Infantil.

Introdução: Nota-se uma falta de literatura mitológica voltada para o público infantil, e essas nem sempre são de diversas culturas. Propõe-se através deste estudo desenvolver um livro sobre criaturas mitológicas e suas histórias para o público, abrangendo diversas culturas desconhecidas e não somente histórias de heróis e deuses da cultura grega. O Design de Superfície utilizado como uma ferramenta visual que auxiliará a percepção das diferenças culturais de cada povo através de patterns aplicados ao livro.

Objetivos: Propõe-se por meio das pesquisas bibliográficas realizadas em conjunto com a pesquisa de campo, fundamentar a existência real do problema e através dele gerar sua solução. E como resultado, criar o produto proposto (livro e patterns).

Relevância do Estudo: A Mitologia pode ser considerada como histórias criadas pela humanidade, explicando fenômenos desconhecidos ao longo dos anos. Segundo CAMPBELL (1999) observa-se que ao longo dos anos a mitologia vem se perdendo e como resultado, observa-se a diminuição do interesse da população em conhecer outras culturas, que não a sua cultura de criação. Percebe-se que crianças de 7 a 12 anos possuem uma curiosidade e facilidade maior para aprender coisas novas, além de começar a desenvolver opiniões próprias sobre o mundo ao seu redor. “Piaget defendia que era primordial estimular e orientar a criança nesse percurso, dando-lhe liberdade de vivenciar e explorar as coisas por conta própria.” (HERMETO E MARTINS, 2012). Nota-se também que “(...) é apenas neste momento que a criança se torna consciente do conteúdo de seus pensamentos.” (RAPPAPORT, FIORI, DAVIS, 1982). Assim os mitos podem ser usados para explicar a uma criança situações desagradáveis ou difíceis para que ela entenda de uma forma lúdica, passando conhecimento e carga cultural. HERMETO e MARTINS citam em sua obra a crença de Piaget que as crianças se desenvolvem moralmente de forma autônoma. O verdadeiro crescimento moral não deriva de instruções dos adultos, mas de suas próprias observações sobre o mundo. Sabe-se que o livro, como objeto de design, é uma das primeiras fontes de informação lúdica que a criança recebe. Para as crianças que crescem sem o hábito de leitura, cada livro apresentado a ela gera uma grande melhora em sua educação. (MOL e NEUMAN, 2014). As Ilustrações podem motivar o aprendizado, prendendo atenção, aumentando a fidelidade da informação absorvida pela criança. E elas serão capazes de lembrar e lidar com essa informação. (HAGHISH e TEYMOORI, 2013).

Materiais e métodos: Foi realizada uma pesquisa de campo de 10 perguntas com o público alvo, crianças de 7 a 12 anos, referente ao conhecimento e interesse dos entrevistados sobre mitologia. Com a análise dos dados retirados da pesquisa, confirmou-se a problemática.

Segundo a metodologia de projeto de BAXTER (2011), as ferramentas de um projeto são apenas recomendações, ou instrumentos, para desenvolver um produto. A partir da pesquisa e definição do tema e público alvo, foi adaptada a metodologia de Baxter para o projeto, selecionando as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do livro.

Resultados e discussões: O projeto mostra todas as etapas do desenvolvimento de um livro infantil ilustrado sobre mitologia, do processo criativo à impressão. Foram pesquisadas as etapas do desenvolvimento infantil e através dela a escolha do público alvo. O tema foi selecionado após verificação da ausência de literatura sobre mitologia para este público, então, estudou-se a importância cultural e intelectual dos contos mitológicos e a importância do livro ilustrado no aprendizado das crianças, além da influência e benefícios que este conteúdo pode trazer. Realizou-se também uma pesquisa de campo com o público, para confirmar a escassez de conhecimento sobre este tema e o interesse do público em conhecê-lo. Foram realizadas então as etapas de criação, desenvolvimento gráfico e ilustrações do livro, assim como patterns inspirados nas civilizações e suas criaturas. As estampas através do design de superfície tiveram também o objetivo de introduzir a criança ao tema, por meio do acabamento e divisão de capítulos.

Conclusão: A proposta de projeto inicial foi a elaboração de um livro ilustrado para o público de 7 a 12 anos com tema mitológico. A pesquisa bibliográfica foi realizada para constatar a problemática e a importância da apresentação dos contos mitológicos para a formação de um indivíduo consciente e tolerante frente à outras culturas. Através da pesquisa de campo realizada com o público, foi confirmada a ausência de informação sobre o assunto. Primeiro foram selecionadas as civilizações que seriam pesquisadas e as criaturas mais interessantes e desconhecidas pelo público alvo. As ilustrações foram desenhadas de forma objetiva, com paletas de cores escolhidas a partir da civilização e da história abordada, e com elementos pré-definidos que receberam a diagramação do texto final. O livro foi finalizado e impresso conforme programado, aguardando somente a implementação para aprovação.

Referências:

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto:** Guia prático para o design de novos produtos. Editora Blucher: São Paulo, 2011.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. **O Poder do Mito.** Editora Palas Athena. 1999.
HERMETO, Clara M. e MARTINS, Ana Luisa. O livro da psicologia: As grandes ideias de todos os tempos. Globo: São Paulo, 2012.

HAGHISH, E. F.; TEYMOORI, Ali. Illustration facilitates interviewing young children. **Social and Behavioral Sciences** 93, 2013, p.2209-p.2218.

HERMETO, Clara M. e MARTINS, Ana Luisa. **O livro da psicologia:** As grandes ideias de todos os tempos. Globo: São Paulo, 2012.

MOL, Suzanne E.; NEUMAN, Susan B. **Sharing information books with kindergartners:** The role of parents' extra-textual talk and socioeconomic status. *Early Childhood Research Quarterly* 29, 2014, p.399-p.410.

RAPPAPORT, Clara Regina; FIORI, Wagner Rocha; DAVIS, Cláudia. Psicologia do Desenvolvimento, Vol. 4: A Idade Escolar e a Adolescência. Editora E.P.U.: São Paulo, 1982.

ESTANTE MODULAR PARA ORGANIZAÇÃO DE LIVROS

João Vitor Crotti Ferreira; Fabio Alexandre Moizes²

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

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave:

Mobiliário. Modularidade. Espaços reduzidos. Sustentabilidade. Design.

Introdução:

A pesquisa deste projeto se baseia no problema, em como se criar um mobiliário que se possa organizar os livros e objetos, adequadamente sem ocupar muito espaço.

Para estes espaços, serão necessários mobiliários menores e multifuncionais, e a criação de formas diferenciadas, que podem ser modificadas de acordo com espaço.

Assim o projeto demonstrou a criação de um mobiliário modular, que pode resolver as necessidades do usuário, para uma melhor organização de espaços, com material de baixo custo, leve e resistente.

Modularidade é a exemplificação de que, tem harmonia, onde aplicada a mobiliários, são projetos adaptáveis permitindo certa personalização, fazendo que o usuário possa criar o seu próprio ambiente atendendo a suas necessidades.

Objetivos:

Criar um mobiliário modular para a organização dos livros nos espaços residenciais, de acordo com as necessidades dos usuários.

Relevância do Estudo:

Nos últimos tempos os jovens estão saindo do interior dos seus estados e indo para as cidades grandes a procura de novas oportunidades, e como consequência tende a morar em residências com espaços reduzidos. Devido a estes espaços os jovens se deparam cada dia mais com dificuldades em organizar seus próprios livros e objetos do cotidiano.

Materiais e métodos:

Como metodologia foi utilizado o modo dedutivo, onde foram retirados as informações de livros, projetos de graduação, mestrados e artigos de internet como pesquisa, para coleta de dados, para a revisão bibliográfica.

Resultados e discussões:

Modularidade

Modularidade aplicada ao mobiliário, e uma forma de criar móveis com módulos iguais ou não, que possa se encaixar, ajustando coerentemente de acordo com a necessidade expressa pelo usuário, onde pode ser muito utilizada em espaços reduzidos como os apartamentos.

Segundo Folz (2002), Móveis modulares, são projetos adaptáveis, produzidos em módulos, retilíneos e seriados podendo oferecer uma certa personalização diante da diferenciação dos módulos, possibilitando um melhor aproveitamento do espaço físico disponível.

A modularidade consegue atender os mais diversos casos e necessidades e uso, através de um mobiliário que ofereça desdobramentos. (SOUZA, 2012)

Segundo Maribondo (apud Fleig, 2008) modularidade pode ser entendida como uma forma fácil de se criar um atrelamento entre componentes do mesmo produto. A modularidade pode ser realizada aumentando a similaridade entre funções e as formas do sistema e minimizando

os efeitos acidentais, por meio de padronização das especificações das interfaces dos componentes.

Espaços

O Espaço segundo Lefebvre, (apud, Góis et.al 2009), é o lugar das ambiguidades das relações sociais, habitado pelas representações, cujos pequenos mundos se articulam com o saber, os sonhos, as lembranças e as ficções. Ou seja, o espaço das relações sociais do dia a dia, é o bairro, a casa, enfim é o lugar, que não deve ser confundido simplesmente como espaço geométrico, mas o espaço construído através da percepção dos sujeitos, ou o espaço cotidiano.

Segundo Francis (2006) o Espaço Universal não tem definição, os elementos que são colocados no seu campo, se estabelece uma relação visual, assim quando são inseridos outros elementos, são gerados múltiplas relações, que serão estabelecidas, entre o espaço e os elementos, e entre si, sendo assim o espaço é formado pelas nossas percepção de tais relacionamentos.

Conclusão:

Na criação da estante modular para locais com espaço reduzidos o objetivo principal foi atender as necessidades do usuário na organização de livros e objetos do cotidiano propondo a usabilidade adequada, diminuindo os espaços desnecessários no ambiente. O produto assumiu uma forma possível de modularidade por conta dos poucos espaços contidos nestes ambientes, onde foi pesquisado sobre as novas formas de viver, onde os cômodos destas residências estão virando um espaço único, tipo kitinetes ou flats.

Referências:

FLEIG.A.M. **Sistematização da Concepção de Produtos Modulares**. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br>> Acesso em 06 Março de 2016

FOLZ.R.R. **Mobiliário na Habitação Popular**. Disponível em: <Www.teses.usp.br> Acesso em 13 Março de 2016

FRANCIS E BINGGELI. **Arquitetura de interiores**. Porto alegre 2ª ed. Editora, Bookman, Porto alegre, 2006.

GÓIS, L. **MODOS DE MORAR EM NATAL**. Programa de Pós Graduação em Arquitetura e Urbanismo PPGAU – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte 2009.

SOUZA.R.S. **Modesk, Mobiliário Modular 2012**. Dissertação a graduação em Design – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo 2012.

ESTILO BÉRANGER, OU ESTILO PERNAMBUCANO: BREVE ESTUDO HISTÓRICO

Fernando de Lima Martins¹; Fabio Alexandre Moizes².

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – flimamartins1@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: estilo Béranger, estilo pernambucano, design vernacular de mobiliário, mobiliário brasileiro do Século XIX.

Introdução: Pretende-se com este trabalho apresentar um breve estudo histórico do mobiliário brasileiro, com ênfase no mobiliário Béranger, ou Estilo Pernambucano.

Objetivos: Contribuir com a pesquisa do design nacional fornecendo uma fonte de consulta para futuros estudos sobre o Estilo Béranger.

Relevância do Estudo: O mobiliário brasileiro tem uma história muito rica e cheia de influências, inclusive culturais. Um país formado por um sem fim de povos de diversos lugares do mundo formaram um povo com características singulares. No que se refere ao mobiliário brasileiro, este trabalho teve um foco específico no Século XIX e na produção dos Béranger, família vinda da França que desenvolveu suas técnicas de criação de móveis brasileiros com aspectos peculiares e próprios, o que torna este mobiliário um exemplo de design vernacular brasileiro. Tendo em vista este contexto, este trabalho se justifica na importância do resgate histórico da produção de móveis no Brasil, com foco neste estilo Béranger – também denominado “Estilo Pernambucano” – que se alastrou influenciando o estilo do mobiliário produzido em grande parte do país até o final do Século XIX.

Materiais e métodos: Para o desenvolvimento deste trabalho serão adotadas algumas literaturas de referência, dentre as quais, as mais relevantes são o livro “O Móvel do Século XIX do Brasil”, de Tilde Canti publicado em 1989, que é hoje talvez a principal fonte histórica do mobiliário brasileiro da época em específico. Também, como importante referência a tese de mestrado em História “Interiores Residenciais Recifenses: A Cultura Francesa na Casa Burguesa do Recife no Século XIX”, de Gisele Melo de Carvalho, defendida em 2002. Outro importante livro de referência é a compilação “Diário de Pernambuco: Arte Natureza no 2.º Reinado”, de José Antônio Gonsalves de Mello, publicado em 1985.

Resultados e discussões: O estilo Béranger foi abrangente e muito influente em sua época. Como objeto de estudo deste trabalho, foi necessário identificar suas origens e consequências. O nome deste estilo é derivado do nome da família do francês Julian Antoine Fortunat Béranger (?-1853), artesão francês natural de Nantes, radicado em Recife por volta de 1816 (CANTI, 1989; OLIVEIRA, 2010). Conhecido no Brasil como Julião Béranger, nome pelo qual passa então a ser chamado, estabeleceu sua oficina de marcenaria na Rua Florentina. Embora não seja certo afirmar, pode-se sugerir que Julião tenha vindo ao país juntamente com a Missão Artística Francesa, que chegou no Brasil em 1816 a mando de D. João, a fim de criar a Academia Imperial Brasileira de Belas Artes (TREVISAN, 2007), trazendo um ambiente cultural relevante ao país que possuía agora status sede de um Império. Este novo contexto também trouxe ao Brasil muitos artistas que fugiam de Napoleão e buscavam uma maior visibilidade em um ambiente agora Imperial, mas ainda de pouca concorrência e pouco explorado. Tanto é que, segundo MELLO (1985), grande parte do mobiliário brasileiro era importado de Portugal, da Holanda ou dos Estados Unidos, de onde chegavam de navio levar muito grandes de cadeiras para abastecer as residências que, em

sua maioria, mesmo das pessoas mais ricas, possuíam apenas um mobiliário elementar. O filho de Julião, Francisco Manuel Béranger (1820-1857), nascido no Brasil, seguiu a profissão de seu pai. Francisco morou e estudou na França entre 1838 e 1945 (CORD, 2011), onde aperfeiçoou suas técnicas, enquanto seu pai fazia crescer a produção e sua oficina ganhava tamanho, reputação e renome (OLIVEIRA, 2010). Há que se afirmar que, segundo Tilde Canti (1989), alguns historiadores confundem os dois, apro-priando assim as obras de um a outro. Além disso, a oficina de Julião contava com diversos aprendizes e artífices. Julião e seus aprendizes seriam então responsáveis pela produção mais simples, sendo os principais responsáveis pelo estilo até 1850. Francisco retorna da França especializado em desenho e entalhe, sendo responsável pela obra posterior à segunda metade do século, considerada de melhor qualidade. Mello (1985) evidencia isso quando registra que os trabalhos de Francisco eram contratados pela Igreja de Santo Antônio para entalhes importantes como o altar e das portas da igreja por altos valores.

