
ESCRITÓRIO ADAPTÁVEL

Awana Ferrari Xavier¹; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro²;

¹Awana Ferrari Xavier– Faculdades Integradas de Bauru – FIB Awana.ferrari97@gmail.com.

² Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro- Faculdades Integrada de Bauru -FIB designcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Espaço Multiusos, Mobilidade, sustentabilidade, acessibilidade, tendências e cores.

Introdução: Por causa do desenvolvimento de novas tecnologias observa-se um aumento considerável da variedade de escritórios. Aqui a intenção é identificar quais os benefícios oferecidos com a implantação de um espaço multiuso e/ou um escritórios adaptável. Busca-se a diferenciação, harmonia, equilíbrio, expressão visual, por meio Castro (2016) e Sustentabilidade, multifuncionalidade, modularidade e acessibilidade (Mejorado, 2016), como conforto de maneira geral. Contribui, tanto na forma de uso profissional, quanto na forma de uso pessoal observadas em Barban (2007), já que as diretrizes do projeto são manter o hábito da organização, buscar seus multiusos, além de contribuir na melhoraria do ambiente de trabalho, conforme adaptações atuais dos interiores. O espaço não foi pensado para ser só utilizado como posto de trabalho à distância, mas também instigar a interação e troca de conhecimentos entre os usuários do local. É sabido que todos os dias novas tecnologias são lançadas no mercado e é muito provável que uma delas modifique muito a maneira de trabalhar.

Objetivos: O projeto de graduação visa o desenvolvimento projetual de um espaço multiuso e/ou escritório adaptável. Foca-se na organização estabelecida entre ambiente casa/empresa, sem que um venha prejudicar o outro. Também, entende-se que para o processo projetual acontecer precisa entender o cliente e seu meio por meio de ferramentas e lista de requisitos encabeçada pelo estilo moderno, elegante, buscando sustentabilidade, praticidade e conforto, no dia a dia. O grande diferencial está nos acabamentos, suas características modulares, adaptáveis, acessíveis, assim como nos materiais, suas cores, formas e texturas dos elementos que compõe o ambiente para um visual suave, agradável e harmônico.

Relevância do Estudo: Criar um mobiliário e/ou ambiente inovador no qual fosse possível trabalhar e/ou experienciar de algumas maneiras diferentes tendo o conforto, modernidade e compor a harmonia do ambiente, conforme (GURGEL, 2009). Assim, como o uso de ferramentas de criação de Pazmino (2015) para trazer aspectos emocionais e práticos de adaptação e modularidade desejadas no Projeto de acordo com (SILVA, 2017).

Materiais e métodos: O projeto foi desenvolvido usando método de característica indutiva, experimental, baseado em pesquisa bibliográfica de livros, dissertações, teses e artigos, buscando o uso adequado do ambiente, assim como o planejamento dos ambientes, a ergonomia e aspectos estéticos/práticos do Design para efetiva realização do trabalho. O estudo mostra os componentes do problema de projeto de interiores no segmento residencial, assim, identificados e organizados em temas gerais de abrangência ampla: as necessidades do usuário, aspectos ambientais do espaço e aspectos ergonômicos do projeto.

Resultados e discussões: O resultado dependeu do método de projeto de interiores inédito pensando no atual panorama do país em Pandemia do Covid19, por meio das possíveis

adaptações do ambiente, questões de multiuso, otimização do espaço buscando conforto, a estética, a saúde e a segurança, de acordo com as normas técnicas, de acessibilidade, de ergonomia e de conforto luminoso, térmico e acústico devidamente homologada pelos órgãos competentes. Dessa forma também verificou que o termo “adaptável” vêm se difundido pelo mundo, pois, trata-se de uma concepção de espaço que promove a produtividade e criação, que envolvem condicionantes como a flexibilidade dos ambientes. Isso ocorre conforme o conhecimento das necessidades e perfil dos usuários, correspondendo aos ambientes de trabalho adequados às funções e atividades de criação.

Conclusão: O projeto apresenta especificidades próprias, enquanto o uso de uma metodologia projetual. Diante disso, transpor para o papel as necessidades que os usuários almejam, acredita-se que algumas ferramentas são essenciais na elaboração de um método projetual. Os propósitos da pesquisa, bem como as críticas e observações levantadas, visam exclusivamente a busca contínua pela melhoria de um espaço multiuso e/ou escritório adaptável.

O resultado propõe um método de projeto de interiores com inovações para o desenvolvimento do escritório adaptável de modo a otimizar o conforto, a estética, a saúde e a segurança, de acordo com as normas técnicas, de acessibilidade, de ergonomia e de conforto luminoso, térmico e acústico devidamente homologada pelos órgãos competentes.

Referências –

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delineador em design de superfície para identificação e identidade arquitetônica corporativa.** 2016. 1 recurso online (202 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/330554>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

FRANCESCHI, Roberta Barban. **A relação entre moradia, profissional autônomo e mobiliário: diretrizes projetuais para estação de trabalho residencial ligada às atividades de projeto** BARBAN, R. F., FAAC/UNESP: Bauru, 2006. Disponível em :< <https://www.faac.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Design/Dissertacoes/roberta.pdf> > Acesso em: Bauru,2006.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: design de interiores.** Miriam Gurgel Mackenzie São Paulo: Editoria Senac São Paulo, 2017.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria. 40 métodos para design de produtos.** Ana Veronica Pazmino, UTESC: Santa Catarina, 2006. Disponível em: < <https://www.blucher.com.br/autor/detalhes/ana-veronica-pazmino-116> > Acesso em: São Paulo: Blucher, 2015.

