

## SUMÁRIO

<b>COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA ORIENTADA PARA IDOSOS COM DIFICULDADE DE FALA .....</b>	<b>2</b>
<b>JORNAL COMUNIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS VISUAIS NO DESIGN EDITORIAL.....</b>	<b>4</b>
<b>TATTOO GIRLS- O PROCESSO DE COLAGEM COMO ILUSTRAÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>DESENHO DE UM MODELO DE NEGÓCIO COLABORATIVO QUE INCENTIVE O CERVEJEIRO ARTESANAL A LANÇAR SEU PRODUTO NO MERCADO .....</b>	<b>6</b>
<b>ESTAMPAS BIOINSPIRADAS NAS PAISAGENS INVERNAIS DO RIO GRANDE DO SUL .....</b>	<b>7</b>
<b>A PRÁTICA DE ESPORTES COMO FATOR DE PREVENÇÃO PARA AS ÚLCERAS DE PRESSÃO EM CADEIRANTES .....</b>	<b>8</b>
<b>A PRÁTICA DO ESPORTE EM CADEIRANTES E A RELAÇÃO COM AS ÚLCERAS DE PRESSÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>WOODSTOCK, DE VOLTA A 1969 .....</b>	<b>10</b>
<b>ANÁLISE POSTURAL DA ATIVIDADE DE CORTE, TRANSPORTE DA LENHA E ABASTECIMENTO DOS FORNOS PARA O AQUECIMENTO DOS AVIÁRIOS .....</b>	<b>11</b>
<b>PERCEPÇÃO DO PROCESSO DE COLAGEM .....</b>	<b>12</b>
<b>ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE DE ABASTECIMENTO DE UMA MÁQUINA ESPALMADEIRA .....</b>	<b>13</b>
<b>DESIGN DE SERVIÇO PARA O ENGAJAMENTO NO APRENDIZADO DA CULINÁRIA .....</b>	<b>14</b>
<b>ADAPTAÇÃO DE TERMINAL DE AUTO ATENDIMENTO BANCÁRIO COM O FATOR UNIVERSAL POTENCIALIZADO .....</b>	<b>15</b>
<b>DESIGN PARA A VALORIZAÇÃO DO TERRITÓRIO: PROJETO DE SINALIZAÇÃO PARA O PARQUE MUNICIPAL DE FELIZ - RS.....</b>	<b>16</b>
<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE: O COLORIDO DE PARATY.....</b>	<b>17</b>
<b>ACESSIBILIDADE DOMÉSTICA: PROJETO DE ESTANTE PARA AUXILIO DE IDOSOS .....</b>	<b>18</b>
<b>DESIGN SOCIAL E INCLUSÃO: WORKSHOPS DE PERCEPÇÃO COM OS ADOLESCENTES DA AÇÃO ENCONTRO/ABEFI.....</b>	<b>19</b>
<b>ANÁLISE ERGONÔMICA E PROPOSTA DE REDESIGN DO POSTO DE TRABALHO NA TRIAGEM EM COOPERATIVAS DE RECICLAGEM.....</b>	<b>20</b>

<b>JOGO DE XADREZ BASEADO NOS CONCEITOS DO DESIGN UNIVERSAL .....</b>	<b>21</b>
<b>ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE E POSTO DE TRABALHO DA OPERADORA DE LIXADEIRA.....</b>	<b>22</b>
<b>TECNOLOGIA ASSISTIVA PARA O BANHO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA OU MOBILIDADE REDUZIDA: ESTUDO DA RELAÇÃO ENTRE O ESPAÇO FÍSICO E PRODUTOS DISPONÍVEIS NO MERCADO .....</b>	<b>23</b>
<b>DESIGN SOCIAL: OFICINAS DE ESTÊNCIL COM ESTUDANTES DA EEEF ALVINO HENRIQUE WEBER.....</b>	<b>24</b>
<b>ILUSTRAÇÃO POR PROCESSO DE COLAGEM - ENCONTRO DE FUSCAS .....</b>	<b>25</b>
<b>PROPOSTA DE ATIVIDADE COLABORATIVA PARA DISCIPLINA DE PROJETO I DO CURSO DE MODA .....</b>	<b>26</b>
<b>APLICATIVO MOBILE PARA MOTIVAR E AUXILIAR A ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA .....</b>	<b>27</b>
<b>DESIGN DE SUPERFÍCIE: CARIMBOS E ESTÊNCIL NO PROCESSO CRIATIVO .....</b>	<b>28</b>
<b>DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA VIABILIZAR A MOBILIDADE DESCOMPLICADA DE PEDESTRES.....</b>	<b>29</b>
<b>LIVRARIA CONCEITO. COMO CRIAR EXPERIÊNCIAS AGRADÁVEIS ATRAVÉS DE ESTÍMULOS SENSORIAIS. ....</b>	<b>30</b>

## COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA ORIENTADA PARA IDOSOS COM DIFICULDADE DE FALA

Mariana Donaduzzi<sup>1</sup>; Regina de Oliveira Heidrich<sup>2</sup>

Este projeto, desenvolvido como bolsista de iniciação científica da Universidade Feevale, teve como objetivo desenvolver pranchas para auxiliar pessoas idosas e com dificuldades de fala no processo de comunicação. Segundo Bersch (2015), comunicação alternativa é a área da tecnologia assistiva que se destina especificamente à ampliação das habilidades de comunicação, para pessoas sem fala ou escrita funcional ou em defasagem entre sua necessidade comunicativa e a habilidade de falar e/ou escrever. Dentre os analisados, um número expressivo dos idosos com esta condição sofreu acidente vascular cerebral, motivo pelo qual adquiriram a deficiência. Para a confecção das pranchas foi utilizado o BoardMaker, software específico para a construção e personalização de pranchas interativas. A metodologia escolhida foi o estudo de caso, e os dados foram levantados e analisados de forma qualitativa. Após a identificação das condições dos usuários, foi feita a adaptação do software para as suas necessidades motoras e cognitivas, e então o desenvolvimento das pranchas. No total, foram feitas 4 pranchas: uma para comunicação geral e saudações básicas, que inclui também respostas objetivas como "sim" e "não" e necessidades mais urgentes, como "frio" e "banheiro". Uma prancha para sentimentos, uma para expressar aonde ir e outra para comunicar seus desejos, como assistir TV, ficar sozinho, etc. Além disso, outras "subpranchas" foram feitas, para casos específicos: se o paciente sentir dor, pode indicar o local; se ele sentir fome, pode informar o que quer comer. Ao final, observou-se que de modo geral houve melhora na interação entre os idosos e as pessoas ao seu redor, porém, foi percebido que isto depende diretamente das sequelas deixadas pelo AVC e da interação do cuidador com a pessoa em questão. BERSCH, R.; SARTORETTO, M.,L. Assitiva: Tecnologia e Educação. Disponível online em <http://www.assistiva.com.br/ca.html>. Acesso em 23 de junho de 2015.