As influências artísticas de qualquer tempo e povos são contaminantes entre si, tornando imprecisas as definições exatas e percepção de todas as influências artísticas recaíntes sobre os Béranger, mas é possível afirmar que seu estilo deu características muito próprias à sua produção, como o espaldar bem entalhado e vazado, com a presença de frutos da terra, cornucópias e arabescos alongados. Como aspectos artísticos característicos de sua obra é possível identificar mais claramente as influências do Rococó e de seu estilo contemporâneo, o alemão Bierdemier, em voga desde 1830 (CARVALHO, 2002). Como influências secundárias, TILDE CANTI (1989) destaca os estilos neo-rococó e império, além de um notável hibridismo presentes nos móveis posteriores. Assim, os Béranger criaram um estilo que se alastrou pelo país até o final do Século XIX, sendo denominado posteriormente de Estilo Pernambucano.

Conclusão: O trabalho atingiu seus objetivos de forma satisfatória, abordando um período histórico da produção e do design nacional, fornecendo uma base histórica e valorizando a importância de um modo de fazer design que pense o Brasil, sua história e cultura.

Referências

CANTI, Tilde. **O móvel do século XIX no Brasil**. Rio de Janeiro, Cândido Guinle Paula. Machado, 1989.

CARVALHO, Gisele Melo de. **Interiores residenciais recifenses: A Cultura Francesa na Casa Bur-guesa do Recife no Século XIX**. 2002. Dissertação (Mestrado em História)– Universidade Federal de Pernambuco.

CORD, Marcelo Mac. **Artífices de Cor do Recife: Dos Privilégios Corporativos à Tentativa de Con-trole da Escolarização dos Ofícios – Décadas de 1840 e 1850**. CLIO-Revista de Pesquisa Histórica, n. 28.1, 2011.

MELLO, José Antônio Gonsalves de. **Diário de Pernambuco: arte e natureza no 2o. reinado**. Fun-dação Joaquim Nabuco, 1985.

OLIVEIRA, Carla Mary S. **Iconografia e História: Artesãos, Artífices, Artistas e o Brasil (Séculos XVIII e XIX)**. Portuguese Studies Review, Vol 18, n.1. Ontário, Canadá. 2010. p. 137

TREVISAN, Anderson Ricardo. **Debret e a Missão Artística Francesa de 1816: aspectos da constituição da arte acadêmica no Brasil**. Plural (São Paulo. Online), v. 14, p. 9-32, 2007.

LIVRO-INTERATIVO PARA CRIANÇAS PORTADORAS DO TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE

Mary Ellen Machado¹; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro ²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – maryemachado1@gmail.com;

²Orientadora do Projeto de Conclusão do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
designcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design editorial

Palavras-chave: livro-interativo, qr code, inclusão social; tdah

Introdução: Com o avanço da medicina e tecnologia, muito se tem falado a respeito do transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, sendo cada dia mais pesquisado e estudado, e por meio dessas pesquisas é possível afirmar que esse transtorno se tornou uma das principais causas de encaminhamento de crianças ao sistema de saúde. Dessa forma buscou-se compreender as bases biológicas e comportamentais que colaboram para o desenvolvimento e manutenção dos sintomas do transtorno de forma conjunta, pois em várias pesquisas nessas áreas afirma-se a importância para implementar novas terapias com maior eficácia. Com o crescente uso de tecnologias para a realização de diversas atividades diariamente nos dias atuais. O uso de artifícios tecnológicos no ensino vem sendo amplamente estudado por professores em conjunto com pesquisadores envolvendo o uso pedagógico dos computadores e de seus recursos multimídias. O desenvolvimento desse projeto tem o intuito de auxiliar as crianças de seis a dez anos, diagnosticadas com o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, matriculadas em turmas regulares, a estimular seu desenvolvimento intelectual, através de um livro-interativo, que por meio de uma história infantil aliada ao uso da tecnologia do QR Code, possa auxiliar ao público em geral a atingir um nível de concentração que possa contribuir no aprendizado escolar.

Objetivos: Elaborar um livro-objeto que auxilie crianças com TDAH em seu desenvolvimento.

Relevância do Estudo: O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade é caracterizado por alguns sintomas que podem ser identificados nos indivíduos portadores desse distúrbio, como afirma, lamaguti (2011, p.65), são eles: desatenção, inquietude e impulsividade. Esse distúrbio é identificado com maior frequência em crianças na idade escolar. Polanczyk (2008) estima que aproximadamente 15 a 20% das crianças e adolescentes apresentem pelo menos um transtorno mental em todo o mundo, o que representa um número absoluto de 10 milhões de crianças e adolescentes no Brasil. O estudo se faz importante para que crianças diagnosticadas com esse distúrbio possam ser incluídas no convívio escolar e social, além de gerar um estímulo para que ela aprenda de forma similar a dos demais alunos, porém de forma diferente e facilitada. Estimulando a concentração de forma lúdica e interativa com o uso de tecnologia de forma inteligente.

Materiais e métodos: Foram utilizados artigos e publicações em revistas renomadas da área de estudo, assim como livros de autores importantes no meio acadêmico.

Resultados e discussões: Além do estudo relacionado ao transtorno, como o perfil psicológico do público alvo, as causas e principais características, também foi levado em consideração a importância no uso das cores, Modesto et al (2016, p.14) explica que seu valor de expressividade a torna um elemento importante na transmissão de ideias. Sem ignorar, também, que a reação do indivíduo a ela não tem fronteiras espaciais ou temporais. O impacto produzido pela cor não as barreiras impostas pela língua. Por essa razão o estudo foi realizado considerando os aspectos psicológicos exercidos no ser humano por cada cor. Além disso,

também foi realizado um estudo a cerca da estrutura visual presente no livro proposto, de acordo com Dondis (2015, p. 7): “ver é uma experiência direta, e a utilização de dados visuais para transmitir informações representa a máxima aproximação que podemos obter com relação à verdadeira natureza da realidade”. Além disso, com base nos estudos de Pacheco (2013) apud Cristofolini e Oliari (2015), que define o Flat Design ou design plano, como uma estética visual de interface que elimina tudo o que é desnecessário para o entendimento, sendo favorável a layouts mais limpos e cores sólidas, os personagens e elementos foram desenvolvidos para um layout limpo e intuitivo.

Conclusão: O trabalho desenvolvido teve por objetivo trabalhar com todas as crianças de 06 a 10 anos de idade e agregar a toda e qualquer criança, os alunos diagnosticados com o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, fazer a inclusão dos TDAH no ambiente escolar, para que possam acompanhar os demais com maior facilidade, visto que as mesmas possuem uma dificuldade no processo de aprendizagem, por diversas razões, entre elas a falta de concentração. O livro proposto faz uso de tecnologias mais recentes para tornar o dia a dia de uma criança o mais natural possível a sua idade, pois as tecnologias avançam e exigem o acompanhamento do ser humano. O projeto tem a intenção de liberdade de público, ou seja, para todas as crianças e se houver alguma dificuldade a mesma possa ser acompanhada pelos pais e/ou professores para o desenvolvimento intelectual. Foi elaborado um livro-interativo, com caráter experimental e para que sua eficiência possa ser avaliado, deve ser implantado em uma instituição para que seja possível a análise e o efeito sobre as crianças. E se o produto pode contribuir com o desenvolvimento intelectual e com o estímulo da concentração.

Referências –

CRISTOFOLINI, Marcelo; OLIARI, Deivi Eduardo. **A Tendência Do Flat Design Usada Atualmente Na Identidade Visual Das Marcas**. Joinville/SC: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2015/resumos/R45-1367-1.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2016.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Editora Livraria. 2015.

IAMAGUTI, Simone Silveira Peruzzi. **TDAH: Integranda à Educação e à Saúde Uma Visão Psicoeducativa**. São Gotardo: Revista Brasileira de Educação e Cultura. Jun/Dez. 2011, n.IV, Trabalho 06, p64-88. Disponível em: <<http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura/article/view/67>>. Acesso em: 04 mar. 2016.

MODESTO, Farina et al. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5a ed. ver. e ampl. São Paulo, Ed. Edgard Blucher, 2006. p.5-94.

POLANCZYK, Guilherme Vanoni. **Estudo da Prevalência do Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade na Infância, Adolescência e Fase Adulta**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Medicina. Programa de Pós-Graduação em Ciências Médicas: Psiquiatria. 2008. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/12635>>. Acesso em: 04 mar. 2016.

LIVRO SENSORIAL PARA CRIANÇAS DE 03 A 06 ANOS

Adriana Costa Vendramini¹; Jovimara Rafael de Andrade²; Jaqueline Ap. Gonçalves Fernandes de Castro³;

¹Adriana Vendramini – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – adriana Vendramini@hotmail.com.

²Jovimara Andrade – Faculdades Integradas de Bauru – FIB jovimaraandrade@gmail.com

³Jaqueline Ap. Gonçalves Fernandes de Castro – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
designcali@gmail.com

Grupo de trabalho: Livro Sensorial para crianças de 03 a 06 anos

Palavras-chave: Design, Livro Sensorial, Lúdico, Boneca de Pano, Educação.

Introdução: A primeira experiência pela qual uma criança passa, no seu processo de aprendizagem, é a sua consciência tátil. Nesse processo, inclui-se, também, o reconhecimento do olfato, da audição e do paladar. Na infância, a busca pelo alfabetismo visual é feita de muitas maneiras e são transmitidas por meio de elementos visuais básicos, que podem ser aprendidos e compreendidos pela comunicação visual tátil. Pela infância, a capacidade de absorção frente às reações é influenciada e modificada por estados psicológicos, culturais e pelo modo como as crianças encaram os novos conhecimentos e as suas novas experimentações. Através dessa concepção, analisou-se a proposta de trabalhar um livro sensorial que venha atender as necessidades e as transformações dessa fase de forma única, dinâmica, lúdica e desafiadora, permitindo aos profissionais das áreas multidisciplinares conduzirem a criança para que atendam suas transformações socioemocionais por meio da comunicação não verbal. Esse projeto kit livro sensorial com boneca de pano é um produto executado com materiais específicos e diferenciados, o que contribui significativamente para o desenvolvimento de conteúdos práticos que auxiliarão na proposta de um material alternativo, onde baseia-se em oferecer às crianças condições para que elas avancem em seus processos não só de aprendizagem e de autonomia por meio de atividades direcionada para seu desenvolvimento, como também nas áreas cognitiva, pedagógica, motora e socioemocional

Objetivos: Desenvolvimento de um material lúdico pedagógico que possa estimular não só a criatividade, como também relatar as emoções auxiliando em áreas multidisciplinares através da comunicação visual tátil.

Relevância do Estudo: Despertar o lúdico esquecido no período da infância, estimulando a criatividade através de uma comunicação visual tátil vivenciada pela própria criança em sua infância.

Materiais e métodos: Utilizado através da metodologia de Baxter, por meio de utilização de painéis semânticos onde foram extraindo os conceitos necessários para o desenvolvimento do produto como também de seus complementos, acessórios e acabamentos estéticos .

Resultados e discussões: A ideia de se produzir um livro no formato de lâmina didática oportunizou a variedade na sua forma do no seu manuseio. Desta forma singular possibilita o atendimento de duas crianças ao mesmo tempo sem perder a essência de brincar.

Conclusão: A intenção deste projeto foi promover a consciência lúdica diante das fases transicionais das crianças, estimulando seu universo sócio-emocional, por meio do manuseio de materiais que remetam a sensações observadas no cotidiano dessas crianças, como: a raiva, a alegria e a tristeza

Referências:

ABREU L.C.A. et al. **A epistemologia genética de Piaget e o construtivismo**. Rev.Bras. Cresc.e Desenv. Hum. 2010; 20(2): 361-366.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos. Tradução Itiro Lida. – 2. ed. rev. São Paulo: Blucher, 2000.

CURY, Augusto Phd. **Inteligência socioemocional. A formação de mentes brilhantes**. ei.escola da inteligência. Edição exclusiva

DERDYK, Edith. **Pensamento e ação no magistério. Formas de pensar o desenho. Desenvolvimento do grafismo infantil**. Editora Scipione. 3. ed. 2003.

FARINA, Modesto, **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Edgard Blusher, 2000.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. 12. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

PIAGET, Jean; TRYPHON, **Anastasia. Sobre a pedagogia**: textos inéditos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

MESA DE CENTRO COMO MOBILIÁRIO FACILITADOR NA ORGANIZAÇÃO DE ESPAÇOS RESIDENCIAIS A PARTIR DO USO DE MÓDULOS.

Wellington Brito Leite¹; Fabio A. Moizes²

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

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

Grupo de trabalho: Design, espaço e mobiliário.

Palavras-chave: Modularidade, Interatividade, organização, Design Biônico, contemporaneidade.