SILVIA, Tathiana Spacek. **Projeto De Mobiliário Multifuncional Para Espaços Reduzidos.** Tathiana Spacek da Silva PCC: Florianópolis, 2017. Disponível em :< https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182055/projeto_de_mobiliario_multifuncional_para_espacos_reduzidos.pdf?sequence=3&isAllowed=y > Acesso em: 24 de nov. 2017.

DESIGN GRÁFICO APLICADO A INDÚSTRIA FONOGRAFICA DO HEAVY METAL E ESTUDO DA BANDA BLACK SABBATH

Carlos Roberto Momesso Neto¹; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro²; Denise Guimarães Guedes³

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

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

³Orientadora – Faculdades Integradas de Bauru – FIB denise_guimaraes@outlook.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Estudo da Banda Black Sabbath; Design de Música; RA para álbuns e coletâneas; design gráfico aplicado ao meio musical.

Introdução: Este trabalho de conclusão de curso apresenta como principal tema o design gráfico aplicado à indústria fonográfica do heavy metal entre as décadas de 1970 a 1990 e, como produto final, a produção da arte gráfica de uma coletânea de álbuns da banda Black Sabbath, famosa banda de heavy metal inglesa formada no ano de 1968, na cidade de Birmingham.

Objetivos: Reunir informações sobre como se deu o desenvolvimento do heavy metal e suas características sonoras, estéticas e visuais;

Informar sobre o movimento de uma forma geral, descrevendo suas vertentes e sua contextualização histórica, desde os primeiros anos até a sua consolidação em forma de um livro ilustrado;

Relacionar a área de design ao meio musical por meio da análise do histórico e dos principais aspectos do design de capas e embalagens;

Desenvolver a arte gráfica de uma coletânea de álbuns de heavy metal envolvendo seus principais álbuns, e justificando o livro de história e conceito da banda.

Relevância do Estudo: Trazer para a juventude atual um projeto gráfico que envolva história, conceito e arte característica do Heavy Metal a fim de informar, elucidar e significar um estilo de Rock que trouxe tanto sucesso a indústria fonográfica entre 1970 e 1990. Assim, justificar muitas das tendências dos jovens da época e assim, por meio do Design Gráfico, apontar sua estética e comportamento de um estilo de época.

Materiais e métodos: Conforme os conceitos de PRODANOV E FREITAS, 2013, foi realizada uma pesquisa de natureza descritiva, ou seja, movimentos relacionados à história da música e do design foram observados, registrados e analisados durante o desenvolvimento desse trabalho de conclusão de curso. Também podemos classificá-la como bibliográfica, pois diversas obras publicadas sobre a história do rock n' roll, do heavy metal, sobre design de capas e embalagens e outros assuntos relacionados a esses temas foram levantadas e revisadas, sempre buscando boas referências para tornar esse projeto mais completo e abrangente.

Resultados e discussões: Durante as décadas de 1950 e 1960, um novo movimento chamado de rock n' roll surgia de uma mistura de ritmos musicais já existentes, como o blues, country e rhythm & blues, que eram estilos de contracultura em sua maioria. Durante as pesquisas, foi confirmada a relevância de movimentos anteriores ao heavy metal para o surgimento do mesmo, caracterizado por diversos pontos em comum e sendo igualmente disruptivo.

Foram realizadas análises sobre os principais pontos e sobre a discografia da banda black sabbath, uma das principais do gênero heavy metal.

A relação entre design e música sempre foi estreita e muito importante, e isso pôde ser confirmado durante as pesquisas. Os designers tiveram papel fundamental para o desenvolvimento de trabalhos que uniram música e arte gráfica.

No final da pesquisa, foi apresentada e justificada a produção da arte gráfica da capa de uma coletânea da banda Black Sabbath, criada a partir das análises anteriormente desenvolvidas e apresentadas nesse projeto.

Conclusão: Durante o projeto de pesquisa, uma linha do tempo foi traçada para elucidar os movimentos musicais anteriores ao heavy metal e como se deu o surgimento e a evolução desse tipo de música. Posteriormente, foi estabelecida uma relação entre o design e a música, baseada no design gráfico das capas dos discos. Por fim, o projeto foi justificado com o desenvolvimento da capa de uma coletânea de albums da banda Black Sabbath, uma das principais do gênero heavy metal.

Referências

CONDE, Felipe. **A capa nos álbuns de rock dos anos 60/70**. Porto Alegre: UFRS, 2014.

CARVALHEIRO, Marcos. **Holofotes sobre a escuridão: o processo de apropriação do metal como manifestação artística em Joinville**. Joinville: UNIVILLE, 2018.

PASSOS, Bruno. **A relevância do design de embalagem na relação da música com o usuário**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2021.

OSBOURNE, Ozzy; AYRES, Chris. **Eu sou Ozzy**. São Paulo: Saraiva, 2010.

IOMMI, Tony. **Iron Man: minha jornada com o Black Sabbath**. São Paulo: Planeta, 2013.

GROW, Kory; **100 Greatest Metal Albums of All Time**. Revista Rolling Stone, junho, 2017.

VAIANO, Bruno; **Trítono: o diabo na música**. Revista Superinteressante, junho, 2017.

SOUZA, Maria. **O rock underground em Florianópolis: entre a indústria cultural e a resistência**. Florianópolis: UFSC, 2014.

LINS, Mariana. **APR 25: o design de cartaz das 25 edições do Festival Abril Pro Rock**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2018.

DANNENHAUER, Allan. **Electric funeral: a influencia do contexto social e político na produção musical em um estudo de caso da banda black sabbath**. Florianópolis: UFSC, 2018.