**Palavras-chave:** Comunicação alternativa. Idoso. Acessibilidade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (marianadonaduzzi@hotmail.com e rheidrich390@gmail.com)

## JORNAL COMUNIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS VISUAIS NO DESIGN EDITORIAL.

Flávia Batista Kihara<sup>1</sup>; Júlia Fritzen Loeff<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>; Donaldo Hadlich<sup>2</sup>

O objetivo deste trabalho é apresentar a importância referente a relação existente entre as distintas áreas de atuação dos bolsistas e voluntários do Jornal Comunidade no que compete a elaboração das ilustrações com as matérias do projeto, para que o leitor possa compreender de uma forma dinâmica tanto os elementos visuais como textuais do jornal. Dentro de uma diagramação de um material gráfico, vários pontos devem ser tratados com grande cuidado, pois estes levam o leitor a um agradável período de leitura. Alguns elementos tais como, margens, tipografia, fotografias, ilustrações, etc., inseridos em uma diagramação servem para impactar e direcionar a leitura. Este trabalho teve como metodologia o embasamento bibliográfico onde apropriou-se da teoria para posterior aplicação da técnica. Como exemplo, pode-se citar a ilustração desenvolvida da Dra. Nadim, referente a edição Março/Abril nº 30. O projeto NADIM atende casos de mulheres da comunidade de Novo Hamburgo vítimas de violência contra a mulher que promove a divulgação da Lei Maria da Penha oferecendo assistência jurídica as vítimas de violência, através de atendimentos realizados por acadêmicos extensionistas supervisionados por professores do curso de direito. O propósito da criação da ilustração da Dra. Nadim foi a interação dela com o leitor, como se ela estivesse enfatizando os assuntos apresentados na cartilha. Explorar e aplicar elementos visuais junto aos textuais, colaboram e facilitam a leitura de uma matéria. O trabalho realizado pelos bolsistas e voluntários do projeto sob orientação dos professores direciona o aluno, formando-o e proporcionando a ele a capacidade de aplicar a teoria adquirida em sala de aula à prática.

**Palavras-chave:** Design. Design Editorial. Ilustração.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (flakihara@gmail.com e ana@anapauladesign.com.br)

## TATTOO GIRLS- O PROCESSO DE COLAGEM COMO ILUSTRAÇÃO

Alice Duk de Azevedo<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

Esse cartaz foi desenvolvido à partir do processo de colagem, trabalho realizado na disciplina de Cor e Percepção Visual, do curso de Design. O processo de colagem consiste na composição feita à partir do uso de diferentes materiais e texturas, sobrepostas ou não, na criação de um motivo ou imagem. No caso do presente trabalho, a colagem teve como objetivo a divulgação de um encontro fictício de mulheres tatuadoras do Brasil. A moldura do pôster remete à os murais de cortiça dos colégios antigos, além disso, as imagens e a tipografia também seguem um estilo retrô de tatuagem, mas são associadas à um tema moderno, de empoderamento e independência feminina. As imagens e as cores utilizadas foram escolhidas à fim de representar uma junção de delicadeza e força, dois elementos que podem andar em conjunto e harmonia na vida das mulheres. Podemos observar essa mensagem na presença do cor de rosa e dos "strass", como também na imagem da mulher que, mesmo estando com luvas de boxe, se apresenta maquiada e com os cabelos feitos, não possuindo uma aparência bruta como a que geralmente é vista nos lutadores do sexo masculino. Dentro do Design, a colagem contemporânea reúne as mais diversas formas de expressão gráfica, em uma amostra ampla e eclética do panorama atual, influenciadas pelas técnicas tradicionais e, ao mesmo tempo, lançando-se na exploração de novas formas e ferramentas de expressão criadas pela sociedade da informação e pelos novos meios digitais, apresentando-se, assim, como uma técnica atemporal.

**Palavras-chave:** Colagem. Tatuagem. Feminismo.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (aliceduk@hotmail.com e ana@anapauladesign.com.br)

## DESENHO DE UM MODELO DE NEGÓCIO COLABORATIVO QUE INCENTIVE O CERVEJEIRO ARTESANAL A LANÇAR SEU PRODUTO NO MERCADO

Henrique Bittencourt Almeida<sup>1</sup>; Igor Escalante Casenote<sup>2</sup>

Segundo Laranjeira (2007), a cerveja é a bebida alcoólica mais consumida no Brasil. Além disso, o mercado de cerveja artesanal vem crescendo a cada ano, de forma que atualmente existem cerca de 200 microcervejarias no país, com diferentes tipos de modelos de negócio. Porém, os pequenos produtores de cerveja artesanal têm dificuldades de entrar no mercado de trabalho formal devido à burocracia, ao alto investimento e, às vezes, até à falta de conhecimento, que acaba trazendo empecilhos ao negócio. Nesse contexto, objetivou-se projetar um modelo de negócio colaborativo que incentive o pequeno cervejeiro artesanal a lançar seu produto no mercado. Para isso, com base em uma pesquisa qualitativa, foram realizadas entrevistas com quatro empresas relacionadas ao universo cervejeiro, a fim de entender esse universo. A metodologia empregada baseia-se no método aberto de Santos (2006) e nas formulações de vários autores, com o intuito de encontrar uma solução adequada por meio de etapas projetuais. O projeto resultou em um modelo de negócio que propõe um ambiente colaborativo, em que o pequeno produtor de cerveja artesanal possa começar a sua empresa, dispondo de uma equipe de consultores de diversas áreas do conhecimento e, ao mesmo tempo, de um equipamento profissional para produzir suas cervejas.

**Palavras-chave:** Cerveja. Design. Modelo de negócio. Colaboração.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (bittencourt.henrique@gmail.com e igor@feevale.br)

## ESTAMPAS BIOINSPIRADAS NAS PAISAGENS INVERNAIS DO RIO GRANDE DO SUL

Juliana Teresinha Colling<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

Este trabalho refere-se ao desenvolvimento de estampas através da técnica por carimbo, na disciplina de Design de Superfície do curso Design. Design de Superfície refere-se à análise e aplicação de texturas, cores, formas, materiais, ilustrações em substratos variados, tais como papéis, tecidos, calçados, produtos eletrônicos, cerâmicas, vestuário, móveis, entre outros. No presente trabalho, elementos naturais encontrados nas paisagens invernais do Rio Grande do Sul, tais como galhos sem folhas, gomos de bergamota, galhos de araucária e pinhões funcionaram como carimbos. Estes foram aplicados em diferentes substratos, gerando uma série de quatro estampas inspiradas nas paisagens invernais. Como resultado obteve-se estampas diversas que dificilmente poderiam ser desenvolvidas em software. O estudo e utilização de elementos naturais na concepção de estampas é uma ferramenta criativa eficiente, de maneira que as estampas geradas a partir de carimbos são únicas, podendo ser aplicadas diretamente no substrato, ou ainda, através da manipulação em software, gerar o módulo e conseqüentemente sua repetição – o rapport, para posteriormente ser aplicado no substrato.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Carimbos. Elementos Naturais.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (juhcolling@yahoo.com.br e ana@anapauladesign.com.br)