Introdução: Os móveis exercem um grande papel na vida do ser humano, delimitando espaços, organizando ambientes, decorando e muito mais, serve de inspiração e interação entre as pessoas que os utilizam e os componentes ao seu redor. Segundo Ching e Binggeli (2006) o espaço não pode ser descrito como algo concreto e imutável, pois quando adicionamos diferentes componentes nele, esses elementos se tornam partes desse espaço mudando completamente o modo de percepção que temos daquele local. Nesse contexto, percebe-se a necessidade da criação de um mobiliário que possa interagir com o ambiente, tecnologias, métodos de uso e com o usuário, melhorando a usabilidade e facilitando a organização. Aplicando conceitos de modularidade, interação e contemporaneidade.

Objetivos: Desenvolver um mobiliário, atentando-se a ergonomia aplicada a seu uso no cotidiano, as possíveis formas de usabilidade para uma melhor organização e interação através do conceito de modularidade, design biônico e ergonomia.

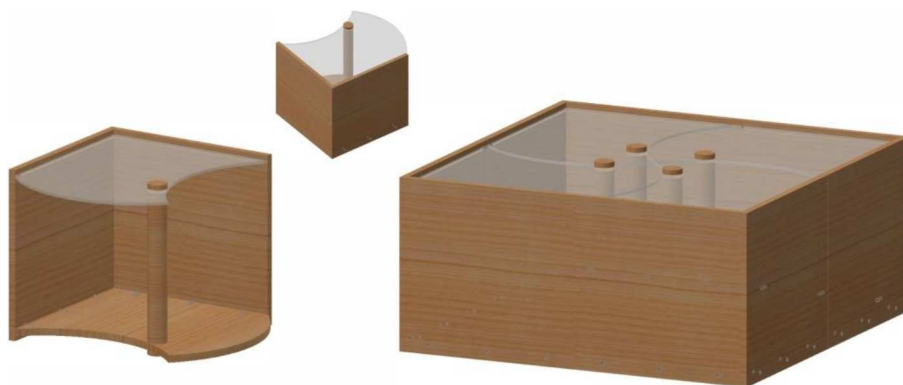
Relevância do Estudo: A importância desse projeto encontra-se no fato da apresentação inovadora de um produto capaz de suprir as necessidades de interação, organização, melhor usabilidade do espaço e versatilidade de um mobiliário a partir do uso de módulos, design biônico, ergonomia e criatividade.

Materiais e métodos: Baxter (2011) cita a importância da criatividade no momento do desenvolvimento de produtos, segundo ele a criatividade é o coração do design em suas várias etapas, assim Baxter (2011) dispõe de algumas ferramentas para ajudar na criação de novos produtos, uma delas é chamada de etapas da criatividade, que são: inspiração inicial, preparação, incubação, iluminação e verificação.

Resultados e discussões: A proposta apresentada teve como objetivo a elaboração de um mobiliário contemporâneo com a capacidade de interagir e melhor organizar um ambiente. A proposta foi inspirada a partir do conceito de design biônico e o formato para a mesa de centro foi desenvolvida com a utilização de encaixes através de módulos e esse mobiliário tem a sua estrutura e medidas relacionadas à usabilidade e ergonomia. Seu tampo permite além do uso tradicional como suporte o uso como assento se necessário, por isso suas medidas tem relação direta com a estrutura do corpo humano (região poplíteia), sua altura foi determinada de maneira a permitir o alcance fácil e sem esforço ou qualquer tipo de angulação mais agressiva do corpo para retirar ou colocar objetos em seu tampo. Seu desenho com linhas orgânicas conseguiu atingir a proposta de ser adaptável a maioria de situações e possíveis ambientes devido as alterações nos padrões de encaixe na sua estrutura, tornando o mobiliário versátil e extremamente interativo com o ambiente e os usuários que podem usufruí-lo da forma que lhes atender. Todas essas possibilidades de encaixes também permite uma organização melhor do ambiente melhorando assim a disposição dos demais móveis e consequentemente um melhor fluxo de transição no local, benefícios que só agregam valor

ao conceito deste mobiliário. Todos esses benefícios estão em conjunto com o material e acabamento do móvel, feito em M.D.F. revestido com laminados de madeiras específicas, escolhidas para manter a contemporaneidade e uso sem restrição, possível por conta do tipo de madeira ou pintura citada para a finalização desse móvel se encaixa no padrão da neutralidade e harmonia com a maioria dos ambientes. Outros fatores importantes acrescentam grande valia ao projeto, como a utilização de tampos em vidro o qual oferece um acabamento diferenciado, facilidade para limpeza da superfície além de acrescentar requinte à peça, todos esses fatores e mais a projeção pensada no uso não convencional do produto acarretam grande valia a sua proposta, que também oferece um ciclo de vida sustentável, considerando a linha de pensamento sobre a importância de todas as etapas de um produto, desde sua pré-produção, até o descarte por conta de sua fabricação feita a partir de madeiras de reflorestamento e demais peças serem facilmente separáveis e recicláveis. Assim podemos confirmar que a proposta estabelecida neste projeto foi alcançada por meio do desenvolvimento de um mobiliário que através de sua interação com o usuário e suas possíveis formas de montagem fornece melhor organização, circulação, bem estar e harmonia em um ambiente.

Figura 01 – Detalhe da estrutura do projeto mesa de centro caracol.



Fonte: Autor

Referências:

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**. 3. Ed. São Paulo: Blucher, 2011.
- GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto**. 2. Ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.
- GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: guia de arquitetura de interiores para áreas residenciais**. 5.Ed. São Paulo: Editora Senac.2002
- IIDA, Itiro, **Ergonomia – projeto e produção**. São Paulo: Blucher LTDA, 2006.
- MANZINI, Ezio e VEZZOLI, Carlos. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis**. 1ª. Ed. Editora da Universidade de São Paulo.2002.366pgs.
- MORRIS, Richard. **Fundamentos de Design de Produto**. 1. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- BROECK, Fabrício. **Biônica e Design**. Disponível em:
<http://carlosrighi.com.br/177/Bionica/Bionica%20e%20Design%20-%20Vanden%20Broeck.pdf> Acesso em:22/04/2016 as 17:39h

O DESIGN COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM: JOGOS EDUCATIVOS

Carlos Sergio Coelho Bamonte¹; Susy Nazaré Ribeiro de S. Amantini²

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

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design, jogos educativos, Qr code

Introdução: Este trabalho trata de como atualmente ocorre uma preocupação extrema em se passar as informações às crianças e adolescentes de maneira esquematizada, apostilada, trazendo a urgência, cada vez mais precoce, de preparar os futuros vestibulandos. No entanto analisando o fato pergunta-se qual é o papel do jogos na escola e do design como instrumento facilitador nesse contexto.

Objetivos: Analisar os jogos educativos e apresentando como proposta um jogo que auxilie na aprendizagem.

Relevância do Estudo: Este trabalho tem como objetivo apontar a importância do design como instrumento facilitador no contexto do ensino e aprendizagem.

Materiais e métodos: Foram utilizados como aporte teórico textos de artigos científicos bem como autores renomados como Cecília Almeida Salles, Morin, Martins, Moyles e Hubert que contribuíram para a importância do estudo.

Resultados e discussões: A palavra educação significa o meio em que os hábitos, valores e costumes de uma comunidade são transferidos de uma geração para a geração seguinte através de situações e experiências presenciadas por cada indivíduo ao longo de sua vida. Nesse conceito estão englobados os níveis de cortesia, delicadeza e civilidade demonstradas pelo indivíduo em sua capacidade de socialização, e compreensão da realidade em âmbitos econômicos, culturais e políticos. Segundo René Hubert (1964), a educação é um processo contínuo de desenvolvimento que abrange tanto as faculdades físicas quanto as intelectuais e morais de qualquer ser humano, tendo como fim melhorar a sua integração à sociedade ou propriamente a um grupo. No processo educativo dos estabelecimentos de ensino, o conhecimento é transferido para os alunos, sejam elas crianças, jovens ou adultos, com o intuito de desenvolver o raciocínio a fim de que eles saibam pensar e refletir sobre diferentes problemas, fazendo com que tenham crescimento intelectual e formação de cidadãos capazes de gerar transformações positivas na sociedade. No entanto ao fazer a utilização de vários recursos didáticos é uma boa configuração para dinamizar o aprendizado. Os recursos audiovisuais, por exemplo, possibilitam a interação e conhecimento para o aluno expandir seus conhecimentos aonde a lousa e giz não alcançam. Com o avanço tecnológico, vemos na internet, a possibilidade para se alcançar um mundo diferente dentro da sala de aula, em possibilidades ampliadas para a comunicação que auxiliam e melhoram a compreensão, talvez oculta a algum aluno. Nessas práticas observam-se opções para o auxílio em intensificar a teoria e o interesse pelo estudo, dando oportunidade para a associação da prática à teoria, tornando assim o aprendizado mais interessante (MARTINS, 2002). Entretanto, para que o método escolhido funcione e aconteça, cabe ao professor a criatividade para inserir alternativas e suprir necessidades, mesmo quando o que se tem à disposição são meios mais simples.

Uma das formas mais descontraídas e que atraem o interesse do aluno é entrelaçar a aprendizagem à ludicidade, o que pode ser observado à medida que ganham espaço em diversas fases do ensino. Os jogos com finalidade pedagógica expressam a sua importância ao introduzem situações favoráveis à transmissão de conteúdos, favorecendo a construção da ciência por meio de atividades prazerosas. Nas palavras de Moyles: “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (2002, p.21). Assim os princípios conceituais do design são abordados como facilitadores com potencial a ser explorado dentro da área da educação. Ao enfatizar o uso de elementos visuais às necessidades didáticas, a distância entre docente e discente pode ser atenuada, valorizando a investigação de maneira inovadora ao fazer do aprendizado um momento agradável no qual todos possam aprender. Com base no estudo de jogos tradicionais, pedagógicos e populares no mercado, bem como de tecnologias e mídias atuais, propôs-se a aproximação do ambiente virtual dos conteúdos ensinados no ensino fundamental, tendo como estratégia utilizar o código Qr associado à visão inter e transdisciplinar. Essa tecnologia é pensada enquanto diferencial dinâmico para auxiliar na interação entre jogadores e equipes, um estímulo atraente e divertido para a descoberta e absorção de assuntos referentes às diversas áreas do saber inseridas no currículo escolar.

Conclusão: Partindo do pressuposto de que os jogos não só contribuem para a formação, como também para o exercício de atitudes de cooperação sociais que trabalham o senso de responsabilidade entre a iniciativa pessoal e a convivência em grupos, o design foi investigado e trabalhado para que a junção entre jogos de tabuleiro e a informática surgissem como motivadores para a aprendizagem.

Assim os jogos de tabuleiros aliam com aspectos lúdicos aos cognitivos, pois entendemos que o jogo é uma ótima estratégia ao ensino, favorecendo a interação entre alunos e professores aos alunos.

Referências

MARTINS, Pura Lúcia Oliver. Didática Teórica Didática Prática: para além do confronto. 7 ed. São Paulo: Loyola, 2002. ISBN 85-15-00309-0.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MORIN, Edgar. A inteligência da complexidade. São Paulo, Peirópolis, 2000. “Complexidade e ética da solidariedade”. Em Castro, G., CARVALHO, E. de A. e ALMEIDA, M da C. (orgs.). Ensaios de complexidade. Porto Alegre, Sulina, 2002b. O método 1: a natureza da natureza. Trad. Ilana Heineberg. Porto Alegre, Sulina, 2002b.

HUBERT, René. História da pedagogia. Rio de Janeiro: Nacional, 1967.

SALLES, Cecilia A. Redes da criação construção da obra de arte. Vinhedo, SP, Horizonte, 2008, 2 ed.

OZZON: PROPOSTA DE JOGO INSTRUCIONAL COMO AUXILIADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Daniele Cristina Braga das Neves¹; Eduardo Nunes Andrade Santos²; Nicholas Brugnner Grassi³;

¹ Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – daniele.braga4@gmail.com;

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

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Design, *Serious Game*, Jogo Instrucional

Introdução: As mídias digitais interativas têm alcançado cada vez mais espaço na sociedade, além disso, há um maior número de pesquisas que comprovam a eficácia do uso desses materiais com o intuito de aumentar a motivação do conhecimento durante o processo de ensino-aprendizagem (RODRIGUES, 2014). A mesma autora afirma também que, nos dias atuais, as crianças e os adolescentes mostram grande interesse pela interatividade, pois em seu cotidiano tem contato com diversos meios de comunicação e aprendizado, como *smartphones*, computadores, *tablets* e videogames. Dessa forma, esse tipo de material pode ser considerado de grande ajuda no meio educacional, pois mesclando os conteúdos teóricos à interatividade é possível cativar o público, despertando nele o interesse pelo conteúdo abordado, de modo a facilitar o trabalho do educador.

Objetivos: Este artigo destina-se a discutir a influência do uso de jogos instrucionais como material paradidático facilitador do processo de aprendizagem de crianças em idade escolar.

Relevância do Estudo: Com o crescente avanço tecnológico consequentemente aumentam-se as possibilidades de uso de materiais paradidáticos interativos, que têm se mostrado cada vez mais eficazes no processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso aos alunos. Isso mostra a importância do Design direcionado para esse público.

Materiais e métodos: Foram utilizados textos e artigos científicos de autores renomados.