FLORENCIO, Caroline. **A relação entre o design gráfico e a musica nas capas de disco**. Santo Amaro: Centro Universitário Senac, 2014.

DESENVOLVIMENTO DE UM ART BOOK FOCADO EM CONCEPT ART: NOITE ESMERALDA.

Rafael Esteves Pedroso¹; Nicholas Bruggner Grassi²; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro³;

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

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

³ Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro Faculdades Integrada de Bauru -FIB designcali@gmail.com.

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: *Art Book, Concept Art, RPG, Worldbuilding.*

Introdução: Verifica-se a falta de projetos e produtos como *Artbooks* voltados para o processo de criação e *concept art* com narrativas de RPG. Ao considerar que o *art book* é um auxiliar fundamental da construção visual e narrativa relacionadas ao processo de desenvolvimento do produto (BLOGBBM, 2017) e o *concept art* é o método para a materialização dos conceitos visuais idealizados (TAKAHASHI; ANDREO, 2011), e o RPG é o estilo de jogo, o qual a ação ocorre na mente dos jogadores (SVALDI; 2018). O *art book* justifica-se pelo desenvolvimento por meio do *concept art* como modo de ilustrar a narrativa desenvolvida por conceitos de RPG, aliados aos métodos de *wordbuilding* e planejado visualmente pelo *art book*, visando a construção estética e uma narrativa específica.

Objetivos: Desenvolver um art book focado em *concept art*, apresentando uma narrativa e conceitos de jogos RPG, junto ao *worldbuilding*, por meio da compreensão desses termos, definição de identidade visual e planejamento editorial para o desenrolar de uma narrativa visual e verbal de um mundo com seres fictícios.

Relevância do Estudo: Foi identificada a necessidade da elaboração de um *artbook* com característica de *concept art* aliado aos RPGs, por narrativa e progressão de mundo, para possíveis construções de *concept art* já envolvida em história e entretenimento para trazer ao leitor (consumidor) usabilidade, funcionalidade, no caso de construção de *concepts* e possíveis *games*, e além disso trazer inspiração, recreação de um novo olhar presente na experiência e processos de criação, compartilhando e ampliando a visão sobre essa área, abrindo novas vertentes. A proposta engloba também os conceitos de jogos de RPGs atreladas ao *concept art* de cenário, personagem e criaturas, esses se diferenciam e justificam a inovação no projeto. Os fatores de desenvolvimento deste projeto levam em consideração o público jovem adulto, reforçam por meio de *concept art* a proposta de diversão, interação social, raciocínio lógico e cognição, além de personificar o papel de outro ser (personagem) para o desenvolvimento da história.

Materiais e métodos: A pesquisa tem caráter qualitativo de tipo indutivo, de natureza aplicada. Dessa forma, utilizou-se estudos experimentais no desenvolvimento do processo projetual. Assim, para a organização e concepção do desenvolvimento do projeto, foram utilizadas ferramentas com base na aplicação, tentativa e erro para chegar no resultado desejado. (LAKATOS; MARCONI, 2021). No processo de análise fez-se um estudo sobre estilos de ilustração, para alcançar o objetivo proposto, com base na experiência adquirida através da concepção de ilustrações. Para o desenvolvimento do conteúdo foi utilizado o *software Adobe Photoshop*, junto a narrativa, criando a ambientação, temática e a construção do mundo.

Resultados e discussões: O *art book* foi idealizado para demonstrar o processo de concepção das ilustrações junto a construção do mundo e narrativa do qual os personagens fazem parte. Segundo Carter (2020) "uma das principais funções do *art book* é fazer com que as pessoas entendam quais foram os primeiros conceitos, de onde vêm as referências artísticas, mostrando alguns passos do processo criativo por trás de um produto". Os conceitos dispostos na estruturação embasam a coerência do mundo e deixam a história mais imersiva para o leitor, despertando o devido interesse pela temática e pelos pontos abordados. Swails (2011), pontua que construir um mundo único para os personagens viverem é complexo, ainda mais se tratando de fantasia e ficção científica, deve-se conciliar centenas de detalhes e fatos. O resultado esperado é dar ao mundo profundidade e nuances suficientes para que os leitores suspendam sua descrença, que é o momento em que o leitor aceita como verdadeiras as premissas estabelecidas naquele trabalho.

Conclusão: No desenvolvimento do *art book* buscou-se cumprir os aspectos visuais e imersão da narrativa. Dessa forma os objetivos foram alcançados em relação à pesquisa e parcialmente em relação ao desenvolvimento, o estado do processo projetual encontra-se atualmente na concepção das ilustrações. Neste trabalho foram discutidos os conceitos de *art book*, *concept art*, RPG e *worldbuilding*. A partir do RPG e seu sistema de regras, são desenvolvidas histórias e personagens, onde a narrativa ocorre na imaginação dos jogadores. Através do *concept art* e sua natural comunicação de ideias de maneira eficaz, bom como do *worldbuilding*, é possível construir um mundo para os personagens de maneira detalhada, com maior profundidade e adicionando nuances, acarretando, por consequência, na maior compreensão do leitor. Portanto, a relação e compreensão entre esses elementos possibilita a pesquisa em várias áreas e o desenvolvimento de novas teorias, assim como novos conceitos relacionados ao *art book*, demonstrando possibilidades de desenvolvimento de futuras pesquisas.

Referências

BLOGBBM. **Desmistificando: Artbook, Databook, o mundo dos “algo-book”**, 2017. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2017/01/05/desmistificando-artbook-databook-o-mundo-dos-algo-book/>>. Acesso em: 31 maio 2021.

CARTER, Dom. **The best art books of 2021**, 2020. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/buying-guides/best-art-books>>. Acesso em: 31 maio 2021.