## A PRÁTICA DE ESPORTES COMO FATOR DE PREVENÇÃO PARA AS ÚLCERAS DE PRESSÃO EM CADEIRANTES

Mikaela de Souza<sup>1</sup>; Bruna Ghesla Wolff<sup>1</sup>; Bruna Henkel Ferro Wiklicky<sup>1</sup>; Michele Barth<sup>1</sup>; Jacinta Sidegum Renner<sup>2</sup>

Por não apresentarem sensibilidade, os cadeirantes têm dificuldade em perceber a pressão elevada na posição sentada, que a curto prazo podem causar necrose no tecido, formando as Úlceras de Pressão (UP), reduzindo ainda mais sua mobilidade. Neste caso, uma abordagem eficaz é a prevenção, onde o Esporte Adaptado vem trazendo aos cadeirantes melhorias na aptidão física e no desenvolvimento de habilidades motoras. Portanto, o objetivo deste estudo é compreender se a prática de esportes, visto que é uma prática consolidada para reabilitação, pode influenciar na prevenção das UP em cadeirantes e avaliar o entendimento dos atletas sobre o tema. A pesquisa se caracteriza como observacional descritiva e a abordagem para análise e discussão de dados é qualitativa. O grupo de colaboradores foi composto por 7 cadeirantes atletas, integrantes de diversas modalidades esportivas ofertadas pela Associação de Lesados Medulares do Rio Grande do Sul (LEME), localizada em Novo Hamburgo. O instrumento de pesquisa utilizado foi a entrevista com roteiro de questões semi estruturadas que investigaram quantos cadeirantes apresentaram UP ao longo do tempo, bem como sobre as suas experiências com a prática de esporte. Os resultados indicaram que a opinião dos cadeirantes girou em torno de dois eixos principais, sendo eles: aspectos focados à melhoria da condição psicossocial e a interferência na auto estima; e aspectos focados na melhoria nas condições de saúde com a prática de esportes. Os cadeirantes compreendem os benefícios do esporte para a qualidade de vida, porém, em relação à saúde, as opiniões dos atletas se dividem, pois para os que apresentam as úlceras abertas ou em fase de cicatrização é indicado o repouso e para os praticantes saudáveis, o esporte é indicado como prática preventiva para as UP. Neste contexto, os cadeirantes inseridos no processo de inclusão através do esporte se tornam cidadãos participativos da sociedade. (CNPq, FAPERGS)

**Palavras-chave:** Cadeirantes. Úlceras de Pressão. Esporte Adaptado.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (mikaela@feevale.br e qualivida@qualivida.com)



## A PRÁTICA DO ESPORTE EM CADEIRANTES E A RELAÇÃO COM AS ÚLCERAS DE PRESSÃO

Bruna Ghesla Wolff<sup>1</sup>; Mikaela de Souza<sup>1</sup>; Michele Barth<sup>1</sup>; Bruna Henkel Ferro Wiklicky<sup>1</sup>; Jacinta Sidegum Renner<sup>2</sup>

As lesões causadas pelas úlceras de pressão (UP) são um dos principais problemas de saúde enfrentados pelos cadeirantes, visto que, são a causa de morte direta de até 8% dos mesmos. Esse estudo trata da relação entre a prática de esportes de cadeirantes com a incidência das UP. O esporte adaptado tem papel fundamental na reabilitação, pois, por estarem sentados em uma cadeira de rodas, esses usuários tendem a ser sedentários, e pela falta de sensibilidade, a pressão que o corpo exerce sobre o assento da cadeira faz com que as UP comecem a surgir. A partir disso, estabeleceu-se como objetivo geral nesta pesquisa, verificar se a prática de esportes de cadeirantes interfere na ocorrência das UP, segundo a visão dos próprios cadeirantes com relação ao esporte adaptado. O método utilizado foi observacional descritivo, com entrevista semiestruturada, com algumas questões abertas e algumas direcionadas, aplicada a um grupo de 21 cadeirantes. Destes, sete cadeirantes praticam regularmente diversos esportes. O campo de estudo foi a Associação de Lesados Medulares do RS (LEME), em Novo Hamburgo. A análise dos dados revelou que, dos entrevistados, 14 já tiveram UP, sendo que a maioria desenvolveu durante o período em que esteve hospitalizado. As regiões predominantes foram às áreas do sacro e das tuberosidades isquiáticas. O tempo médio de cicatrização variou de 40 dias e 8 anos. Após o início da prática de esportes todos os cadeirantes que praticavam, mencionaram que não tiveram mais UP, e associam isso à movimentação durante a prática desportiva, que faz melhorar a circulação sanguínea. A autoestima desses cadeirantes mostra como o esporte se faz fundamental para adaptação, ajudando na ressocialização, fazendo-os enxergar que não são os únicos nessa situação, além de trazer independência e autonomia. Sendo assim, o esporte adaptado torna-se um auxílio não somente na prevenção das úlceras de pressão, mas na saúde como um todo. (CNPq, FAPERGS)

**Palavras-chave:** Cadeirantes. Esporte Adaptado. Úlceras de Pressão.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (brunawolff@feevale.br e qualivida@qualivida.com)

## WOODSTOCK, DE VOLTA A 1969

Saiuri Cristine Reuter<sup>1</sup>; Bruna Ghesla Wolff<sup>1</sup>; Camila Bernardi da Silva<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

Este trabalho apresenta um cartaz desenvolvido através do processo por colagem manual, realizado na disciplina de Cor e Percepção Visual do curso de Design. Foram estudadas as cores, hierarquias de planos, leis Gestalt, como também a análise dos elementos visuais. O propósito foi desenvolver um cartaz que convidasse as pessoas para um evento fictício baseado no Woodstock, fazendo com que todos os participantes retornassem ao tempo caracterizados em trajes típicos da época. A elaboração do cartaz foi inspirada nos elementos e símbolos utilizados no festival como, a Kombi, flores, símbolos de paz e amor além de explorar as cores vivas que caracterizaram esse evento. O Woodstock ocorreu nos dias 15, 16 e 17 de agosto de 1969, onde ficou conhecido como o maior dos festivais, tendo como lema “Três Dias de Paz, Amor e *Rock and Roll*”. Para o desenvolvimento deste trabalho, realizou-se um estudo da década de 60, período considerado entre os mais conturbados do mundo, devido as guerras mundiais. Quatro jovens idealizaram um festival de música, sem ter noção de que este se tornaria o maior evento mundial do rock. O evento foi realizado a 129km de Nova Iorque, onde reuniu cerca de cem mil pessoas. Devido ao grande público deslocando-se até o local, houve vários engarrafamentos, mas como a paz era um dos principais elementos do evento, não há registro de acidentes ou manifestações de violência. No festival, reuniu-se consagrados nomes do *rock and roll*, como Janis Joplin, Jimmy Hendrix, Joe Cocker, Santana, Bob Dylan. Analisando o cartaz finalizado, observou-se hierarquias de planos, considerando em 1º plano o fundo rosa, em 2º plano a Kombi maior, e em 3º plano a Kombi menor. Quanto aos elementos visuais identificou-se o Movimento, devido as figuras das kombis inseridas no cartaz parecerem estar se locomovendo. A Forma, devido aos círculos de paz e amor, como também a Dimensão, devido a Kombi maior estar na diagonal, transmitindo assim uma sensação bidimensional. A aplicação da Lei da Gestalt foi identificada no símbolo paz e amor, onde a sensação de Fechamento pode ser visualizada. O estudo aprofundado dos elementos visuais facilitam a compreensão do todo. Pode-se concluir que o cartaz desenvolvido apresenta os principais elementos que remetem ao Woodstock, fazendo com que através das cores estudadas, hierarquias de planos, leis Gestalt, o cartaz remetesse a mesma sensação daquela época aos seus convidados.