Resultados e discussões: Fiorentini e Miorim (1990), afirmam que até o século XVI “acreditava-se que a capacidade de assimilação da criança era idêntica à do adulto, apenas menos desenvolvida. A criança era considerada um adulto em miniatura”. Com isso, a aprendizagem era considerada passiva e deveria acontecer de forma a corrigir os “defeitos” da criança. Os autores apresentam também uma série de estudos que começam a questionar essa forma de metodologia de ensino, citando Rousseau (1727 - 1778) como precursor de uma nova concepção de escola, onde considera-se a educação como um processo natural de desenvolvimento da criança e valoriza-se os aspectos biológicos e psicológicos do aluno. Porém a maior parte dos materiais atualmente utilizados para a educação ainda é constituída de cartilhas e livros físicos. Segundo Lins (2004) apud Rodrigues (2014) “as crianças da nova geração recebem uma grande carga de informações visuais, coisas que há alguns anos, nem adultos recebiam”, isso acaba por gerar certa aversão à leitura nas crianças, que buscam sempre materiais diferenciados. A autora afirma que muitos profissionais e educadores se contentam com materiais simples, com poucas ilustrações e muitos textos, que, por tantas vezes, tornam-se cansativos e maçantes para as crianças. Algumas instituições procuram formas de inovar, integrando softwares de aprendizado, porém restritos aos momentos reservados às aulas de informática. Esquecem-se de que a criança precisa exercitar sua imaginação para criar sua visão de mundo. (RODRIGUES, 2014, p. 41).

Os jogos podem ser classificados de diversas formas, de acordo com o gênero, objetivo ou plataforma de execução, existem gêneros e subgêneros que podem ser mesclados para o desenvolvimento de um novo jogo, permitindo maior interação e opções diferenciadas aos usuários. No que diz respeito aos *Serious Games*, Zyda (2005) apud Rodrigues (2014) explica que são jogos que utilizam o entretenimento para melhorar alguma habilidade, podendo ser considerados como uma ferramenta utilizada como elemento instrucional e motivacional, promovendo o comprometimento entre os usuários. Os primeiros projetos de *Serious Games* foram desenvolvidos a fim de aprimorar o treinamento militar, simulando situações de risco para treinamento em um ambiente seguro. Atualmente, os *Serious Games* estão presentes em diversas áreas do conhecimento, porém o maior volume é aplicado na educação, isso devido à possibilidade de permitir ao aluno “vivenciar situações impossíveis ou improváveis, que poderiam oferecer-lhe riscos, mas de forma segura e interativa” (RODRIGUES, 2014).

Conclusão: Os jogos pedagógicos podem ser mais valorizados que os materiais didáticos comuns. Eles podem ser utilizados no início do processo de aprendizagem, com o intuito de despertar o interesse da criança, ou após a abordagem tradicional do conteúdo, a fim de reforçar os conceitos. O jogo pode ser usado para a fixação ou o treino da cognição. É um exercício motivacional, por conta da ludicidade, sendo assim, ao terminar o jogo, a criança terá treinado algumas habilidades, muitas vezes sem se dar conta disso, tendo melhorado sua aprendizagem.

Referências

FIORENTINI, Dario; MIORIM, Maria Ângela. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da matemática. **Boletim SBEM-SP**, São Paulo, v. 4, n. 7, p.5-10, 1990. Anual.

LIMA, David Rafael de. **Gestalt Aplicada ao Motion Graphics**: Um Estudo da Linguagem Visual e Produção de Conteúdos digitais. 2011. 15p. Dissertação (Graduação) - Centro Universitário Leonardo da Vinci, Indaial, SC.

RODRIGUES, Mariana Hortolani. **Criação, desenvolvimento e aplicação de Serious Game educativo para prevenção em saúde bucal infantil**: “Caí, Perdi um Dente... E daí?”. 2014. 152 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, Bauru, SP

ROGERS, S. **Level Up**: Um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013. 494 p.

SOUZA, Milene Rocha de; BERTOMEU, João Vicente Cegato. UX Design na Criação e Desenvolvimento de Aplicativos Digitais. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p.127-243, jul/dez 2015. Semestral.

SERIOUS GAMES - NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR INFANTIL

Dalva Ferreira de Oliveira¹; Livia Paola Ribas Barban²; Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini;

¹Dalva Ferreira de Design–Faculdades Integradas de Bauru – FIB dfbauru@gmail.com

²Livia P. R. Barban de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB livia.barban@gmail.com;

³Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini Departamento de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB design@fibbauru.br.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Serious games, nutrição, jogos digitais, educação infantil, Design em Saúde.

Introdução: O jogo foi desenvolvido na área da Saúde, especificamente na nutrição com a temática chocolate, voltado ao público alvo infantil, na faixa etária entre de 5 a 7 anos, trazendo informações sobre uma alimentação saudável e, mostrando o chocolate com seus nutrientes, benefícios e malefícios, assim como prevenir algumas doenças decorrentes da má alimentação, como obesidade infantil, além de resgatar o convívio familiar durante as refeições.

Objetivo: Este projeto teve como principal objetivo, mostrar que é possível ter uma alimentação qualificada, saber a quantidade específica de uso do alimento, ressaltar seus benefícios e malefícios, com a escolha do produto conforme ocasião e necessidade.

Relevância do Estudo: O estudo desta pesquisa tem como objetivo procurar demonstrar a importância da alimentação saudável por meio de um jogo digital educacional especificamente o *serious game*, voltado à educação da Saúde infantil/Alimentação saudável na infância, com intuito de instruir, informar, contribuir e auxiliar nos hábitos alimentares.

Materiais e métodos: Buscou-se estudos e pesquisas em artigos científicos, livros, sites, similares, coletando informações pertinentes aos jogos digitais, educação alimentar na infância, nutrição infantil, entre outros, com a finalidade da criação de um jogo educacional visando à educação em saúde infantil, com histórico de obesidade e também servirá como produto de inserir hábitos alimentares saudáveis e a prevenção com relação às doenças decorrentes da má alimentação.

Resultados e discussões: Portanto os estudos e pesquisas contribuíram para a criação de um jogo digital educacional direcionado a composição de regras e sua interação, bem como a definição do conteúdo que se deseja ensinar. O Serious Game foi desenvolvido para a computadores que estão inseridos no âmbito escolar como material de apoio aos professores e também para outras plataformas móveis como tablets e celulares. Neste estudo optou-se pela utilização do jogo de lógica, coordenação motora e atenção para que pudesse trabalhar com as habilidades que compõem o raciocínio lógico, tornando possível a leitura de regras e, assim, a busca do melhor caminho para atingir o objetivo final.

Conclusão: Pensando nos resultados positivos que poderão ser alcançados por meio do *serious game*, como também na conscientização das crianças e pais, buscou-se trazer informações dos nutrientes sobre o chocolate e como usufruí-lo corretamente, reforçando suas qualidades e ainda demonstrando que ele não é um vilão, e sim um componente que pode estar presente em uma alimentação saudável. O projeto “Na cozinha com a Madrinha” resultou, entre outras mídias, em um *serious game*, na área de Nutrição Infantil, voltado a

prevenção da obesidade e outras doenças decorrentes da má alimentação no intuito de resgatar bons hábitos alimentares, fortalecendo a convivência familiar, com ênfase no tema chocolate. Conclui-se que os games enriquecem o processo de educação e instrução das crianças, pois nessa fase elas necessitam de estímulos, e de melhorias no processo de aprendizagem.

Referências:

- RODRIGUES, Mariana Hortolani. **Criação, desenvolvimento e aplicação de serious game educativo para prevenção:** para prevenção em saúde bucal infantil cai perdi um dente e daí 2014. Disponível em: <www.teses.usp.br/teses/disponiveis/.../MarianaHortolaniRodrigues_Rev.pdf> de MH Rodrigues>. Acesso em: 21 maio 2016.
- SAÚDE, Ministério. **Guia Alimentar para A População Brasileira:** Promovendo a Alimentação Saudável. 2008. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2008.pdf> . Acesso em: 20 maio 2016.
- SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos Digitais Educacionais:** Benefícios e Desafios. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405>>. Acesso em: 20 maio 2016.
- WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor. **Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil:** Motivação na leitura infantil. 2008. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/pee/v12n1/v12n1a04.pdf>. Acesso em: 21 maio 2016.
- ZAMBERLAN, Luciane; FLORÊS, Priscila da Trindade; PUCCI, Vanessa Rodrigues. **Ações Educativas Pedagógicas para uma Prática Alimentar Saudável na Escola Pública Sobre Saúde Bucal.** Disponível em: <<http://www.unifra.br/eventos/sepe2012/Trabalhos/6195.pdf>>. Acesso em: 29 maio 2016.

3D MINDMAP: PROPOSTA DE APLICATIVO PARA A CRIAÇÃO DE MAPAS MENTAIS POR MEIO DA REALIDADE AUMENTADA

Bruno Ricardo Abreu¹; Cristian Rinaldo Razuk²; Guilherme Bispo da Silva³; Lincoln Sbragi⁴; Nicholas Bruggner Grassi⁵

¹ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB br.abreu@hotmail.com

² Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB cristianrazuk@outlook.com.br;

³ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB guilherme_bispo_silva@hotmail.com

⁴ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB l_sbragi@hotmail.com

⁵ Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB nicobgrassi@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design, interface, aplicativo, mapa mental, *user interface*, *user experience*, *layout*, organização de ideias.

Introdução: O presente artigo, trata-se inicialmente de uma breve pesquisa, a fim de entender melhor o que é e como funciona a realidade aumentada, para que assim fosse desenvolvido uma proposta de aplicativo que a utilizaria. “Realidade Aumentada é o enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real” (KIRNER e SISCOOTTO, 2007). Após essa breve pesquisa, foi necessária a identificação de uma problemática e, pôr fim, a confabulação para a criação de um produto que a resolvesse. A princípio, observou-se que a problemática que se encontrava quando uma pessoa precisasse organizar suas ideias, teoricamente, ela necessitaria de um papel para anotar tudo e, por meio de um mapa mental, essas ideias seriam melhor desenvolvidas “Mapas Mentais ou Mapas Conceituais são uma técnica extremamente eficiente, com um alto poder de fixação, que permite a aprendizagem rápida com um ganho ótimo na retenção dos conteúdos e ideias, bem como proporciona agilidade na lembrança e uso dos mesmos quando da realização de exercícios e provas” (LIMA e DOUGLAS, 2010).

Objetivos: A partir de um óculos de realidade aumentada já disponível no mercado como o HoloLens “um dispositivo de realidade virtual da Microsoft anunciado em 2015. Chamado de “computador holográfico”, o aparelho trabalha com hologramas e seu hardware é inteiramente voltado para interpretar gestos e vozes” (HOLOLENS, 2015), criar uma proposta de aplicativo que possibilitaria ao usuário uma forma mais dinâmica de criar um mapa mental interativo, tendo à sua disposição várias ferramentas auxiliares. As ferramentas presentes no aplicativo vão desde formas geométricas 3D e 2D onde serão inseridos os textos, até um banco de dados de objetos 3D que auxiliarão na criação desses mapas mentais.

Relevância do Estudo: O que no passado parecia utópico, hoje em dia é possível graças à realidade aumentada que está cada vez mais próxima de nossas vidas. Ela é considerada a sobreposição de imagens virtuais no ambiente real que oferece, por meio de uma ilusão, uma realidade aumentada ou virtual. Com a tecnologia recente, tal realidade tornou-se mais acessível através de smartphones, tablets, óculos de realidade aumentada e outros dispositivos. Atualmente a realidade aumentada tem sido utilizada em vários campos: industrial, comercial, arquitetura, medicina, engenharia e entretenimento. Em suma, a realidade aumentada poderá ser implementada em processos educativos já que a combinação da realidade e do ambiente virtual pode otimizar o aprendizado na tentativa de minimizar a ineficiência dos sistemas educacionais tradicionais, “Esse recurso tecnológico torna-se extremamente eficiente por possuir a capacidade de exibir objetos, com uma grande riqueza de detalhes, no contexto solicitado pelo docente, sem ter que se fique imaginando tais objetos” (Raul G. S. Cardoso, Said T. Pereira, Jorge H. Cruz, Will R. M. Almeida, 2014)

Materiais e métodos: Nesta pesquisa, adotou-se a metodologia de pesquisa qualitativa. Segundo Godoy (1995), “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Sendo assim, a pesquisa qualitativa se demonstrou a mais eficiente para compreender o contexto em que a realidade aumentada e os mapas mentais estão inseridos. Para a criação do aplicativo foram utilizados alguns *softwares*: o *Solidworks* 2016 para a criação de uma representação em 3D; o *Adobe Illustrator CC* para a criação dos componentes gráficos como menus em vetor e, por último, o *Adobe Photoshop CC* para o recorte das imagens de modelos e formas 3D renderizadas no *SolidWorks*. Todas as imagens do protótipo foram organizadas no *Illustrator*.

Resultados e discussões: Inicialmente, o aplicativo contaria com cartões que possuiriam um código. No entanto, após uma breve discussão, foi observado que algumas alterações seriam necessárias, sendo uma delas a retirada dos cartões de código, pois eles possuíam algumas limitações: o usuário poderia perdê-los, forçando-o a sempre carregar seus cartões.

Sendo assim, o conceito inicial seria mantido: com o auxílio dos óculos de realidade aumentada, o usuário criaria um mapa mental tendo à sua disposição várias formas geométricas 3D e 2D onde seriam inseridos os textos e mais para auxiliarem na criação dos mapas mentais.

Além disso, seria possível que o usuário compartilhasse o mapa mental feito por ele com outros usuários. O aplicativo também possuirá a opção de criação em grupo, onde todo o grupo poderá visualizar o mapa mental e também o modifica-lo.

Conclusão: Com a tecnologia atual que nos permite explorar o virtual em qualquer lugar de forma intuitiva, o aplicativo do projeto, supostamente, melhoraria e otimizaria na criação de mapas mentais. Partindo da metodologia qualitativa e seguindo para o desenvolvimento do protótipo a partir do foco no público alvo específico, foi possível desenvolver uma maneira de interagir e visualizar o projeto, facilitando assim o possível entendimento de outros desenvolvedores que desejem incrementar as ideias aqui apresentadas.

Referências –

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

KIRNER, Claudio e SISCOOTTO, Robson. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações. **Livro do Pré-Simpósio IX Symposium on Virtual and Augmented Reality**, Petrópolis – RJ, 28 de Maio de 2007.

LIMA, Felipe e DOUGLAS, William. **Mapas Mentais e memorização**: para provas e concursos, Niterói – RJ, Impertus, 2010..