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

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

SVALDI, Guilherme Dei. **O que é RPG?**, 2018. Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/o-que-e-rpg/>>. Acesso em: 31 maio 2021.

SWAILS, Kelly. **Giraffes, Refrigerators, and Worldbuilding**, 2011. Disponível em: <<https://www.sfw.org/2011/08/31/giraffes-refrigerators-and-worldbuilding/>>. Acesso em: 10 junho 2021.

COMPÓSITO VERDE: RESÍDUO DE PÓ DE CAFÉ APLICADO AO DESIGN.

Gustavo Ribeiro¹; Fabio A. Moizés²; Jacqueline Castro³

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – gribeiro2812@gmail.com.br;

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

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: design; materiais compósitos; resíduos; café; biopolímeros.

Introdução: O Brasil até os dias atuais é o maior produtor de café do mundo, as grandes safras nascidas dos cafezais brasileiros sustentaram o império, transformaram a república e hoje em dia geram divisas significativas para a nossa economia (MARTINS, 2008, p. 298), e que segundo Durán et al. (2016) na atualidade, o principal consumo do café é pela infusão dos grãos, a bebida é muito conhecida pelo seu efeito estimulante ligado a cafeína. Por conseguinte, Martinez et al. (2018) destaca que principalmente a borra de café apresenta-se como o resíduo sólido mais relevante da cadeia produtiva, com disponibilidade de coleta, resulta em um grande potencial para a utilização nas produções de compostos diversos e com valor agregado, tal como o bambu particulado que surgiu com o objetivo de reutilizar os resíduos de seu processamento, tornando-se uma alternativa para reforçar painéis de partículas e biocompósitos. Sousa (2008, p. 4) cita que algas marinhas são fontes de alguns biopolímeros subaproveitados, como o ágar, que traz características únicas tornando-o potencialmente aplicável. De acordo com Pavanati (2015, p. 153) o material composto é formado pela união de outros materiais, é constituído por duas fases, a matriz, na qual é a fase continua e o reforço, cujo é a fase dispersa. Conhecidos como biocompósitos ou compósitos verdes são materiais compostos que podem ser classificados entre parcialmente ou totalmente biodegradáveis dependendo de seus componentes (JACOB; THOMAS 2008, apud OLIVEIRA, 2018. Posto isto, mostrou-se oportuno o desenvolvimento de um material composto utilizando a borra de café e o resíduo de bambu como reforços particulados, e o ágar como matriz polimérica. Definindo um material final a partir da realização de testes preliminares e testes finais.

Objetivos: O objetivo do presente projeto é desenvolver um material composto particulado aleatoriamente distribuído, sendo sua matriz polimérica. Utilizando os materiais residuais, borra de café e partícula de bambu, assim como o biopolímero ágar, este composto visa o reaproveitamento e a aplicação de materiais naturais para resguardar o meio ambiente. Material este, possível de ser aplicado em produtos de design, como em acessórios e joias.

Relevância do Estudo: A importância desta pesquisa é a criação de um novo material, viável de ser aplicado no campo do design. A partir da reciclagem de materiais naturais que seriam descartados, bem como a utilização de um biopolímero subaproveitado e não convencional, ressignificando e agregando-lhes um novo valor.

Materiais e métodos: O estudo foi feito por meio de um levantamento teórico inicial, através de uma pesquisa bibliográfica. A pesquisa tem caráter qualitativo, de natureza exploratória. Analisando matérias primas como o resíduo de café, serragem de bambu e biopolímeros como o ágar, e conforme estudos realizados no campo dos materiais, enfatizando os materiais compósitos, fora proposto a combinação de tais matérias primas seguindo os requisitos básicos de compostos particulados aleatoriamente distribuídos, conforme matriz polimérica. Deste modo, como método fez-se necessário a aplicação de testes iniciais e finais, com a finalidade de selecionar resultados qualitativos de cada prova.

Resultados e discussões: Os resultados alcançados pelo presente projeto partiram da observação do estado final do composto, considerando a aderência de todos os componentes aplicados, sua solidificação, em função da melhor dosagem para cada material, o melhor molde e a cronometragem de cada etapa durante o processo de produção. Concluindo que 20g de ágar é a melhor quantidade para aplicação, pois assim o material apresenta maior resistência, sendo definida esta quantidade em conjunto com 120ml de Água, dividida em duas partes, começando com 90ml e posteriormente no meio do processo aplicando mais 30ml. O resíduo de café por sua vez foi definido em 40g no total, quantidade razoável, e 10g de serragem de bambu. Por fim, o tempo total determinado para a conclusão do processo são de 4 minutos cronometrados, sendo os 2 minutos iniciais reservados para o aquecimento do ágar (20g) com a água (90ml), e os demais para a aplicação do resíduo de café, a serragem de bambu, e o restante de água, durante todo os 4 minutos o preparo deverá ser mexido constantemente, ao finalizar o processo toda a mistura deve ser colocada em molde plástico, para a facilidade de desmoldagem. A secagem é feita na sombra e de preferência em climas quentes, levando no mínimo 7 dias para sua secagem e solidificação.

Conclusão: A análise dos resultados gerais da pesquisa mostra que o design pode e deve contribuir para a preservação ambiental, através de escolhas de materiais e meios de produção sustentáveis e inovadores. O material desenvolvido se mostra convergente para aplicações em produtos de design, como em pequenos acessórios e joias, porém com o avanço de pesquisas poderá ser aperfeiçoado e ser aplicado em maiores projetos.