**Palavras-chave:** Design. Woodstock. Colagem. Percepção Visual.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (saiurireuter@yahoo.com.br e ana@anapauladesign.com.br)

## ANÁLISE POSTURAL DA ATIVIDADE DE CORTE, TRANSPORTE DA LENHA E ABASTECIMENTO DOS FORNOS PARA O AQUECIMENTO DOS AVIÁRIOS

Stephane Pereira Corrêa<sup>1</sup>; Camila Hencke<sup>1</sup>; Daniela Santos<sup>1</sup>; Roselei Pereira<sup>1</sup>; Jacinta Sidegum Renner<sup>2</sup>

No processo de aquecimentos dos aviários, para a manutenção da vida dos animais, observou-se a necessidade de melhorias no posto de trabalho dos agricultores de aviários localizados no interior do Rio Grande do Sul. O objetivo principal dessa pesquisa esteve focada em avaliar o ambiente de trabalho de corte, transporte e abastecimento dos fornos que aquecem os aviários, além de desenvolver um projeto ergonômico que diminua a incidência de acidentes e lesões ao trabalhador. A pesquisa partiu de um estudo de caso de um aviário, onde foi analisado primeiramente o fluxo de processo, para então compreender melhor cada atividade realizada. A pesquisa se caracterizou como observacional descritiva com análise de dados no âmbito qualitativo e quantitativo. Os instrumentos de pesquisa consistiram na aplicação de entrevistas, registros fotográficos, filmagens e as ferramentas de análise ergonômicas (OWAS, RULA e NIOSH). Os resultados das entrevistas indicaram a presença de dor/desconforto em função de posturas críticas e da sobrecarga de trabalho associada a esforço físico. Além desses fatores, ocorre sobrecarga de jornada de trabalho, pois os trabalhadores necessitam realizar também atividades noturnas como o abastecimento dos fornos para que a temperatura se mantenha em condições adequadas para o crescimento dos animais. Por fim, diante dos problemas ergonômicos encontrados focados principalmente no esforço físico do abastecimento dos fornos e da necessidade de abastecimento durante o turno da noite, foi proposto um mecanismo que auxilia no corte e transporte da lenha e no abastecimento do forno, onde o trabalhador não necessita realizar a atividade com tanta exigência de esforço físico no processo, assim como, oportuniza que o trabalhador atue em uma postura adequada durante a maior parte do tempo, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida do trabalhador, manutenção da saúde e performance produtiva.

**Palavras-chave:** Ergonomia. Aviário. Transporte. Aquecimento

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (stecorrea@gmail.com e qualivida@qualivida.com)

## PERCEÇÃO DO PROCESSO DE COLAGEM

Camila de Macedo Bórtoli<sup>1</sup>; Gerson Gilnei Schmitt Junior<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

Este trabalho foi desenvolvido através dos conhecimentos adquiridos na disciplina de Cor e Percepção Visual do curso de Design da Universidade Feevale. O objetivo foi desenvolver um cartaz através do processo por colagem, a fim de divulgar um debate fictício sobre o que a indústria provoca no meio ambiente. O cartaz buscou apresentar dois lados: primeiramente o meio ambiente preservado como também a destruição que a indústria provoca no mesmo. Foi possível visualizar leis da Gestalt no cartaz, tais como, segregação e a semelhança. Entre os elementos posicionados no cartaz, de um lado encontram-se cores em tons terrosos e aplicação de tons acinzentados representando a poluição, destruição e morte. Do outro lado, cores da natureza para a representação da vida e do meio ambiente preservado. Em primeiro plano foi inserida a imagem de uma estudante como também a caixa de texto que indica o horário, local e data do debate. A caixa de texto está em preto e branco para que possa ser visualizada com mais facilidade contrastando com o restante do cartaz. Em segundo plano foram aplicados os 'pensamentos' da estudante. Existe uma linha que divide o cartaz ao meio, que parte do rosto da moça e separa o cartaz entre a natureza preservada e a poluição. As formas se misturam através da sobreposição de imagens, onde pode-se observar triângulos e linhas curvas. Foram aplicados musgos e palha seca para que se possa representar de forma fiel a textura destes elementos. Conclusão: o processo por colagem feito de forma manual traduz a fragmentação e após a junção de elementos diversos, para a representação do tema abordado, possibilitando assim que o estudante observe cores, tons, texturas, formas, linhas, dimensões, movimentos, pontos e também leis da gestalt.

**Palavras-chave:** Desing. Meio ambiente. Colagem

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (kmila.rs@hotmail.com e ana@anapauladesign.com.br)

## ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE DE ABASTECIMENTO DE UMA MÁQUINA ESPALMADEIRA

Diego Luís Lyneburger de Oliveira<sup>1</sup>; Caroline Mendel de Vasconcelos<sup>1</sup>; Henrique da Rosa Quadros<sup>1</sup>; Lucas Reis da Silva<sup>1</sup>; Jacinta Sidegum Renner<sup>2</sup>

O objetivo desta pesquisa esteve focado em realizar uma análise ergonômica da atividade de abastecimento de uma máquina espalmadeira. Esta atividade integra o processamento de laminados sintáticos da indústria química. A pesquisa se caracteriza como observacional descritiva, sendo que a identificação dos problemas ocorreu em pesquisa realizada na disciplina de Ergonomia I, do Curso de Design e a proposta de solução dos problemas com o detalhamento técnico ocorreu durante a disciplina de Ergonomia II. Durante o abastecimento da máquina com o componente químico que serve de base para a produção, foram detectados problemas posturais provenientes de equipamentos inadequados à operação. Com isso, iniciou-se o desenvolvimento de um projeto que tem como meta avaliar as condições de trabalho do operador e, por meio da aplicação de ferramentas de análise específicas e indicadas para esse tipo de avaliação, propor melhorias que tragam evolução significativa às condições ergonômicas de trabalho. A partir disso, foram realizadas visitas ao local, observação da atividade e captação de dados por meio de imagens fotográficas. Foram utilizados questionários respondidos pelos usuários, bem como aplicação de ferramenta analítica de transporte manual de carga, postura e necessidade do uso de motricidade fina. Também foram estudados os equipamentos no local e as suas condições para a execução da atividade. Foram efetuadas pesquisas de similares, verificando a possibilidade da existência de um equipamento que suprisse as necessidades apontadas, que pudesse ser inserido ao processo levando em conta os volumes de produção da empresa e os custos dessa implantação. Após a compilação dos dados adquiridos a partir das ferramentas de pesquisa, foi dado início à geração de alternativas. Com diversos estudos e esboços realizados foi possível chegar à proposta de implantação de maquinário especificamente desenvolvido para esta atividade e, também, adaptação de ferramentas já utilizados, visando a saúde e segurança do operador. Esses equipamentos o proporcionam executar as tarefas mantendo-se em postura ergonomicamente correta, diminuindo a incidência de desconfortos e dores, reduz a possibilidade de acidentes, evita o contato com químicos e otimiza a produção.