HOLOLENS, Disponível em: < <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/hololens.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

CARDOSO, Raul G. S., Said T. Pereira, Jorge H. Cruz, Will R. M. Almeida. **Uso da Realidade Aumentada em Auxílio à Educação**. Núcleo de Pesquisa em Sistemas e Tecnologia da Informação (NusTI) - Universidade Ceuma Rua Josué Montello, nº 1, Renascença II - 65.075-120 - São Luís – MA – Brazil

A ARTE NOUVEAU É UMA JÓIA: CARREGANDO A ARTE NO PEITO

¹Larissa Maria Moreira Rodrigues; ²Paula Valéria Coiado Chamma

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – lary.mmr@hotmail.com; ²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – arq.paula.chamma@gmail.com;

Grupo de trabalho: Arte

Palavras-chave: Arte, Art Nouveau, estética, funcionalidade, inclusão social.

Introdução: O Art Nouveau é um movimento que se espalhou pelo mundo todo, buscando suas inspirações na natureza, utilizando formas orgânicas, ornamentos florais, arabescos, folhagens, e diversos outros componentes. Os artistas pertencentes ao movimento, descontentes com os produtos industriais “mal acabados”, buscavam acrescentar beleza a tais produtos através de técnicas artesanais e utilizavam materiais como o vidro, o ferro, cimento, entre outros. Podemos encontrar exemplos dessa arte em vasos de vidro de Émile Gallé, um importante artista que trabalhava o vidro como forma de expressão, utilizando técnicas inconfundíveis e recriando elementos da natureza de forma realista. O Art Nouveau ainda é utilizado como inspiração para a criação de muitos produtos, mas na maioria das vezes estes se tornam elitizados por terem um alto custo, privando muitas pessoas, sobretudo aquelas de menor poder aquisitivo, da utilização da arte como objeto de seu cotidiano, e/ou afastando-as de obras criadas por grandes artistas, que carregam consigo um importante valor cultural e histórico.

Objetivos: Criar um objeto utilitário de uso no vestuário, tendo como referência a arte de Émile Gallé, resgatando a cultura do Art Nouveau e tornando-a mais acessível à diferentes públicos, através de uma confecção de baixo custo.

Relevância do Estudo: Ao aplicar uma releitura do Art Nouveau, será possível resgatar os valores pouco lembrados desse movimento que há muito tempo está recluso e limitado a pequenos e exclusivos grupos sociais. Esse estudo trará benefícios na área: Comercial: o produto por ter um menor custo de fabricação, poderá ser vendido por um preço mais acessível ao consumidor, gerando assim maiores lucros; cultural: a arte e sua história serão melhor lembradas e comentadas; social: maior e fácil acesso ao movimento e à arte de Émile Gallé; além de ornamentar, um colar está sempre bem exposto, fazendo uma exposição quase que natural da arte.

Materiais e métodos: Após o desenho do pingente, mediante pesquisas, foram escolhidos os materiais adequados para a criação do mesmo, onde foram escolhidos o cimento, o vidro e a massa epóxi. O círculo central feito de cimento resinado levará um contorno de vidro, que também será contornado com massa epóxi para proteção e arredondamento das partes cortantes. No círculo de cimento resinado, será realizada uma pintura inspirada na obra de Émile Gallé; tal pintura será feita com tinta látex e pinceis específicos. Além dos materiais citados serão utilizadas ferramentas adequadas para o manuseio e corte do vidro.

Resultados e discussões: A arte de Émile Gallé hoje ainda vendida em leilões e galerias de arte atingem preços bastante elevados, e tais produtos em sua maioria são vasos decorativos, os quais possuem somente função estética. Segundo Kant, citado por Luis Gustavo Guadalupe Silveira (2010 p. 74), o “objeto estético não tem nenhum outro propósito particular que não a mera contemplação”. Por esse motivo e por possuírem preços pouco acessíveis, tais obras se tornam limitadas, e acabam até mesmo não sendo vendidas, o que compromete a continuidade da expansão da arte de Émile Gallé e a notoriedade de suas obras. Através

da criação do produto proposto que possui não apenas a função estética, mas também simbólica e funcional, será possível dar continuidade e a devida importância ao trabalho do artista.

Conclusão: A partir do produto criado será possível resgatar os valores culturais do Art Nouveau, levando ao conhecimento de um maior número de pessoas um estilo de arte antes utilizado apenas em vasos e outros objetos decorativos. Com a criação do produto, a relação entre a estética e a funcionalidade se fará real. Portanto, comprova-se que ambas funções podem caminhar juntas.

Referências

BRANDÃO, Angela – Anotações a lápis para uma História do Design, 2014.

BASSALO, Célia Coelho Art Nouveau em Belém, 2008.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. Fundamentos estéticos da educação – 2ª Ed – Campinas, SP: PAPIRUS, 1988.

Émile Gallé, A relíquia. Disponível em: <
http://www.areliquia.com.br/artigos%20anteriores/reliquia_setembro_2004/galle.htm >.
Acesso em 6 de junho de 2016.

FERNANDES, Rodrigo; **PISSETTI**, Fernandes; **SOUZA**, Carla Farias. Art Déco e Art Nouveau: Confluências, Disponível em:
http://revistaimagem.fsg.br/_arquivos/artigos/artigo72.pdf>. 16/05/2016.

SILVEIRA, Luís Gustavo Guadalupe. Alienação artística: Marcuse e a ambivalência política da arte – Porto Alegre, SP: EDIPUCRS, 2010.

A GAMIFICAÇÃO EM NETFLIX MAX E STARBUCKS REWARDS: ALÉM DOS PONTOS, DISTINTIVOS E PLACARES

Nicholas Bruggner Grassi¹; Vânia Cristina Pires Nogueira
Valente²;

¹Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Unesp/FAAC
nicobgrassi@gmail.com;

²Doutora em Engenharia Civil pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (2004). Docente da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Unesp/FAAC vania@faac.unesp.br;

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: gamificação, interatividade, mídias digitais; *design de games*.

Introdução: A indústria dos videogames é uma das que mais cresce em todo o mundo (MATSUI e COLOMBO, 2007). Sendo assim, as estratégias utilizadas por *game designers* são uma fonte rica de conhecimento que podem auxiliar outros contextos. O ato de utilizar tais estratégias e pensar como um *game designer* em outros contextos é conhecido como gamificação. Segundo Alves e Maciel (2014), apesar de sua crescente utilização, o termo gamificação ainda é contestado muitas vezes pela indústria de jogos e as comunidades de estudos de videogames devido à interpretação de que a utilização de alguns aspectos superficiais da experiência de se jogar videogame, como o uso dos distintivos, pontos e placares, também conhecidos como PBL (*Points, Badges, Leaderboards*), são o suficiente para motivar usuários.

Objetivos: O objetivo desta pesquisa é demonstrar quais estratégias de *design de games* o Netflix Max e o *Starbucks Rewards* utilizam para promover o engajamento de seus clientes sem precisar recorrer ao PBL e, em seguida, discuti-las.

Relevância do Estudo: As mídias digitais estão se tornando cada vez mais comuns na sociedade contemporânea. Se durante essa transição não nos preocuparmos com as novas estratégias disponíveis que emergem da interatividade, algumas mídias podem correr o risco de frustrar seu público.

Materiais e métodos: Adotou-se o método de pesquisa qualitativa. Godoy (1995) afirma que “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Foram analisados dois *cases* que utilizam a gamificação como estratégia: o Max (Netflix) e o *My Starbucks Rewards*. Cada objeto de estudo teve sua escolha justificada pelas seguintes questões: O objeto de estudo destaca-se devido a maneira com que a interatividade é aplicada a seus usuários? Esse destaque pode ter ocorrido por meio do uso de técnicas de *game design*? É possível explorar e discutir essas técnicas por meio da obra de Katie Salen e Eric Zimmerman: *Regras do Jogo*? Após a definição das questões, foram estipuladas as etapas para coletar dados dos objetos selecionados para que seguissem o mesmo padrão de análise. Essas etapas foram: Destacar as principais estratégias de *game design* do objeto selecionado; discutir sobre essa estratégia utilizando a obra “*Regras do Jogo*”; entender como essas estratégias podem ser aplicadas ao contexto da gamificação em mídias digitais com o intuito de auxiliar na interatividade com seus usuários.

Resultados e discussões: Em 2013, o Netflix lançou um novo sistema de recomendação personalizada denominado “Max”. Sua principal função era recomendar um filme ou série para o usuário por meio de perguntas simulando um *game show*. Foi possível destacar 3 estratégias de *design* de *games* no Max: Sistema cibernético de *feedback* positivo (cumulativo), interação lúdica transformadora e representação procedural. Já no *My Starbucks Rewards* (Minhas Recompensas *Starbucks*), foi possível destacar estratégias como: Sistema cibernético de *feedback* negativo e condições de derrota e vitória. *My Starbucks Rewards* é um programa de fidelidade da franquia *Starbucks* em que o cliente se registra, podendo assim, acumular “estrelas” a cada vez que adquirir um produto e trocá-las por alguns benefícios.

Conclusão: A cibernética, resumidamente, seria o estudo da regulação e controles dos sistemas que gera um *feedback* (WEINER, 1961). Concluiu-se que uma mídia digital “gamificada” com sistemas de *feedback* positivo não pode correr o risco de ser confundida com uma simples brincadeira. O sistema de *feedback* positivo pode desequilibrar um jogo, assim como pode desequilibrar uma mídia caso o usuário não compreenda sua real função. Já o sistema de *feedback* negativo pode tornar mais fácil para um jogador que está perdendo se recuperar e alcançar os outros jogadores em vantagem, prolongando assim o tempo que leva para concluir. O *designer* de jogos deve utilizar os princípios fundamentais da interação lúdica significativa para tomar as melhores decisões referentes aos sistemas de *feedback*. Algumas vezes, a interação lúdica significativa pode dominar a estrutura mais rígida na qual está ocorrendo, podendo até gerar resultados emergentes. Para Salen e Zimmerman (2012, p. 27) a interação lúdica transformadora “não apenas ocupa e opõe-se aos interstícios do sistema, mas realmente transforma o espaço inteiro”, podendo assim, enriquecer as representações procedurais. A representação procedural é baseada em processos que os jogos podem significar por meio de simulações que o tornam significativos dentro do círculo mágico. Um círculo mágico só funciona como “palco” para um jogo se suas condições de derrota e de vitória estiverem bem definidas. Essas condições costumam ser alcançadas com o fim do jogo, fazendo com que o círculo mágico desapareça. Foi possível verificar que a gamificação pode ir além das mecânicas de PBL quando se faz um olhar aprofundado do *design* de *games*.

Referências

ALVES, Fábio Pereira; MACIEL, Cristiano. **A gamificação na educação:** um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. SEMIEDU, Mato Grosso, 2014.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

MATSUI, Eliane Keiko; COLOMBO, Maristela. A Geração Videogame e o Futuro no Mundo dos Negócios. **Revista Científica Eletrônica de Psicologia**, Garça-SP, ano V, n. 8, p. 1- 8, 2007.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo:** fundamentos do *design* de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

WIENER, Norbert. **Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine.** MIT press, 1961.

A INFLUÊNCIA DO FUTURISMO DE LUIGI RUSSOLO NO DESIGN ATUAL

Tatiane Lascas Biscola¹; Paula Valeria Coiado Chamma²

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

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
arq.paula.chamma@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Futurismo, Contribuição, Design

Introdução: O presente estudo denota o resultado da disciplina Historia das Artes e das Técnicas onde foi realizada uma pesquisa referente ao artista e músico Luigi Russolo, pertencente ao Futurismo. O Futurismo foi um movimento artístico emergido na Itália no ano de 1909 a 1916. No início, o funcionamento futurista era mais propaganda do que produção factual, mais protesto do que prática. Com fundamentos integralmente inovadores, o surgimento deste movimento requisitou uma arte vigente, moderna. As características das obras futuristas visam a renúncia com o passado e as tradições, sendo este rompimento em relação à gramática e a figura na pintura. O movimento é expresso pela interação de elementos ou pela assimetria na composição. Possuindo temas predominantemente urbanos, abordando máquinas e cidades, estas serviram como influxo para música, poesia, escultura e pintura. Neste estilo há a busca pelo manifesto do movimento real, onde é mostrada a velocidade que as figuras apresentam-se em movimento no espaço. O artista futurista tem seu interesse em obter a velocidade exposta por ele no espaço. Luigi Russolo (1885-1947) foi pintor e compositor italiano. Em 1913, efetivou sua música com um instrumento criado por ele mesmo, o *Intonarumori* (aparelho mecânico apto a produzir sons dessemelhantes) e este foi denominado como “música futurista”. Em 1922, Luigi engenhou o *Rumorarmonio*, possuindo resultantes essenciais para amplificar a música. Como a autora RoseLee Goldberg citou em seu livro *A arte da performance*: “A arte dos ruídos de Russolo pretendia combinar o ruído de bondes, explosões de motores, trens, das multidões ensandecidas.”

Objetivos: Estabelecer uma correspondência do Futurismo com o Design e mostrar a contribuição dessa vanguarda e do artista Luigi Russolo para o Design.

Relevância do Estudo: É evidente a importância do estudo desta vanguarda, pois a mesma ultrapassou os limites da arte ligando-se a acontecimentos políticos e sociais, principalmente na Itália.

Materiais e métodos: A partir do que foi apresentado, adota-se, neste estudo, a elaboração de uma revista contendo a obra “Dinamismo de um Automóvel” e uma imagem abarcando os instrumentos ruidosos efetivados pelo artista Luigi Russolo. O uso de contrastes e cores vivas estão presentes, assim como as pequenas deformações passando a ideia de dinamismo e movimento, com sobreposição de imagens e traços. Para a produção da peça gráfica foi utilizado um mockup de revista, que pode ser encontrado em <http://zippypixels.com/product/mockups/books-magazines/free-square-psd-magazine-mockup-with-customizable-inner-page-design/>. Após essa etapa, o produto foi editado no photoshop, onde foram colocadas as imagens do artista.