Referências:

DURÁN, C.A.A. *et al.* Café: Aspectos Gerais e seu Aproveitamento para além da Bebida. **Revista Virtual de Química**. Rio de Janeiro, 22 de Nov. de 2016. Disponível em: <<http://rvq.s bq.org.br/imagebank/pdf/ClaudiaNoPrelo.pdf>>. Acesso em: 03 de jan. de 2020.

MARTINS, A. L. **História do café**. 1. Ed. São Paulo, SP: Contexto, 2008, p. 318.

PAVANATI, H. C. **Ciência e Tecnologia dos Materiais**. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil, 2015.

OLIVEIRA, Daniel Magalhães de. **Influência do tratamento físico da fibra de coco nas propriedades mecânicas do biocompósito com matriz de poliéster insaturada**. 2018. 103 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Engenharia de Guaratinguetá, SP, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/156013>> Acesso em mai de 2021.

SOUSA, A. M. M. **Aplicação de biopolímeros extraídos de algas na produção de embalagens biodegradáveis**. 2008. Tese de mestrado integrado. Engenharia Química. Faculdade de Engenharia. Universidade do Porto. 2008. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/60185/2/Texto%20integral.pdf>> Acesso em mai de 2021.

HELYUS: PLATAFORMA DIGITAL PARA CRIAÇÃO DE NETWORKING E STARTUPS

Vinicius Paiva Valerio¹; Vinicius Vicente Faria²; Nicholas Bruggner Grassi³; Jacqueline A. G. F. de Castro⁴

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – vinicius.paiva.valerio@gmail.com;

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

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

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Experiência do Usuário; Interface do Usuário; UX/UI Design; Startup; Networking; Aplicativo.

Introdução: *Startup* nada mais é que um modelo de empresa que visa crescer de maneira agressiva. Elas costumam oferecer produtos inovadores, além de solucionar uma dor ou trazer uma inovação incremental (KUVIATKOSKI, 2020). Além disso, é um setor em crescimento, segundo a Associação Brasileira de Startups (2020), entre os anos de 2015 até 2019, o número de *startups* no país triplicou, passando de 4.151 para 12.727. Apesar disso, um questionário realizado nesta pesquisa demonstrou que muitas pessoas ainda têm dificuldades em saber como criar uma *startup*. Logo, o presente projeto foi delineado aproveitando o avanço tecnológico e as metodologias centradas no usuário, buscando assim, criar uma plataforma digital que facilite o processo de criação, visando reunir idealizadores (criadores), investidores (anjos) e colaboradores (trabalhadores) que querem desenvolver, investir ou participar de um novo negócio.

Objetivos: O projeto teve como objetivo criar um protótipo de alta fidelidade de uma interface digital, com princípios de UX/UI (experiência do usuário / interface do usuário) integrados e com a intenção de reunir idealizadores, investidores e colaboradores que estão buscando criar seu próprio negócio. A ideia é facilitar a formação de *networking*, além da divulgação de ideias e captação de investimentos. Ou seja, o projeto tem como finalidade reunir as “dores” que o público possui na hora de criar uma *startup* e solucioná-las por meio de uma plataforma digital focada na experiência do usuário.

Relevância do Estudo: Visa-se tornar mais simples e rápida a criação de uma *startup*, pois apesar de existirem cursos e eventos com esse objetivo, eles geralmente são pagos e de acesso limitado. Helyus é um ambiente digital de acesso gratuito, focado em seus usuários, no qual, os empreendedores podem divulgar suas ideias e os profissionais seus serviços, enquanto os investidores podem acompanhar as ideias em ascensão. E o fato de ser um sistema digital, permite que seja acessado por qualquer um e em qualquer lugar do mundo. Logo, ao invés do indivíduo depender de eventos, mentorias e cursos para divulgar sua ideia, ele poderá fazer isso a partir do seu celular ou computador. Uma solução que se torna ainda mais viável levando em conta a ascensão do uso dos aplicativos nos últimos dois anos no Brasil, o qual cresceu 55% o número de instalações de apps (SHIMABUKURO, 2020).

Materiais e métodos: O projeto foi criado a partir de uma pesquisa indutiva, de caráter exploratório. Fundamentado por um referencial teórico composto por: artigos periódicos, teses, normas, livros e sites. Utiliza como abordagem principal o *Double Diamond*, que divide o processo de criação em duas partes: a convergência e a divergência. Na divergência há geração de ideias e ampliação das possibilidades, já na convergência o foco passa a ser a tomada de decisões, que deve acontecer a partir da geração de ideias (STICKDORN et al. 2020, p. 82 - 88). Além disso, o projeto usou ferramentas e conceitos ligados ao UX/UI, Design Centrado ao Usuário, Design de Serviços e Design Thinking. E para desenvolvimento do

protótipo foi utilizado alguns sites e programas, como: *Miro, Adobe XD, Figma, Illustrator, Photoshop e After Effects.*

Resultados e discussões: Primeiramente foi realizado um questionário online pelo *Google Forms*, visando entrevistar e conhecer o público-alvo. Ou seja, desde o início, foram utilizadas ferramentas e métodos focados na experiência do usuário. Segundo Sousa e Bartomeu (2015) os princípios de UX vem se tornando parte fundamental no momento de criar, visto que num mercado concorrido, as empresas veem se preocupando cada vez mais com a satisfação do consumidor. Por meio deste questionário, e do referencial teórico, foi possível definir três principais tipos de usuário: o idealizador, aquele que tem ideais de novas *startups*; o colaborador, que é o indivíduo que trabalhar em uma empresa; e por fim o investidor, conhecido também como anjo. A partir do formulário, foi definido também as dificuldades encontradas pelo público, segundo os dados 50% das pessoas responderam que a maior dificuldade é conseguir investimento, enquanto 35% acham que o problema maior é criar um *networking*. Além disso, grande parte dos entrevistados já participaram de cursos, eventos, mentorias e grupos nas redes sociais, mas cerca de 65% relataram que tiveram problemas, que vão de mal organização a falta de centralização das informações. Essas informações foram de extrema relevância na hora de criar a plataforma Helyus. No desenvolvimento, o foco foi criar uma interface que atendesse todos os usuários, centralizando, de forma organizada, as informações e necessidades. Além disso, as ferramentas da plataforma buscam divulgar as ideias e captar recursos, além de facilitar a criação de *networking*.