**Palavras-chave:** Ergonomia. Postura. Segurança. Saúde. Produtividade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (di.ly@hotmail.com e qualivida@qualivida.com)



## DESIGN DE SERVIÇO PARA O ENGAJAMENTO NO APRENDIZADO DA CULINÁRIA

Monique Aymê Colombo<sup>1</sup>; Eissom dos Anjos Fangueiro<sup>1</sup>; Sílvia Quoos<sup>1</sup>; Grazielle Borguetto Souza<sup>1</sup>; Igor Escalante Casenote<sup>2</sup>

Partindo da problematização “Por que há pessoas que gostam, mas não sabem cozinhar?”, esse trabalho tem por objetivo investigar os diversos fatores que levam ao problema e se propõe a, através do design de serviços, desenvolver uma solução para pessoas que querem cozinhar, mas que encontram algum empecilho ou desmotivação para praticar essa atividade. Para isso, foram realizadas entrevistas com pessoas de diversos perfis, onde foi detectado interesse por parte dos pesquisados em aprender, ou aprender mais, sobre culinária, por motivos que vão desde a busca por independência na alimentação à satisfação pessoal de melhorar e aprender a cada prato. Pretende-se com a solução a ser desenvolvida, proporcionar ao público condições e incentivo ao aprendizado da culinária de forma acessível e descontraída. A metodologia utilizada foi o MD3E ou método aberto de Santos (2005), com etapas sendo acrescidas conforme o desenvolvimento e necessidade do projeto. Como resultado, foi criada a marca Ovenhood, um serviço que promove, através de uma mídia social digital, encontros presenciais para troca de conhecimento e experiência em culinária, suprimindo através da colaboração e descontração, as mazelas da atividade de cozinhar. A marca também incentiva à participação proporcionando um ambiente exclusivo onde podem ocorrer os encontros e engajando os usuários em programas de benefícios, premiando aqueles que utilizam o serviço com assiduidade. Desta forma, os obstáculos para o aprendizado e aprimoramento da culinária são transpostos ou atenuados, proporcionando aos usuários uma melhor qualidade de vida.

**Palavras-chave:** Design. Design de Serviço. Culinária. Mídia Social.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (nick\_ayme@hotmail.com e igor@feevale.br)



## ADAPTAÇÃO DE TERMINAL DE AUTO ATENDIMENTO BANCÁRIO COM O FATOR UNIVERSAL POTENCIALIZADO

Mariana Donaduzzi<sup>1</sup>; Regina de Oliveira Heidrich<sup>2</sup>

O trabalho foi desenvolvido durante a disciplina Projeto III – Design Universal da Universidade Feevale, e teve como objetivo projetar um terminal de auto atendimento bancário acessível e com o fator universal potencializado, que permitisse a utilização pelo maior número de pessoas possível, sejam estas deficientes ou não. Acessibilidade, segundo a definição da norma ABNT NBR 9050 (2004), é a possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaço, mobiliário, equipamento urbano e elementos. Foram entrevistadas nove pessoas com diferentes perfis, a fim de analisar as capacidades e necessidades específicas de cada um: um cego, uma pessoa com baixa visão, um deficiente auditivo e outro com baixa audição, uma pessoa com nanismo, três cadeirantes por deficiência adquirida e um cadeirante por deficiência congênita. Dentre os entrevistados, apenas duas pessoas (aquelas com capacidade auditiva nula ou reduzida e que aprenderam a ler e escrever) conseguem utilizar o caixa eletrônico com independência, o que mostra uma necessidade urgente no reprojeto do conjunto composto por objeto (terminal de auto atendimento), experiência e serviço. A metodologia escolhida foi o estudo de caso, e os dados foram levantados e analisados de forma qualitativa. Depois de feitas as entrevistas, as informações e experiências relatadas foram comparadas à realidade das agências bancárias, para melhor entendimento dos fatores que influenciam na experiência do usuário enquanto cliente. Percebeu-se que ainda há diversas oportunidades de melhoria nas agências como um todo – em relação à iluminação, posição dos terminais de auto atendimento, acessibilidade nas portas e rampas, piso tátil, entre outros. Ao final, entendeu-se que o caixa eletrônico é o maior obstáculo para a realização da atividade, portanto, decidiu-se focar nele para este trabalho. O projeto foi desenvolvido considerando-se parâmetros antropométricos e de comunicação e sinalização, com base na norma ABNT NBR 9050. Alguns fatores ajustados em comparação com os caixas eletrônicos atuais foram a regulagem de altura do conjunto de tela+teclado, ajuste do tamanho da fonte e contraste no monitor, recuo para aproximação da cadeira de rodas, teclas em braille, opção de comunicação por LIBRAS, entre outros, a fim de oferecer ao usuário a melhor experiência possível em um terminal de auto atendimento bancário, de acordo com suas necessidades.

**Palavras-chave:** Acessibilidade. Caixa eletrônico. Agência bancária. Design universal.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (marianadonaduzzi@hotmail.com e rheidrich390@gmail.com)