Resultados e discussões: Ao observar o resultado final da imagem, nota-se que, primeiramente, as imagens parecem expressar uma enorme sensação de apelo contemporâneo, isso já levanta questionamentos envolvendo a dinâmica da aplicação de

elementos modernistas utilizados nos dias de hoje, ora como forma de decoração, ora como conteúdo a ser desconstruído

Conclusão: É possível constatar a influência do Futurismo de Luigi Russolo presente no design até os dias atuais, sendo o produto criado um exemplo disso.

Referências

BERNARDINI, Aurora Fornoni. **O Futurismo Italiano**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980, 253 p.

CULTURA MODERNA E CONTEMPORANEA Disponível em:
<http://ricardoartur.com.br/cultura/2012/04/11/futurismo/> . Acesso em: 10 de maio de 2016.

ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA DEL ARTE UNIVERSAL - Vol. 9 , AlphaBetum Ediciones Multimedia, Madrid, 1999

TROTSKI, Leon. **O Futurismo**. Setembro 1922 Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/>. Acesso em 10 de maio de 2016

FUTURISMO Disponível em: <http://www.historiadaarte.com.br/futurismo.html>. Acesso em 10 de maio de 2016.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performace**: Do Futurismo ao Presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006, 228 p.

CARTOON CHARACTER: UMA RELEITURA DA OBRA FUTURISTA DE UMBERTO BOCCIONI

Ana Carolina Rodrigues¹; Paula Valéria Coiado Chamma²;

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

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
arq.paula.chamma@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design, história da arte, futurismo, instituições particulares de ensino superior; educação superior

Introdução: A seguinte pesquisa apresenta o resultado da disciplina História da arte, na qual contou como objeto de estudo e análise o artista Umberto Boccioni, pertencente à vanguarda Futurista, onde se pode verificar a contribuição da vanguarda para o design. O movimento nasceu com artistas italianos enraizados na França, que de certa maneira, representou uma reação ao cubismo. O objetivo de suas obras eram demonstrar velocidade, dinamismo e mudança. Utilizavam cores geralmente fortes e contrastantes para se expressarem, junto com linhas circulares emaranhadas e espirais, onde toda essa confusão em suas obras representava o novo mundo em que viviam. Graça Proença (2006) afirma que os pintores ligados ao Futurismo, visavam em suas obras o movimento veloz das máquinas, que provocava a superação do movimento natural. O pintor e escultor Umberto Boccioni fez parte desse movimento, uma vez que é considerado o mais futurista e o mais teórico de todos. Boccioni (1912) declarou que os futuristas foram absolutamente contra a arte cubista, pois eles continuavam a pintar objetos sem movimentos, congelados e todos os aspectos estáticos da natureza. Já os futuristas acreditavam que a pintura deveria expressar todas as sensações e estados de espírito que dominam o artista na hora da criação, visando que a sensação dinâmica é o principal valor de sua arte.

Marjorie Perloff (1986) acredita que os futuristas não compreenderam completamente a pintura cubista, estabelecendo assim na Itália uma espécie de arte da fragmentação, uma admirável arte popular, desta forma, ela acredita que o futurismo é uma imitação italiana de duas escolas francesas de pintura, que são o fauvismo e do cubismo.

Propõe-se nesse estudo desenvolver um cartoon, com a proposta de fazer uma estilização dos personagens na obra. O desenho digital nesse caso, também facilitará na propagação de tal obra, fazendo com que mais pessoas conheçam o futurismo, através da internet.

Objetivos: Analisar a relação entre o futurismo difundido por Umberto Boccioni e o design contemporâneo, propondo um cartoon a partir de uma de suas obras.

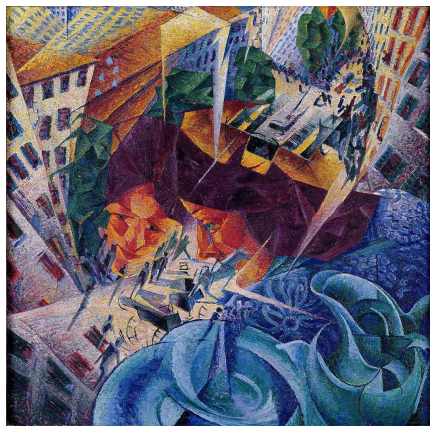
Relevância do Estudo: Presumi-se que esse estudo sobre as vanguardas modernistas, mais precisamente sobre o futurismo, seja capaz de contribuir para o design e que reflita na sociedade atual, principalmente no âmbito artístico e cultural, para que os artistas de hoje se inspirem e se sintam livres para buscar novas formas de se expressar em suas obras.

Materiais e métodos: O artigo relata o trabalho que foi feito em 3 etapas:

1º - Levantamento bibliográfico; 2º - Identificação de obras; 3º - Escolher uma de suas obras, ou seja, a obra *Visioni Simultanee*, Umberto Boccioni, pertencente à vanguarda futurista. onde foi criada uma versão mais atual da obra, baseado no estilo cartoon. Para construir essa releitura foi utilizado o software Photoshop, retratando assim, fielmente as suas cores vivas e contrastantes, juntamente com as técnicas utilizadas na pintura, onde, para obter tal resultado, foi utilizado um pincel específico para ficar similar com a técnica utilizada pelo artista.

Resultados e discussões: A figura 1 apresenta a obra escolhida. A figura 2 apresenta a releitura que foi criada.

Figura 1



Fonte: <https://beckybendylegs.wordpress.com/autora/2012/11/12/ism-number-four-futurism/>

Figura 2



Fonte: Elaborada pela

(Rodrigues, 2016)

Analisando o processo de criação da releitura, houve dificuldades em principalmente representar a perspectiva e a geometrização proposta por Boccioni em sua obra. No entanto, houve mais facilidade na hora de reproduzir a composição e as cores da obra.

Conclusão: O futurismo nada mais é que uma reação ao cubismo, onde os artistas daquela época procuravam novas formas de se expressar o que estavam vivendo. O presente estudo contribuiu para a compreensão desse importante período que ainda hoje influência no design.

Referências

SANTOS, M. G. V. P. **História da arte**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

Modernismo e Vanguardas Europeias: Umberto Boccioni. Disponível em: <<http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/index.html>> Acesso em: 02 Maio 2016.

PERLOFF, Marjorie. **O movimento futurista:** avant-garde, avant-guerre e a linguagem da ruptura. São Paulo: EDusp, 1993.

O manifesto futurista. In: **Enciclopédia Arte nos séculos:** A civilização industrial. Abril Cultural, 1971. (6 v. 1542 p.)

ADOBE PHOTOSHOP. For windows, versão cs6.

FOTOGRAFIA E DESIGN: ELEMENTOS EM COMUM PARA UM PROJETO GRÁFICO

Bianca Caseiro Antonelli¹; Frank Mello Simões Junior²;

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

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design, fotografia, projeto gráfico

Introdução: O design tem como um de seus objetivos projetar produtos, objeto ou gráfico, da melhor maneira possível para que sejam estéticos e funcionais, agregando novas tecnologias. (SILVA et al., 2012). Enquanto as fotografias são capazes de influenciar os receptores, por vezes não retratando a verdade, mas o que o público quer ver. (LAHAM; LOPES, 2005). Em um projeto gráfico, como outdoors, revistas e folders, ambos profissionais estão presentes, e para um melhor resultado, existem alguns elementos que dever ser estudados tanto pelo designer quanto pelo fotógrafo.

Objetivos: Demonstrar alguns componentes que são comuns na área do design e fotografia que contribuem para um resultado mais eficiente em projetos gráficos.

Relevância do Estudo: Espera-se com esse estudo que o termo design seja mais bem compreendido, cada vez mais multidisciplinar com áreas como comunicação e fotografia, mostrando sua importância nos projetos; além de incentivar novas pesquisas na área, para que se desenvolva juntamente com o mundo e suas tecnologias.

Materiais e métodos: Revisão bibliográfica dos seguintes autores: GOMES FILHO(2009), NIEMEYER(2013), FRASER E BANKS(2012); LAHAM e LOPES (2005), FERREIRA, DEMUTTI e GIMENEZ(2010); SILVA (2012).

Resultados e discussões: A fotografia publicitária pode enriquecer ações da comunicação, como cartazes e folders, afinal, além de transmitir a informação pretendida, gera uma rápida interação com o consumidor, despertando emoções e sentimentos. (LAHAM; LOPES, 2005). A elaboração de um projeto gráfico é de responsabilidade das agências, sendo a fotografia solicitada ou não. Quando solicitada, possui papel importante nos resultados positivos, pois através de signos (simples ou complexos) organizados, constroem e transmitem a mensagem, algumas vezes implícitas, e torna-se um desafio fazer com que o público-alvo compreenda os princípios. (LAHAM; LOPES, 2005). Na sociedade existem diversos signos, sendo alguns assimilados e outros não, e sendo definidos por Niemeyer (2013, p. 35): “[...] como algo que representa alguma coisa para alguém em determinada circunstância. O signo, então, está no lugar de algo, não é a própria coisa, mas como ela se faz presente para alguém em um certo contexto.”, está presente, por exemplo, em produtos alimentícios, cujo resultado após o preparo não é o mesmo que a imagem vendida na embalagem. Para que haja compreensão eficaz da mensagem, alguns elementos devem estar presentes no projeto, como a pregnância da forma, Lei Básica da Percepção Visual da Gestalt. Ao definir um objeto pregnante, Gomes Filho (2009, p. 36) diz que: “[...] tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e mais regular.”, ou seja, permite clareza, facilidade e organização na leitura e interpretação, tanto em uma imagem quanto na diagramação e layout. Outro elemento importante para que a compreensão não seja prejudicada é a leitura, que enquanto a da escrita de origem latina ou anglo-saxônica acontece horizontalmente da esquerda para a direita, a leitura fotográfica é bidimensional e prospectiva, de acordo com os componentes. (LIMA, 1988 apud LAHAM; LOPES, 2005). De acordo com Rogério Ferreira

Laham e Dirce Vasconcellos Lopes (2005), o suporte em que o projeto gráfico será inserido é determinante para que a mensagem seja transmitida, sejam banners em edifícios ou facas especiais em materiais impressos, pois cada forma possui características próprias. Já “A COR PODE DEFINIR a natureza de uma publicação imediatamente.” (FRASER; BANKS, 2012, p. 146). Por isso, é necessário um estudo das cores a serem utilizadas, pois cada uma causa determinada resposta à mensagem a ser transmitida. (LAHAM; LOPES, 2005). Finalmente, o público-alvo. Deve-se estudar o fator cultural, pois uma imagem ou gesto pode possuir significados diferentes de acordo com a cultura, região e religião das pessoas, afinal, o receptor além de compreender, precisa se identificar com o produto. Atualmente, parte do mundo está vivendo o consumismo, por isso, muitos projetos gráficos são voltados a vendas de produtos, como propagandas e embalagens. De acordo com Fraser e Banks (2012, p. 150): “[...] o mundo parece cada vez mais abarrotado de publicações, algumas desejáveis e outras dispensáveis. Um jeito de destacar a sua é usar a cor de maneiras em que ninguém pensou antes.”. Ao identificar-se com a propaganda, o indivíduo tem a necessidade do produto ou serviço vendido, sendo algumas vezes pseudonecessidades, ou seja, o consumidor almeja algo que ele deseja e está sendo oferecido e não sua real necessidade. (LAHAM; LOPES, 2005). Assim como descreve Andre Ferreira e Carolina Medeiros Demutti e Paulo Eduardo Oliveira Gimenez (2010), Maslow desenvolveu uma teoria em que classifica hierarquicamente as necessidades humanas em grupos (dependendo da cultura ou casos específicos na sociedade pode haver alterações na ordem): fisiológicas; segurança; sociais; estima; auto realização. O primeiro grupo (fisiológicas) corresponde às motivações iniciais do indivíduo e quando estas são satisfeitas, surgem o segundo grupo, e assim sucessivamente.

Conclusão: Durante um período, o principal elemento da comunicação foi o texto, porém com o aumento no uso de imagens, estas se tornaram o principal elemento, sendo o design o responsável pela organização e valorização da imagem. (LAHAM; LOPES, 2005). E o designer trabalha junto com outras áreas, inclusive fotográficas. Concluindo, a união desses setores, juntamente com os elementos citados anteriormente, quando utilizados corretamente, geram um resultado positivo em trabalhos gráficos, como cartazes, banners, propagandas e embalagens, pois apresenta a funcionalidade, organização e estética do projeto do designer e a atenção do consumidor gerado pelas fotografias.

Referências

- FERREIRA, A.; DEMUTTI, C. M.; GIMENEZ, P. E. O. A Teoria das Necessidades de Maslow: A Influência do Nível Educacional Sobre a sua Percepção no Ambiente de Trabalho. [s.l.]: 2010.
- FRASER, T.; BANKS, A. O essencial da cor no design. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- GOMES FILHO, J. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.
- LAHAM, R. F.; LOPES, D. V. A premeditação da mensagem na fotografia publicitária. Londrina, v.1, p. 115-139, 2005.
- NIEMEYER, L. Elementos de semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2013.
- SILVA, J. C. R. P. da et al. O futuro do design no Brasil. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

HOME SMART HOME: PROPOSTA DE APLICATIVO PARA CASA INTELIGENTE

Luisa Gonçalves Spiri¹; Renan CayresZacarin de Paula Joga²; Rodrigo Pereira de Freitas³; Wilson Aparecido Rocha⁴; Nicholas Bruggner Grassi⁵

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

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

³ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB brodrigopf23@gmail.com;

⁴ Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB war.contato@live.com

⁵ Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB nicobgrassi@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design, interface, aplicativo, *smart home*, *user interface*, *user experience*, layout, casa inteligente, *smart house*.

Introdução: Com o aumento das *smart homes*, mesmo que fora de alcance da maioria da sociedade hoje em dia, podemos notar certa tendência no desenvolvimento de aplicativos desse estilo. Com o passar do tempo, essas tecnologias podem se tornar cada vez mais acessíveis para um público maior, sendo assim, é possível propor inovações que diferem do padrão estético incorporado aos aplicativos semelhantes ao da nossa proposta.