Conclusão: O projeto foi criado com o objetivo de facilitar a vida das pessoas que querem montar seu próprio negócio. Desenvolvendo uma interface digital baseada na experiência do usuário e nos princípios do design, criando assim, um protótipo de aplicativo de alta fidelidade chamado Helyus, inspirado no deus do sol, com o objetivo de “iluminar” e reunir idealizadores, colaboradores e investidores. Tudo isso foi criado e testado a partir das necessidades e opiniões dos futuros usuários, e dos conceitos do UX/UI Design. Garantindo assim que as funções, a estética e o simbolismo do aplicativo estejam de acordo com as preferências do público-alvo.

Referências:

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE STARTUPS. **Mas afinal o que são startups?** Abstartups, 2020. Disponível em: <<https://abstartups.com.br/definicao-startups/>> Acesso em: 12 mai. 2021.

KUVIATKOSKI, Carol. **Startup: O que é, como funciona e como criar uma startup!** Ideia no Ar, 2020. Disponível em: < <http://bit.do/Startup-O-que> > Acesso em: 05 out. 2021.

SHIMABUKURO, Igor. **Entenda o que faz o mercado brasileiro de aplicativos estar em alta.** Olhar Digital, 2020. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2020/09/01/pro/saiba-por-que-o-mercado-brasileiro-de-aplicativos-esta-com-tudo/>>. Acesso em: 15 jun. de 2020.

SOUSA, M. R.; BERTOMEU, J. V. C. **UX Design na Criação e Desenvolvimento de Aplicativos Digitais.** Informática, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 01-02, jul./dez. 2015.

STICKDORN, Marc et al. **Isto é Design de Serviço na Prática: Como Aplicar o Design de Serviço no Mundo Real: Manual do Praticante Jakob Schneider.** Porto Alegre: Bookman, 2020.

SOSSEGO: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO DE VENDA, ALUGUEL E FÉRIAS

Heitor Pedroso Santiago¹; Nicholas Brugner Grassi²; Jacqueline A. G. F. de Castro³

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – heitorpedroso25@gmail.com;

²Professor do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - nicobgrassi@gmail.com;

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

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Aplicativo de Compra/venda/férias/aluguel; Casas de Campos no Brasil
Linha Visual Campestre; turismo rural; arquitetura e interiores

Introdução: Devido verificação de mercado atual, e suas mudanças em relação ao processo de aquisição imobiliária, aquisição de pacotes de viagens, aluguéis de casas de campo, denotou-se um mercado fomento de possibilidades. Daí veio a ideia de unir aplicativos como o **AirBNB**, e Agências de Venda, Locação e Turismo em Geral, já que o mundo começou a trabalhar com característica de economia líquida e dividida em cadeias menores. Dessa forma, busca-se um projeto de extensão colaborativa em APP. Pois, foi estudado nos dados disponibilizados pela Agência WGSN sobre o perfil do consumidor em Geral para os próximos anos. Então apesar da volatilidade financeira do mundo desde 2008, verifica-se que alguns países registraram crescimento, em 2019. Entende-se que o medo do meio financeiro é eminente. Assim, essas incertezas vêm sendo abastecidas pelos índices significativos de insegurança econômica e desemprego, impulsionados pela pandemia do novo coronavírus, a qual despertou no planeta uma aceleração digital verificada em vários apontadores econômicos. Detecta-se que em crise epistêmica, é necessário o foco em atitudes de liberdade e de verdade, trazer o bem-estar em refrigério ao estado humano atual, ou seja, não é só venda o projeto, mas é questão de humanização e conforto para os consumidores. Dessa forma veio à tona a pergunta de como desenvolver um aplicativo de compra, venda, aluguel e férias voltado ao tema de residências campestres - uso do visual campestre de maneira a agregar valor ao turismo de forma diferenciada, longe de grandes centros de aglomerações de pessoas?

Objetivos: desenvolver o aplicativo com intenção de negócios B to B e B to C – em forma de aplicativo de compra, venda, aluguel e férias voltado ao tema de residências campestres para uso com visual e estilo campestre. Assim, como pesquisar aplicativos possíveis para compra, venda, aluguel e férias; estudar o turismo, o tema visual campestre pensando arquitetura e residências; e estudar os elementos de composição gráfica do aplicativo.

Relevância do Estudo: Devido a volatilidade financeira do mundo desde 2008, verifica-se que alguns países registraram crescimento, em 2019. Entende-se que o medo do meio financeiro é eminente, assim como o otimismo também cresce, no sentido de buscar tempos melhores, dados da (WGSN, 2021) Após verificação do mercado atual, suas mudanças em relação ao processo de aquisição imobiliária, aquisição de pacotes de viagens, aluguéis de casas de campo, denotou-se um mercado fomento de possibilidades de acordo com (RODRIGUES, 2013) o mercado rural cresceu assim, como a fuga dos grandes centros, assim esse projeto visa contribuir com o mercado cultural de turismo, econômico e de bem estar por meio de um aplicativo com as características do **AirBNB**, somadas as características de

Agências de Venda, Localização e Turismo em Geral, já que o mundo começou a trabalhar com características de economia líquida e dividida em cadeias menores.