## DESIGN PARA A VALORIZAÇÃO DO TERRITÓRIO: PROJETO DE SINALIZAÇÃO PARA O PARQUE MUNICIPAL DE FELIZ - RS

Simone Gums<sup>1</sup>; Gustavo Cossio<sup>2</sup>

Este trabalho delimita-se em estudar o design gráfico-ambiental, assim como a identidade cultural e territorial, e aborda ainda estudos de mobiliário urbano, a fim de desenvolver um projeto de sinalização para o Parque Municipal de Feliz - RS. Considera-se como problema, o fato de que em locais públicos, com circulação de pessoas de diferentes origens e características, como parques, necessita-se de informações para saber onde se está e para onde ir. Assim, um sistema de sinalização é de extrema importância para uma experiência significativa no local, além de viabilizar a ocupação dos espaços. Para isso, levantou-se dados sobre a cidade e o Parque Municipal de Feliz, e ainda análises de alguns projetos de sinalização já existentes de parques deste tipo. Realizou-se também o mapeamento e o *wayfinding* do parque, a fim de localizar os principais pontos de posicionamento da sinalização. Por fim, se desenvolveu estudos de formas, cores, tipografias e materiais, para serem utilizados no projeto, bem como avaliou-se o uso de pictogramas, dentro dos padrões que já vêm sendo utilizados, adaptando-os para um padrão próprio. A pesquisa realizada é de caráter descritivo, com revisão bibliográfica para embasamento e desenvolvimento do tema, coleta de dados e pesquisa de campo. Possui uma abordagem qualitativa, partindo de entrevistas semiestruturadas, com diferentes perfis de pessoas, e a realização de observações participativas. Propõe-se desenvolver um projeto de sinalização para o Parque Municipal de Feliz, com o objetivo de possibilitar bem-estar ao visitante, de modo que se possa usufruir de todas as opções de lazer que o parque oferece. A proposta de sistema de sinalização e mobiliário urbano incorpora características da identidade cultural, com a finalidade de valorizar o território de Feliz, sua história e seu povo. Vale apontar os desdobramentos deste projeto, podendo contribuir com o Museu Histórico de Feliz, na área do design de exposição. Como o projeto se destina à valorização do patrimônio cultural, futuramente poderia contribuir no desenvolvimento de material didático para as escolas do município. Espera-se, portanto, fazer com que os moradores se identifiquem com o que está representado, considerando o orgulho de um povo que mantém as tradições.

**Palavras-chave:** Design Gráfico-Ambiental. Identidade Territorial. Wayfinding. Design Social.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (smonegms@gmail.com e cossio@feevale.br)

## DESIGN DE SUPERFÍCIE: O COLORIDO DE PARATY.

Indiara Tamaini Machado Costa<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

O Prêmio Estampa Brasil é um concurso nacional, que ocorre desde 2013, sendo viabilizado pelas lojas Renner com curadoria da especialista em design de superfície Renata Rubim. O prêmio tem como finalidade estimular a exposição de trabalhos realizados por estudantes e profissionais, na área do design de superfície. Através das técnicas e processos criativos adquiridos na disciplina de design de superfície do curso de design, foi gerada uma estampa, e esta inscrita no concurso, na categoria Brasil, Um mosaico de culturas. A estampa, denominada O colorido de Paraty, foi selecionada na primeira etapa do concurso, estando entre as 40 selecionadas da categoria Estudante/ Brasil, um mosaico de culturas. Primeiramente, foi definido um tema relacionado à temática principal do concurso, o Brasil e posteriormente, escolhidas as janelas da cidade de Paraty no Rio de Janeiro, para ilustrar a beleza, alegria e diversidade do nosso país. Para realizar estampa, foi utilizada a técnica de Rapport Deslocado, onde um módulo foi feito através do desenho manual e a repetição deste, resultou na composição final. Após os testes manuais das ilustrações das janelas, este foi digitalizado e com o auxílio de softwares foi gerado o rapport. O processo resultou em uma estampa em formato A5, 14,8cm x 21cm, conforme regulamento do concurso. As janelinhas sobrepostas umas as outras ocuparam todo o espaço, não havendo fundo nem respiro. Foram aplicadas cores vivas e intensas, como vermelho, amarelo, verde, laranja, azul e o branco para auxiliar na ideia de profundidade do desenho. Durante a disciplina de Design de Superfície, foi possível conhecer uma área do Design que permite o livre uso da criatividade e a possibilidade dos mais diversos resultados. Como designer, acredito que o Design de Superfície é de uma riqueza muito grande no que diz respeito à variedade de técnicas e possíveis aplicações para as mesmas. É uma atividade que permite que o profissional utilize completamente sua imaginação e, através da pesquisa e da prática, proporciona resultados de total qualidade e grande satisfação para o designer.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Brasil. Prêmio estampa Brasil.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (indiaracosta@hotmail.com e ana@anapauladesign.com.br)

## ACESSIBILIDADE DOMÉSTICA: PROJETO DE ESTANTE PARA AUXILIO DE IDOSOS

Gabriel Parolin Arnold<sup>1</sup>; Sofia Mintegui Klenner<sup>1</sup>; Juan Felipe Almada<sup>2</sup>

Conforme dados do IBGE o número de idosos, tanto no Brasil quanto no mundo, vem crescendo a cada ano. Estimasse que somente no Brasil o número de idosos irá chegar a 32 milhões em 2025, tornando-o um país de idosos e 2 Bilhões de idosos em 2050 no mundo todo. Segundo estes dados pode-se notar um mercado gigantesco, existindo milhares de possibilidades de produtos e serviços direcionados a esse público. O trabalho desenvolvido é fruto da disciplina de Projeto III – Design Universal do curso de Design da Universidade Feevale. A mesma, tem como premissa, a criação de projetos que proporcionem o uso de uma maior gama de usuários. O presente estudo descreve o processo de criação de um produto com a premissa de auxiliar idosos dentro de suas residências oferecendo maior autonomia, assim mantendo-os mais ativos e aumentando sua qualidade de vida. Apresenta como objetivo principal auxiliar o usuário na área da cozinha, diminuindo a ocorrência de acidentes. Pensando nas etapas de produção e utilização, foram criados requisitos básicos que o produto deveria possuir para melhorar sua qualidade e também restrições para facilitar seu manuseio, sendo eles: fácil manuseio; autonomia ao usuário; preço acessível; fácil manutenção; materiais não cortantes; entre outros. O projeto segue a Metodologia Projetual de Löbach (2001), passando pelo Processo de Resolução de Problemas e seguindo então para as quatro fases principais que são: 1- Análise do Problema; 2- Geração de Alternativas; 3- Avaliação das Alternativas; 4- Realização da Solução. O resultado final apresenta uma estante com prateleiras giratórias onde são guardados utensílios básico da cozinha como pratos, panelas, talheres, entre outros. O móvel possui um painel eletrônico onde o usuário seleciona a prateleira que deseja e o sistema gira através de correntes transportadoras e a posiciona na parte frontal. Ficando assim em uma altura considerada ideal para não forçar os braços e nem gerar inclinações indesejáveis, diminuindo os riscos para usuários com problemas de articulação e problemas de vertigem. O projeto alcançou em partes o objetivo inicial, mas entende-se que precisa ser readaptado para chegar ao mercado com um preço acessível e de fácil manutenção. Este projeto é conceitual, mas com uma grande possibilidade de se tornar algo real e comercializável.