Objetivos: Criar um protótipo de aplicativo para *smart home* que atenda uma gama maior de pessoas, podendo agrupar ao aplicativo, novos estilos visuais, proporcionando algo mais simples e intuitivo do que o que já existe no mercado. Pretende-se também integrar seções de gamificação para motivar o usuário por meio da diversão, auxiliando em tarefas específicas da casa e conscientização.

Relevância do Estudo: Tecnologias possuem o costume de se tornarem mais baratas e, consequentemente, ingressar no cotidiano e cultura dos usuários, podendo até vir a se tornar algo essencial no dia-dia, facilitando a vida de quem usa. Com isso, as *smart homes* integram de maneira plena e correspondem perfeitamente à esse perfil, viabilizando uma oportunidade para planejamentos futuros e um novo mercado.

Materiais e métodos: Este trabalho adota uma pesquisa de cunho qualitativo. Godoy (1995) afirma que “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Sendo assim, foram realizados estudos e análises de aplicativos de *smart homes*, para que seja possível buscar melhorias com este projeto. Os materiais utilizados para o desenvolvimento do protótipo são, na parte de ferramentas digitais: *Photoshop*, *Illustrator*, *Mockup.io*; e na parte física, celulares para o teste do *mockup* desenvolvido.

Resultados e discussões: As tecnologias já fazem parte do cotidiano da sociedade em que nativos digitais utilizam dispositivos móveis, *smartphones* e *tablets*. Para Prensky (2001) o termo “nativo digital” foi sugerido para designar os nascidos a partir de 1990 que apresentam características como: familiaridade com computadores e com os recursos da internet, capacidade de receber informações rapidamente e facilidade de desempenhar múltiplas tarefas. Mas não podemos nos esquecer do passado que essa tecnologia vivenciou, desde o início dos *smartphones* até o momento em que os primeiros modelos surgiram e a chegada desse item aos mercados e nas mãos dos consumidores. Nesse período, os desenvolvedores de aparelhos móveis sofreram muito, já que não eram objetos populares além de serem considerados quase utópicos por seus valores elevados.

Sendo assim os *smartphones* entraram na famosa curva do *hype*, ficaram muito conhecidas por sua qualidade e, depois, várias empresas aderiram ao desenvolvimento dessa tecnologia. A partir disso, muitos aparelhos apresentaram um baixo desempenho, e após vários erros o *smartphone* entrou em um momento de acertos, com vários nomes e marcas de qualidade, se tornando cada vez mais indispensáveis para o ser humano, assim como aponta Sarwar e Soomro (2013) no seu artigo *Impact of Smartphone's on Society*.

Com isso em mente, é possível apontarmos que a integração das *smart homes* na cultura da sociedade contemporânea é inevitável. A tecnologia vem de encontro com o conforto e a usabilidade, o "supra-sumo" para o bom desempenho de um novo produto.

As *smart homes* estão em sua fase "utópica", e emergindo na curva do *hype* assim como aponta os gráficos distribuídos pela GARTNER. Segundo o gráfico as *smart homes* se estabilizarão no mercado em cerca de 2 à 5 anos, e agora ela está entrando no que eles chamam de inovação desencadeada, ou seja as empresas viram interesse nisso e estão produzindo diversos aplicativos para monitoramento de suas casas.

Conclusão: Em nossa pesquisa, os mais diversos aplicativos analisados tentavam simular a interface de um controle analógico. As empresas parecem sofrer com o desenvolvimento desses aplicativos e fugir das interfaces metafóricas. Nesse meio dos aplicativos, nós podemos contar com outros tipos de interação, como a fala, o toque e os símbolos que fazemos nas telas.

Abrindo assim uma nova gama de oportunidades em questão de *user experience* no aplicativo, ou seja, podemos a partir de um simples deslize no *touch* do celular mudar a temperatura de um ar condicionado: para cima temperaturas elevadas, para baixas temperaturas mais baixas, deixando tudo muito mais intuitivo, além de aumentar o número de usuários que não possuem tanto conhecimento em certos produtos, transformando comandos em movimentos;

Também podemos aplicar noções de design na sua interface, deixando tudo mais simples e limpo com o estilo do *Flat Design*, fazendo com que o usuário percorra as informações de maneira intuitiva e recebendo *feedback* em tempo real, tanto pelo aplicativo quanto pela casa em si. E por fim, podemos oferecer ao usuário a gamificação, já que a indústria dos videogames é uma das que mais cresce em todo o mundo (MATSUI e COLOMBO, 2007), sendo possível utilizar as estratégias de *game designers* em outros contextos.

Referências

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

PRENSKY, Mark. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon, NCB University Press** v. 9, n. 5, 2001.

SARWAR, Muhammad; SOOMRO, Tariq Rahim. Impact of Smartphone's on Society. **European Journal of Scientific Research**, v. 98, n. 2, p. 216-226, 2013.

GARTNER, Gartner's 2016 Hype Cycle for Emerging Technologies Identifies Three Key Trends That Organizations Must Track to Gain Competitive Advantage. Disponível em: <<http://www.gartner.com/newsroom/id/3412017>>. Acesso em 19 de outubro de 2016.

MATSUI, Eliane Keiko; COLOMBO, Maristela. A Geração Videogame e o Futuro no Mundo dos Negócios. **Revista Científica Eletrônica de Psicologia**, Garça-SP, ano V, n. 8, p. 1- 8, 2007.

O MICROONDAS NEOPLASTICISTA: PROPOSTA DE UM PRODUTO REFERENCIADO POR THEO VAN DOESBURG

Guilherme Henrique de Albuquerque Alves¹; Paula Valéria Coiado Chamma²;

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

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Neoplasticismo, De Stijl, Doesburg, cores primarias, formas geometricas

Introdução: Neoplasticismo é um movimento vanguardista das artes do século XIX (plásticas, arquitetura, design, escultura, literatura), criada na Holanda, onde teve grandes influências do cubismo. Um marco da arte moderna que defendia a total limpeza espacial na pintura, utilizando cores primárias, azul, vermelho, amarelo em seu estado mais saturado, juntamente com o preto (retratando ausência de luz), o branco (retratando a presença total de luz) e um pouco de cinza, cores não encontradas na natureza em seu estado puro, composto rigorosamente apenas por linhas verticais e horizontais. Claramente um movimento essencial para a formulação do que hoje se conhece por design. Theo Van Doesburg juntamente a Mondrian fundaram a revista De Stijl, publicada em 1917, divulgando e introduzindo o movimento neoplástico. “Nada é mais concreto nem mais real do que uma linha, uma cor, uma superfície... Uma mulher, uma árvore, uma vaca são concretos no estado natural, mas no contexto da pintura, são abstratos, ilusórios, vagos, especulativos - enquanto um plano é um plano, uma linha é uma linha, nem mais nem menos.” dizia Doesburg (De Stijl, 1919)

Objetivos: Propor uma objeto que ainda não havia sido desenvolvido com base na data do movimento, analisar os produtos da época em relação a tendência de hoje.

Relevância do Estudo: O movimento surgiu em meio aos acontecimentos da primeira guerra mundial, onde os artistas foram forçados a permanecer na Holanda. Foi neste contexto que o pintor Theo Van Doesburg (1883 - 1931) procurou rodear-se por outros artistas que, como ele, se sentiam insatisfeitos, com uma sede inerente por afirmar os seus ideais inovadores e assim começar um novo movimento artístico. Van Doesburg juntamente com Mondrian fundaram então o movimento Neoplasticismo ou De Stijl também como era conhecido. Assim em 1917 juntaram-se ao pintor e designer de origem húngara Vilmos Huszar (1884 - 1960), aos holandeses Jacobus Oud (1890 - 1963) e Bart Van der Leek (1876 - 1958) o primeiro arquitecto e designer industrial, o segundo pintor, designer gráfico e ceramista, mais tarde em 1918 o jovem holandês arquitecto e designer industrial Gerrit Rietveld (1888 - 1964). Todos os membros convergiam na ideia de que a Arte devia reconciliar as grandes polaridades da vida – ‘Natureza e intelecto’, e no desejo de uma nova expressão para a Arte. A ambição pela tal mudança harmoniosa resultou em 1917 numa revista independente com o mesmo nome do movimento, composta pela reunião de textos e trabalhos de artistas de diferentes áreas da produção cuja intenção era expor ao exterior, mas que trabalhavam e partilhavam da mesma inspiração formal, cor e técnica. Frequentemente o De Stijl é apontado como consequência direta do movimento cubista e tal é explicado pelo método ou princípio pelo qual se regeu: a organização da realidade e das formas, resultou em composições extremamente harmoniosas. No entanto, em algumas pinturas cubistas, é possível identificarmos as personagens e elementos reais reconhecíveis de imediato. Possuíam algo em si mesmas, uma mensagem ou intenção de algo. O De Stijl assumiu uma postura semelhante, mas numa fase posterior, com uma organização mais ambiciosa. Van Doesburg, tido como uma

personalidade excepcionalmente versátil realizou obras excepcionais tanto na Arquitetura como na Pintura, na Ilustração e no design de interiores e de seus objetos práticos. Começou a publicar desde o início da revista "De Stijl", artigos tendência está expressa na obra "Composição em vermelho, amarelo e azul" de Piet Mondrian, datada de 1921, e tornou-se emblemática no De Stijl e na sua vontade de reduzir a Pintura aos seus elementos essenciais: linhas pretas horizontais e verticais dividem a tela branca em retângulos e alguns deles são pintados a vermelho, amarelo ou azul. Na realização desta tela, Mondrian pretendia uma pintura depurada, circunscrita aos elementos básicos: linha, cor, composição e espaço bidimensional. Aparentemente a superfície da pintura não revela nenhum carácter impulsivo ou intuitivo alusivo ao processo criativo, tudo parece, embora nem sempre o seja, planeado ou organizado anteriormente na mente do artista...fenómenos um tanto afastados da expressão artística.

Materiais e métodos: Buscou-se todo o conteúdo que o movimento abordava, através de livros e sites. Dando então continuidade foi analisado a bibliografia do artista Theo Van Doesburg por meio digital. Feito uma pesquisa dos produtos de eletrodomésticos de 1920, pode-se ver que ainda não existia o microondas, por conta disso empregamos as características do movimento no produto, através de um desenho feito em uma folha e por lápis. Pesquisou-se também se já existia produtos de lançamentos que poderia ser ter semelhanças ao movimento.

Resultados e discussões: O produto fica muito bem estilizado, como qualquer inovação pode demorar para ser aceito, mais por outro lado vemos que já existem no mercado produtos que ressaltam as características do movimento. Ao desenvolver as técnicas, observou-se que o movimento trata tudo em sua forma inicial, as cores por exemplo, são usados os princípios da construção da imensidade de cores que existem, as formas geométricas, são a base de todo e qualquer formas.

Conclusão: A arte não tem data para ser empregada, nos dias atuais o desenvolver de novas tendência tem como referência movimentos que constituíram a história da arte. Nota-se o emprego das mais diversas características do passado sendo usada para o desenvolvimento hoje. No produto desenvolvido segundo o movimento neoplástico não foge da tendência de estéticas de hoje.

Referências

FRAMPTON, Kenneth. De Stijl: evolução e dissolução do Neoplasticismo. In: **História Crítica da Arquitetura Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

Chora, Sofia Raquel da Paulo Costa. Arte e Design-A história de uma relação. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias / Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação. 227 p. Disponível em: <http://biblioteca.posgraduacaoredentor.com.br/link/?id=2303857>. Acesso em: 05 de julho de 2016

Theo Van Doesburg, Disponível em <http://artemodernaartistas.blogspot.com.br/2015/02/theo-van-doesburg-1883-1931.html>. Acessado em: 05 de julho de 2016

Neoplasticismo. Disponível em: www.ebah.com.br/content/ABAAA2CcAA/neoplasticismo. Acesso em: 15 de maio de 2016.

Neoplasticismo. Disponível em: www.todamateria.com.br/neoplasticismo/. Acesso em: 15 de maio de 2016.

PAUL SIGNAC E A TEORIA DO PONTILHISMO

Daniela da Silva Costa¹; Prof.^a Dr.^a Paula Valéria Coiado Chamma².

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – dsc23.ds@gmail.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
arg.paula.chamma@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Design, arte, pontilhismo, Paul Signac, instituições particulares de ensino superior; educação superior.

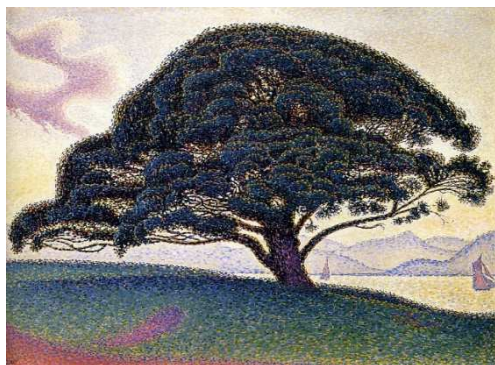
Introdução: O objeto de estudo é o pontilhismo, mais especificamente Paul Signac, porém é válido citar o neoimpressionismo, movimento no qual a vanguarda em questão se desenvolveu. Teve início na França, durante o final do século XIX. Segundo Argan (2008), os artistas dessa época baseavam-se na ciência, principalmente na fisiologia e psicologia da percepção, assim como na ótica das cores. A partir dessa relação Arte-Ciência, o pintor Georges Seurat, começa a desenvolver uma técnica própria de pintura, ao invés de traços, utilizava pequenas manchas de cores puras que, quando vistas de uma certa distância, recuperam a unidade tonal aos olhos do observador. O trabalho de Seurat impressionou Signac, que acabou aderindo o pontilhismo. Os dois artistas tornaram-se amigos e juntos desenvolveram a vanguarda, buscando entender a relação entre o processo pictórico e os processos de visão, além de retomar o estilo dos impressionistas, exceto suas características românticas e sua “falta de base científica”. A vida de Signac caracterizou-se pelas inúmeras viagens que fez em busca de inspiração para suas telas. Após algum tempo se estabeleceu no sul da França onde pintava inspirado pela luz do sol e pelo porto, lugar muito retratado em suas obras. Em 1899, publicou *De Eugène Delacroix ao Neo-impressionismo*, livro no qual explicava seu método e mostrava sua base teórica. Em 1908, elegeu-se presidente da Sociedade dos Artistas Independentes e manteve seu cargo até 1935, ano em que faleceu. Tendo em mente as obras de Signac, busca-se atingir um resultado próximo ao do artista, abordando os mesmos temas, utilização das cores, em geral, de sua técnica.