Materiais e métodos: A pesquisa foi iniciada por método indutivo, com caráter experimental, usando como base a revisão bibliográfica de Teses, livros e artigos que relacionam construções de aplicativos do sistema androide. Assim, como pesquisas de aplicativos de turismo em geral, vendas, estudo do mercado atual cultural, rural e atual disponibilizados pela Agência WGSN sobre o perfil do consumidor 2023 em Geral. Depois fez-se análise via composição visual, harmônica e equilibrada por meio de (CASTRO, 2016). Na sequência veio o desenvolvimento do aplicativo em si, no sistema Figma.

Resultados e discussões: Foram utilizadas ferramentas e métodos focados na experiência e interface do usuário (UX e UI). Os princípios de UX foram parte fundamental no momento de criar, visto que num mercado concorrido, as empresas exigem cada vez mais a satisfação do consumidor por meio de uma experiência positiva em toda a interação com o produto. Por meio do referencial teórico, foi possível definir dois principais tipos de usuário: o locatário ou comprador de residências campestres buscando relaxar, e o locador ou vendedor de residências campestres buscando alívio financeiro em tempos de crise. Foi feita uma análise sincrônica dos aplicativos **VivaReal** e **AirBNB** em que foram destacadas a paleta de cor, estilo de fonte, principais funcionalidades, avaliação e principais reclamações no Google Play. Essas informações foram de extrema relevância para criar as funções e o fluxo de interação do usuário por meio do programa Adobe Illustrator. Em seguida, foi desenvolvido um protótipo na plataforma Figma para que seja possível validar esse fluxo. A ideia era criar uma interface que atendesse todos os usuários e centralizasse, de forma organizada, suas informações e necessidades.

Conclusão: No desenvolvimento do protótipo buscou-se cumprir os aspectos levantados sobre os tipos de usuários e a experiência pretendida por cada um. Dessa forma, os objetivos foram alcançados em relação à pesquisa e parcialmente em relação ao desenvolvimento, já que o estado atual do processo projetual encontra-se no teste do protótipo com possíveis usuários em busca da validação da proposta. Portanto, a relação e compreensão entre esses processos possibilitará à esta pesquisa discutir possibilidades de desenvolvimento das próximas etapas.

Referências

Bamz. J, **Arte y ciência del color**, Barcelona: Ediciones de Arte. 2015

CASTRO, J. A. G. F. **Sistema delinear em design de superfície para identificação e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. 1 recurso online (202 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/330554>>. Acesso em: 30 ago. 2021.

RODRIGUES, T. O **turismo alternativo**. UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR, Faculdade das Engenharias. Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em **Arquitetura** (Ciclo de Estudos Integrado), UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR, Covilhã. 2013.

COBRA, M; BRAGA, R. **Marketing educacional**: ferramentas de gestão para instituições de ensino. São Paulo: Cobra Editora, 2004.

WGSN, **Consumer Tech - Pesquisa do Consumidor 2023**. Disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt/>> Acesso em set. 2021.

O DESENVOLVIMENTO DE COZINHAS INTEGRADAS - GOURMET PÓS - PANDEMIA POST-SPANDEMIA INTEGRATED KITCHEN ENVIRONMENTS

Maria Cecília Soares Bonsi¹; Frank Mello Simões Junior²; Jacqueline Ap. G. F. de Castro³;

¹Aluna de Pós-Graduação: Design de Interiores – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
cissabonsi.arq@gmail.com;

²Aluno de Pós-Graduação: Design de Interiores – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
franksimoesjr@gmail.com; ³Prof. curso: Pós-Graduação: Design de Interiores – Faculdades Integradas de
Bauru – FIB – designcali@gmail.com

Grupo de trabalho: PÓS-GRADUAÇÃO DE DESIGN DE INTERIORES

Palavras-chave: cozinha, cozinha integrada, espaço recepção, adaptação, recriação.

Introdução: O espaço gourmet é área de lazer, geralmente afastada da casa – na varanda ou quintal – que torna o espaço de convívio mais funcional, considerado acolhedor. Por isso, os projetos de construção e decoração de área gourmet se tornaram uma tendência no Brasil e no mundo (PORTAL ARQUILEGO, 2017).

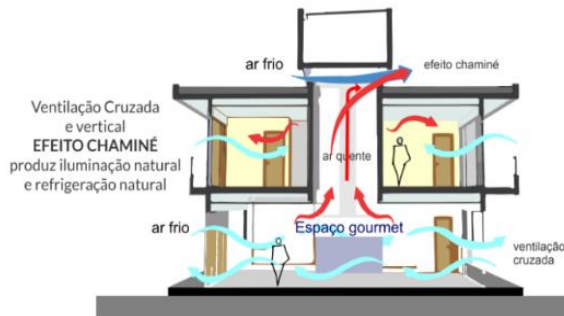
Neste trabalho, pretende-se mostrar o surgimento desta tendência, seus usos, utilidades e vantagens, e como as pessoas estão substituindo cada dia mais a cozinha convencional pela cozinha gourmet. Assim, ao responder sobre o termo “cozinha gourmet” nasceu com intenção profissional e depois foi para as casas das famílias que queriam servir seus convidados e estar com eles, assim detecta-se em Borba (2015) o fator tempo, é mais trabalhado, como cozinha Gourmet. O projeto se justifica pelo conceito - nas refeições, na recepção de convidados, na ergonomia do mobiliário e eletrodomésticos, nas atividades, pois, na cozinha prioriza-se o tempo e o fator de recepção, assim como sua estética. Analisou-se primeiro as cozinhas separadas das casas, depois as internalizadas, porém separadas por portas do resto dos cômodos. Depois foi adotado o conceito de cozinha americana, com meia parede para separação dos cômodos. Detectou-se a importância para ambientes reduzidos, no uso das cozinhas gourmets em casas. Fechou a pesquisa em questões de vantagens e desvantagens de se construir uma cozinha gourmet e questões atuais, como o COVID.