**Palavras-chave:** Design Universal. Idosos. Autonomia.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (0093712@feevale.br e juanfa@feevale.br)

## DESIGN SOCIAL E INCLUSÃO: WORKSHOPS DE PERCEPÇÃO COM OS ADOLESCENTES DA AÇÃO ENCONTRO/ABEFI

Simone Pereira dos Santos<sup>1</sup>; Mariana Rodrigues Schmidt<sup>1</sup>; Gustavo Cossio<sup>2</sup>

O projeto de extensão continuada Design Social: valorizando territórios e indivíduos, da Universidade Feevale, visa interferir de modo participativo em diferentes territórios e contextos sociais, por meio do desenvolvimento de projetos e atividades didático-pedagógicas. A contribuição na formação do conhecimento e a valorização de identidade e cultura estão entre seus principais objetivos. Em continuidade a uma profícua parceria, foram realizados workshops sobre percepção visual e inclusão social com as turmas de crianças e adolescentes da Ação Encontro, unidade da Associação Beneficente Evangélica da Floresta Imperial – ABEFI, durante os meses de setembro e outubro de 2014. As ações extensionistas estavam de acordo com a proposta da entidade, de oferecer educação, cultura e lazer para crianças e adolescentes em situação de risco social do bairro Santo Afonso, em Novo Hamburgo. Tratou-se de estimular a leitura e análise de imagens e, assim, dialogar com o repertório de jovens de 7 a 15 anos. As imagens analisadas abrangiam obras de arte, assinaturas visuais, teoria da Gestalt, etc. Em seguida, era feita uma contextualização sobre dos tipos de baixa visão e cegueira. Na última etapa, por meio da percepção tátil de diferentes materiais, os jovens simulavam a condição de deficiente visual. O workshop contemplou as seis turmas da Ação Encontro, sendo três grupos no turno da manhã e outros três no turno da tarde, totalizando 95 beneficiados. Por fim, constata-se que, além do desenvolvimento de projetos, a ação extensionista em design pode estimular novos valores em um viés didático-pedagógico. Nesse caso, a contextualização e os materiais utilizados, cedidos pela Materioteca/Feevale, foram importantes para a sensibilização sobre pessoas com deficiência, e contribuíram no repertório cultural de todos. As crianças, adolescentes e educadores da Ação Encontro se mostraram entusiasmados e participativos.

**Palavras-chave:** Design Social e Inclusão. Adolescentes. Ação Encontro/ABEFI. Workshops de percepção.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (simonepsantos87@bol.com.br e cossio@feevale.br)



## ANÁLISE ERGONÔMICA E PROPOSTA DE REDESIGN DO POSTO DE TRABALHO NA TRIAGEM EM COOPERATIVAS DE RECICLAGEM

Natália Pereira<sup>1</sup>; Juan Felipe Almada<sup>2</sup>

O consumo sem precedentes da sociedade atual produz o principal objeto de trabalho do catador, o resíduo sólido. Categoria que reúne entre 40 a 60mil catadores organizados nas regiões urbanas do país. Trabalhadores que possuem uma jornada de trabalho desgastante, e com risco a sua saúde. Na busca de estudar a atuação deste profissional, e verificar em que condições de trabalho atua, esta pesquisa teórico-prática, delimitou-se a investigar o posto de trabalho da triagem em cooperativas de reciclagem. Tendo como finalidade analisar ergonomicamente e propor o redesign do seu posto de trabalho. Deste modo, indagando como o design pode contribuir para o aperfeiçoamento do posto de trabalho do catador e lhe proporcionar melhores condições de trabalho? É suposto que melhorias visando adaptações ergonômicas no posto de trabalho dos catadores poderão melhorar sua qualidade de vida no trabalho. Assim, o projeto teve com objetivo analisar ergonomicamente esse posto de trabalho e a partir disso propor o redesign desta unidade. Para tanto, utilizou-se de metodologias de design, adaptadas ao projeto, com etapas descritas por diversos autores e com a incorporação de fases da metodologia do Design Macroergonômico para análises ergonômicas mais complexas. O resultado obtido levou em consideração as análises desenvolvidas, gerando sugestões de alteração nos galpões de reciclagem e uma proposta de redesign de um posto de trabalho adaptável ao seu usuário.

**Palavras-chave:** Ergonomia. Catador. Reciclagem.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (nataliapereira@feevale.br e juanfa@feevale.br)



## JOGO DE XADREZ BASEADO NOS CONCEITOS DO DESIGN UNIVERSAL

Roberta Wilsmann Krutzmann<sup>1</sup>; Sueli Leandro de Sousa<sup>1</sup>; Bárbara Luana Rangel<sup>1</sup>; Juan Felipe Almada<sup>2</sup>

O jogo de xadrez, além de um esporte, também é um lazer, uma troca de experiências e socialização entre os envolvidos. Visto isso, foi escolhido um estudo sobre o xadrez com a intenção de expandir a quantidade de pessoas que podem vivenciar essa experiência. Baseados no conceito do design universal buscamos promover a inclusão social propondo um jogo com dimensões e visual diferenciados. O principal problema foi a dificuldade que os deficientes visuais tem para jogar, assim como quem possui dificuldade com a motricidade fina, mas também buscou-se tornar o jogo mais atrativo para as crianças, sem excluir indivíduos com daltonismo. A metodologia projetual empregada utiliza como referência algumas ferramentas e processos de Löbach. Percebe-se que o objetivo proposto foi atingido, pois como resultado final gerou-se um tabuleiro do tipo maleta para abrigar e transportar as peças quando não estiverem em jogo. A superfície do tabuleiro possui diferenciação na altura das casas e orifícios para encaixe das peças. Já as peças possuem visual e cores diferenciadas e atrativas além do relevo que diferenciam as escuras das claras.

**Palavras-chave:** Xadrez. Design Universal. Acessibilidade. Inclusão Social

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (rkrutzmann@gmail.com e juanfa@feevale.br)

## ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE E POSTO DE TRABALHO DA OPERADORA DE LIXADEIRA

Bruna de Souza<sup>1</sup>; Bruna Ghesla Wolff<sup>1</sup>; Jacinta Sidegum Renner<sup>2</sup>

A indústria moveleira no Rio Grande do Sul, no seu dado mais atualizado, conta com 2.580 empresas do ramo moveleiro. Sendo assim, gera 44.574 postos de trabalho, que por sua vez chegam a produzir 93 milhões de peças. Ter um posto de trabalho adequado é obrigatório. O tema central do trabalho é analisar ergonomicamente a atividade e o posto de trabalho da operadora de lixadeira em uma fábrica de móveis. Para contribuir com a pesquisa, estabeleceu-se como objetivo identificar do ponto de vista ergonômico as posturas, os aspectos ambientais, questões psicológicas, maquinários e uso dos mobiliários, para identificar problemas e uma melhor solução para eles. Utilizaram-se como ferramentas para a análise do trabalho: o 'Diagrama de Corlett'; o método Rula, para vermos o grau do problema; registros fotográficos e entrevistas com sete profissionais, sendo três que trabalham na área de preparação da madeira e quatro na área de selagem. O campo de análise foi uma indústria moveleira em Gramado – RS. O resultado obtido, utilizando-se a planilha de Rula, foi que é necessário investigar e mudar imediatamente o posto de trabalho. Considerando as entrevistas feitas e a análise do Diagrama de Corlett das sete funcionárias entrevistadas, verificou-se que os problemas que precisam ser resolvidos nessa função primeiramente é o fato de ficar o tempo todo de pé, que acaba deixando o trabalho mais cansativo ainda, monótono e estressante. A produtividade e a qualidade do serviço ou do produto estão diretamente ligadas ao posto de trabalho, que deve estar ergonomicamente adequado aos funcionários, para que eles possam realizar suas tarefas com eficiência, conforto e principalmente sem causar danos a sua saúde. Um ambiente que possua conforto ambiental e físico proporciona satisfação e o aumento do desempenho dos funcionários. Quando o funcionário de sente bem no seu local de trabalho, a tendência de aumentar o seu rendimento é muito maior.