Objetivos: O objetivo do presente trabalho é criar uma obra utilizando a teoria pontilista criada por Signac e aplicá-la em uma superfície (Design de superfícies).

Relevância do Estudo: O presente estudo exemplifica a aplicação da teoria pontilista criada por Seurat e aprimorada por Signac, que pode ser trazida para o mundo do design, seja pela aplicação da releitura em produtos em forma de estampa, ou pelo conhecimento que ela acrescenta ao designer, em relação a fisiologia e psicologia da percepção, a ótica das cores, a divisibilidade das obras/produtos, a relação entre o processo pictórico e os processos de visão e muitos outros assuntos.

Materiais e métodos: Após buscar referências em livros e sites, adota-se, o método teórico exemplificado por Ferretti-Bocquillon (2008, tradução nossa), que consiste na aplicação de centenas de pequenos pontos ou traços de cores puras na tela ou outra base sem misturar as cores, a fim de obter cores vibrantes e que a figura retome sua unidade quando vista pelo observador a uma distância razoável. O material escolhido para ser utilizado foi papel de alta gramatura e canetas hidrográficas de diversas espessuras, devido à dificuldade de utilização do material usado pelo artista em questão. Assim como as obras de Signac, o tema do projeto é uma paisagem e a inspiração foi buscada no quadro *The Bonaventure Pine (1893)*. Já para a aplicação da releitura à capa de celular, foi utilizado o *software Adobe Photoshop*.

Resultados e discussões: Após a aplicação da técnica, observa-se a figura 1 e a figura 2, a obra na qual a releitura foi baseada.



1 – Signac, 1893. *The Bonaventure Pine*



Fig.

Fig. 2 - Costa, 2016. *Another Bonaventure Pine*

A obra de Signac utiliza, principalmente, cores escuras e frias, além das formas mais geometrizadas, o que acaba causando ao expectador a sensação de tristeza, solidão, angustia; características as quais foram evitadas por Costa em sua releitura, onde predominam cores claras, vibrantes e as formas abstratas, embora haja tonalidades frias, o que leva o expectador a sentir-se alegre, livre, feliz. Além de buscar referências nas obras de Signac, outros meios foram base de inspiração, como a Poltrona Proust de Alessandro Mendini, na qual o design da estampa foi inspirado pela obra *Portrait of Félix Fénéon* (1890) de Signac. A partir disso, tem-se a ideia de aplicar a releitura à alguma superfície. A figura 3 mostra o produto de Mendini e a figura 4 a aplicação da releitura.



Fig. 3 - Mendini, 1978. *Poltrona Proust* Signac



Fig. 4 - Costa, 2016.

Conclusão: Conclui-se que a partir da base teórica disponível é possível criar uma figura parecida com as retratadas por Paul Signac, porém o resultado final do projeto não surte o mesmo efeito quanto as obras dele, o original transmite a sensação de solidão, tristeza, por causa do uso de cores mais escuras, já a releitura, transmite alegria, felicidade, movimento, por causa das cores mais claras e das formas mais abstratas. Além disso, também pode-se usar a figura criada como motivo de design de superfície, como foi mostrado.

Referências:

Art Directory. Paul Signac, Disponível em: <<http://www.paul-signac.com/>>. Acesso em: 11 mai. 2016.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna:** do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BUENO, Luciana Estevam Barone. **Linguagem das Artes Visuais.** Curitiba: Editora IBPEX, 2008.

ENCYCLOPEDIA OF ART HISTORY. **Pointillism.** Disponível em: < <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/pointillism.htm>>. Acesso em: 10 mai. 2016.

Ferretti-Bocquillon, Mariana; Distel, Anne; Leighton, John; Stein, Susan Alyson. **Signac. 1863 – 1935.** New Haven: Yale University Press, 2008.

PROPOSTA DE APLICATIVO PARA CONTROLE DIGITAL DE POLTRONAS DO PAPAI

Bruno Almeida de Campos¹; Daniella Dota de Sá²; Prof. Me. Nicholas Bruggner Grassi³;

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

²Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB dani_dotasa@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Aplicativo, poltrona do papai, interface do usuário, celular

Introdução: É possível interagir de forma analógica ou por meio de um controle com a grande maioria das “Poltronas do Papai”. Este trabalho traz uma proposta de interatividade Humano-Computador como mediadora entre um usuário e uma “poltrona do papai” a partir de um aplicativo para celular. Para Carvalho (1994, p.9),

A expressão interface homem-computador se refere a interface que serve de interconexão entre dois sistemas que trocam informações, sendo eles: de um lado o computador e de outro, o ser humano, aqui designado como homem no significado amplo da palavra.

Nota-se que, por meio de uma interface digital, é possível facilitar e aumentar a gama de opções que um usuário tem com seu produto, que no caso, é a “poltrona do papai”.

Objetivos: O objetivo é desenvolver uma proposta de aplicativo em que seja possível fazer com que o usuário tenha o máximo de satisfação, conforto e facilidade ao usar o aplicativo da poltrona e eliminar o uso do controle que vem com a poltrona, concentrando todas as funções no aplicativo.

Relevância do Estudo: As tecnologias já fazem parte do cotidiano da sociedade em que nativos digitais utilizam dispositivos móveis, smartphones e tablets, digitando velozmente textos de mensagens. Para Prensky (2001) o termo “nativo digital” foi sugerido para designar os nascidos a partir de 1990 que apresentam características como: familiaridade com computadores e com os recursos da internet, capacidade de receber informações rapidamente e facilidade de desempenhar múltiplas tarefas. Nos tempos da contemporaneidade dominada por nativos digitais, é possível perceber um fenômeno cultural denominado “cultura da convergência”, que nada mais é do que o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia onde as velhas e as novas mídias colidem (JENKINS, 2015). É importante perceber que nessa cultura, surgiu a convergência digital que converge várias funções para aparelhos únicos, como o celular ou computador.

A partir disso, nota-se a importância de se criar propostas de design que reduzam as dificuldades durante essa transição para o digital convergente. Silveira (2008) afirma que “o digital está abalando a velha mídia e seus modelos de negócios”, sendo assim importante a transição de controles remoto para o celular.

Materiais e métodos: A partir de uma pesquisa qualitativa, foi possível analisar os aplicativos que já existem e qual a importância da convergência digital no atual trabalho. Godoy (1995) afirma que “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”.

Depois desse levantamento de dados, criou-se um protótipo navegável como proposta para interface digital entre usuário e o produto.

Para a criação do protótipo foi utilizado o software *Adobe Photoshop* e, em seguida, as telas criadas foram enviadas para o *mockup.io*, um aplicativo para navegador em que é possível criar um “*mockup*” (protótipo) do design de interação da interface.

Resultados e discussões: Foi desenvolvido um protótipo de aplicativo para que o usuário tenha mais facilidades ao interagir com a “poltrona do papai”, tendo em suas mãos seu total controle a partir de um celular, podendo alterar a inclinação, intensidade da massagem, temperatura, tempo, velocidade e área de local da massagem. Botões para pausar e iniciar a massagem, menu de favoritos para guardar e usar a mesma configuração de anteriormente. O aplicativo foi criado com uma interface fácil para manusear, limpa para olhar, utilizando um esquema de cores derivado do azul que traz tranquilidade ao usuário do aplicativo. Partindo da problemática de substituir o controle das poltronas atuais e trazer para o celular aonde o usuário tem acesso a redes sociais, câmera, ligações, mensagens instantâneas e música, eliminando assim mais um objeto físico da vida do ser humano e centralizando suas funções ao celular.

Conclusão: Com este trabalho foi possível concluir que é importante remover objetos extras da vida dos usuários já que a convergência digital nos celulares é uma realidade. Foi possível também entender os processos da criação de um aplicativo...(apenas escreva de forma sincera o que você concluiu a partir deste trabalho, e que você deseja para o futuro dele).

Referências

CARVALHO, José Oscar Fontanini. **Referenciais para projetistas e usuários de interfaces de computadores destinadas aos deficientes visuais**. Tese de Doutorado. Universidade Estadual de Campinas, 1994.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

SILVEIRA, S. A. da. **Covergência digital, diversidade cultural e esfera pública**. In: PRETTO, Nelson De Luca (org). Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, pp. 31-50, 2008.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza, 2001.

RELAÇÃO ENTRE IMPRESSIONISMO E DESIGN SEGUNDO OBRAS E MÉTODOS DE EDGAR H. G. DEGAS

Ana Carolina Rosa de Souza¹; Paula Valéria Coiado Chamma²

¹Aluna de Design– Faculdades Integradas de Bauru – FIB –acrs1996@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: DESIGN.

Palavras-chave: Arte, técnicas, Design, Degas, impressionismo, dança.

Introdução: O impressionismo, ocorrente no século XIX, a chamada Bela Época, surgiu na pintura francesa e iniciou um estilo realista mais objetivo, onde a valorização do cotidiano efêmero era uma das características mais fortes, sabia-se a peculiaridade de cada momento e que o próximo sempre seria diferente. Os impressionistas iniciaram na pintura a observação direta da luz do sol, além disso, observaram os efeitos da luz do sol e diferentes momentos do dia. O presente trabalho refere-se à relação entre impressionismo e design, segundo a visão de Edgar Degas (1834 – 1917), um dos grandes representantes do impressionismo, era fascinado pelo movimento na arte, seus trabalhos eram melancólicos, simples e casuais, suas telas quase fotográficas, sempre remetiam alguma crítica mordaz. Degas era intelectual e conservador, por isso suas obras eram limitadas a circos, óperas, pistas de corrida, cenas de cafés, mulheres trabalhando e, principalmente, bailarinas, não pintava paisagens. Segundo ele “é muito bom copiar o que você vê, mas é melhor desenhar aquilo que você ainda vê na sua memória, então você só reproduz aquilo que o impressionou, ou seja, o essencial” (STRICKLAND, 2014). Portanto, há influência do impressionismo de Degas no design, inclusive atual, já que o designer deve comunicar, projetando para todos os sentidos e observando as situações e necessidades cotidianas para representar.

Objetivos: Identificar a relação da arte com o Design e a forma como aplica-se, tendo como inspiração obras e metodologias de Edgar Degas para criação de uma peça gráfica.

Relevância do Estudo: A relevância deste estudo está na percepção á respeito das influências vindas de diversas inspirações, principalmente artistas impressionistas como Degas, para o Designer e como tem crescido a busca delas para um Design inovador e cativante.

Materiais e métodos: A peça gráfica foi desenvolvida na plataforma digital InDesign, tendo como ponto de partida obras e metodologias de Edgar Degas, que antes de pintar qualquer tela, rascunhava croquis e esboços, fazendo estudos sobre o que iria pintar e como o faria, foram realizados pesquisas e estudos sobre a vanguarda, onde foi possível perceber os traços, a forma de pensar do artista e as principais características de suas obras, após essa etapa, foram feitos rascunhos para melhor diagramação da peça. A foto utilizada no cartaz foi concedida pelo fotógrafo Henrique Hokamura e, para chegar ao produto final, além da pesquisa sobre o impressionismo de Degas, foi realizada uma entrevista informal com a dançarina bauruense Mariane Castreguine, modelo da foto, que expressou a respeito do preconceito existente no meio das danças clássicas e de rua. Coletadas as informações básicas e estudos prévios, partiu-se para diagramação e escolha das tipologias.

Resultados e discussões: A imagem a seguir apresenta o resultado do trabalho da autora e a seguir as características utilizadas na peça gráfica.



Figura 1 – Peça gráfica/ Cartaz
(Foto por Henrique Hokamura e modificada pela autora do trabalho.)

Para produção da peça gráfica foram utilizados os seguintes princípios: suavidade, simplicidade, profundidade, movimento, além do uso de tons pastéis, personagem comum (bailarina) e tema atual, características muito bem retratadas por Edgar Degas em suas obras. Outro ponto importante, era a forma como ele dispunha objetos e pessoas dentro da pintura, por muitas vezes deixando o chão aparente, não se preocupando em mostrar a personagem por inteiro e sempre retratando uma cena cotidiana e efêmera, por isso a escolha dessa foto para compor o cartaz. Apesar da peça gráfica não se tratar da mesma área de trabalho ou atuação de Degas, que se dedicava à pinturas e esculturas, o cartaz aborda um tema pertinente ao que ele pintava e traz características fortes das obras do artista, como a ausência de cores vibrantes e a dança – bailarina – como personagem principal.

Conclusão: A arte em seu contexto histórico e cultural é de suma importância, principalmente como inspiração, para o designer em seu processo criativo, visto que a partir deste trabalho foi possível utilizar informações de um artista impressionista.

Referências

DEGAS, Edgar H. G. **Edgar Degas: o fascínio pelo movimento.** Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 14 de Maio de 2016.

YUSON, Thalles. **Vanguardas Europeias.** Disponível em: <<http://thallesyvson.blogspot.com.br/search?q=impressionismo>>. Acesso em: 14 de Maio de 2016.

STRICKLAND, Ph. D. Carol. **Arte Comentada – Da Pré-história ao Pós Moderno**, editora Nova Fronteira, 2014. p.106 e 107.

Biografia Edgar Degas. Disponível em: <http://www.suapesquisa.com/biografias/edgar_degas.htm>. Acesso em 15 de Maio de 2016.

CASTREGUINI, M. Entrevista com a dançarina Mariane Castreguini sobre **o preconceito existente no meio das danças clássicas e de rua** [15 de Maio, 2016]. Bauru – SP. Entrevista realizada e concedida à autora do trabalho.