Objetivos: Identificar as tendências e vantagens da cozinha gourmet (integrada) devido a pandemia causada pelo agente COVID 19. Também Verificar a história que envolve o termo cozinha gourmet. E por fim apontar vantagens e desvantagens, frente a essas pesquisas

Relevância do Estudo: O propósito é avaliar a mudança na vida das pessoas por meio da Cozinha Gourmet. Foca-se na importância da ergonomia, no dia a dia, no processo de APO para reforma do ambiente e no Design de Interiores - COZINHA. Passa-se boa parte da vida na cozinha, por isso a importância de facilitar uso, reduzir tempo, circulação de convidados, circulação e ação no quesito atividades da cozinha. Por tanto criar um ambiente ergonômico proporcionará alternativas para tornar o ambiente mais funcional, no caso do desenvolvimento de comidas elaboradas e gourmet, com ampla ventilação especificamente para os seus usuários, neste momento de Pandemia, esse levantamento pode trazer aos futuros designers de interiores o entendimento de como projetar, relacionar às suas vantagens e desvantagens para compreensão do cliente que é o alvo, pois deve estar centrado no usuário.

Materiais e métodos: Uso de análise indutiva, característica qualitativa e experimental, por levantamento bibliográfico, seguido de pesquisa e analogia aos ambientes no quesito uso / tempo / cultura / estética e tendência, pensando no processo de criação de uma cozinha gourmet pós análise e estudos de ambientes integrados em Pandemia de Covid – 19 (ENGENHARIA360, 2021).

Resultados e discussões: Frente a uma análise bibliográfica, possibilitou verificar Vantagens e Desvantagens para o processo de criação de uma cozinha gourmet.



Sendo as **vantagens:** – Impressão de casa maior; – Promove integração, uma vez que a pessoa que estiver preparando a refeição consegue conversar com os amigos e/ou assistir à TV; - Tempo reduzido quando a cozinha é organizada e planejada como para Chefs Gourmets, e - Conforto ambiente e promove circulação de ar ampliado, se fizer aberturas específicas para circulação do AR.

Suas **desvantagens:** – Odores produzidos na

cozinha espalha-se pelo lar; – Se a cozinha tiver o formato “corredor” diminuirá o espaço para armários, podendo ficar só o gabinete sob a pia; – Perda de privacidade do ambiente, já irá ficar integrada aos outros ambientes. Assim, quem estiver na sala, por exemplo, conseguirão ver e ouvir o que está acontecendo na cozinha; - A cozinha gourmet necessita de uma organização constante: nada de louça suja espalhada por todo o ambiente.

Conclusão: Por meio de uma análise da Cozinha Gourmet - forma de uso/ tempo/ usabilidade e surgimento do termo Cozinha Gourmet; suas características (forma/cor/volume/textura – tendência); seus aspectos culturais (geografia/vivência/social), possibilite entender a melhor maneira de se trabalhar uma cozinha gourmet enquanto aspectos essenciais do Design de Interiores, enquanto Ergonomia, altruísmo, conforto e identidade. Por isso, é importante que o espaço seja aproveitado de uma forma inteligente. Logo, entende-se que os objetivos foram alcançados com sucesso. Já que o espaço estudado engloba múltiplas funções, como bancada de trabalho, armazenamento de utensílios e alimentos, cozimento e lavação, o projeto de uma cozinha gourmet precisa seguir algumas premissas para ter um espaço prático, confortável e funcional, e também com: integração, funcionalidade, estética, acessibilidade e conforto.

Referências –

BORBA, Clarissa Galvão Cavalcanti. **Dos ofícios da alimentação à moderna cozinha profissional: reflexões sobre a ocupação de chef de cozinha.** Tese de Clarissa Galvão Cavalcanti Borba. – 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/28120/1/TESE>>. Acesso em abr. 2021

YUDELSON, Jerry Yudelson. **Arquitetura e construção: Projeto integrado e construções sustentáveis.** Arquitetura e construção, Bookman, 2013.

COZINHA GOURMET, Disponível em: <<https://www.hafele.com.br/pt/info/servi-os/noticias/cozinha-gourmet/30771/>> Acesso em jul de 2018.

PORTAL AQRUILEGO. **Como fazer um espaço gourmet.** Disponível em: <<http://www.arquilego.com.br/single-post/2015/06/09/Como-ter-um-espaco-gourmet-com-churrasqueira>>. 2017. Acesso em: 03 mar. 2018.

PORTAL CASAS E DICAS. **O que é a cozinha americana? Diferença dela para a cozinha comum.** Disponível em: <<http://www.casadicadas.com.br/projeto/o-que-e-cozinha-americana-diferenca-dela-para-a-cozinha-comum/>>. 2012-2017. Acesso em: 04 abr. 2018.

PORTAL AH AVENTURAS NA HISTÓRIA. Em imagens: **A História da Cozinha no Brasil.** Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/galeria/em-imagens-a-historia-da-cozinha-no-brasil.phtml>>. 2017. Acesso em 04 abr. 2018

VENTILAÇÃO NATURAL. Disponível em: <https://engenharia360.com/arquitetura-bioclimatica-covid-19-ventilacao-natural/> Acesso em set. 2021.