**Palavras-chave:** Lixadeira. Ergonomia. Postura. Indústria Moveleira.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (bru.nasouza@hotmail.com e qualivida@qualivida.com)

## TECNOLOGIA ASSISTIVA PARA O BANHO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA OU MOBILIDADE REDUZIDA: ESTUDO DA RELAÇÃO ENTRE O ESPAÇO FÍSICO E PRODUTOS DISPONÍVEIS NO MERCADO

Diego Mergener<sup>1</sup>; Maria Lina Guerreiro<sup>1</sup>; Manuela de Oliveira<sup>1</sup>; Liliâne Basso<sup>1</sup>; Gustavo Cossio da Silva<sup>2</sup>; Eliane Fatima Manfio<sup>2</sup>

A tecnologia assistiva é compreendida tanto como um produto quanto como um serviço, estratégia ou prática que facilite e proporcione maior autonomia à pessoa deficiente. Este projeto de pesquisa é uma parceria universidade/empresa, entre a Universidade Feevale e o escritório Tectum Design, com auxílio financeiro da Secretaria Estadual de Desenvolvimento Econômico, Ciência e Tecnologia – SDECT/RS. O objetivo geral é desenvolver um produto de tecnologia assistiva que ofereça apoio e segurança na realização da atividade do banho, para crianças na faixa etária de 2 a 10 anos com deficiência ou dificuldade de locomoção, assim como de seu cuidador. Apresentamos neste estudo a relação entre o espaço físico e três produtos similares para a atividade do banho. A coleta de dados foi realizada em 30 residências de crianças com deficiência ou dificuldade de locomoção, onde foram mensuradas as dimensões de acesso ao banheiro e dimensões gerais do banheiro/box. Para avaliação do produto, foram adquiridas três cadeiras (2 modelos adultos e 1 modelo infantil) que são utilizadas para a atividade do banho, sendo mensurado o comprimento e a largura. As dimensões médias foram: comprimento de 94,5 (25,0) cm, com comprimento mínimo de 76 cm e máximo de 123 cm e largura de 59,8 (5,4) cm, com largura mínima de 56 cm e máxima de 66 cm. Nas dimensões do espaço físico foram encontradas as médias: largura da porta do banheiro de 62,1 (9,4) cm, com largura mínima de 43 e máxima de 80,6 cm; largura do box de 86,2 (10,9) cm, com largura mínima de 68 cm e máxima de 118 cm; comprimento do box de 127,2 (27,9) cm, com comprimento mínimo de 85 cm e máximo de 182 cm. Em 7 residências nenhuma das cadeiras avaliadas poderiam passar pela porta do banheiro (larguras das portas inferiores a 56 cm) e em somente 12 residências a cadeira com dimensão maior (66 cm de largura) poderia passar sem ser desmontada. Em 13 residências o comprimento do box apresenta dimensão inferior a da cadeira específica para crianças (123 cm) e em somente 3 residências o box apresenta comprimento acima de 160 cm, permitindo assim um espaço para o cuidador. Com relação a largura do box, somente em 15 residências a largura é maior que 90 cm, segundo as normas de acessibilidade da ABNT para as dimensões do box. Observamos a grande necessidade do desenvolvimento de produtos específicos e adaptados às necessidades dos usuários/cuidadores e ao espaço-físico disponível nas residências. (Secretaria Estadual de Desenvolvimento Econômico, Ciência e Tecnologia – SDECT/RS.)

**Palavras-chave:** Tecnologia assistiva. Criança com deficiência. Artefato para banho. Espaço físico.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (diego.phoenix@hotmail.com e dsgcossio@gmail.com)

## **DESIGN SOCIAL: OFICINAS DE ESTÊNCIL COM ESTUDANTES DA EEEF ALVINO HENRIQUE WEBER**

Marcos Vinícius Correia dos Santos<sup>1</sup>; Rafael Carlos<sup>1</sup>; Simone Pereira dos Santos<sup>1</sup>; Gustavo Cossio da Silva<sup>2</sup>; Regina de Oliveira Heidrich<sup>2</sup>

Recentemente na história do design, tem se discutido formas de desenvolver a consciência social e sustentável, bem como, o modo com que a profissão contribua neste âmbito. A Universidade Feevale através do projeto de extensão Design Social: valorizando territórios e indivíduos, desenvolveu atividades em conjunto com a Escola Estadual de Ensino Fundamental Alvino Henrique Weber, situada no bairro Roselândia em Novo Hamburgo-RS, no intuito de identificar e atender suas demandas através da abordagem participativa do design. Para isso, a principal base referencial utilizada foi a metodologia de Margolin (2004), que prevê a inserção do designer no ambiente, a fim de observar e documentar as necessidades sociais a serem atendidas, como também o desenvolvimento do projeto de forma colaborativa com o sistema-cliente, permitindo uma visão holística, de modo a contribuir para a priorização de demandas, criação e implementação. Primeiramente, houve uma visita à instituição, e percebeu-se a carência socioeconômica na comunidade, sendo esta exposta a situações de vulnerabilidade social. Neste contexto, identificou-se que o principal objeto de interesse dos alunos foram as mídias digitais. Posteriormente a equipe extensionista reuniu-se para a etapa de brainstorm, onde foram propostas diferentes ideias para construção do projeto, buscando atividades que despertassem o interesse dos alunos, visando estimular auto-estima, expressão, senso de coletividade e pertencimento. A solução escolhida e aprovada em conjunto com os professores da instituição escolar, foi a de desenvolvimento de retratos pictóricos, em específico autorretratos, provenientes da combinação de técnicas de fotografia digital e estêncil. A implementação do projeto se deu inicialmente através de uma oficina de história da arte e fotografia, onde aliou-se a teoria com a prática e estimulou o grupo a fotografar seus colegas. A partir das fotografias digitais foram produzidos moldes vazados, através da técnica de estêncil. Ao final do projeto, os retratos foram grafitados em diversos suportes, até mesmo em paredes da escola. Analisando os resultados do projeto, observou-se que as atividades despertaram empenho, empolgação e interesse da maioria, além da exploração de novos conhecimentos. Entendeu-se ainda que ao gerar atividades a partir da metodologia participativa do design em conjunto com a escola, abriu-se a possibilidades de aprendizagens e interesses para a transformação da realidade social. (Feevale)

**Palavras-chave:** Design. Social. Escola. Oficina. Estêncil.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (marcos\_v8963@hotmail.com e dsgcossio@gmail.com)

## ILUSTRAÇÃO POR PROCESSO DE COLAGEM - ENCONTRO DE FUSCAS

Simone Pereira dos Santos<sup>1</sup>; Jeferson Pinto Marinho<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

A colagem é um procedimento técnico artístico que utiliza vários materiais, tais como: recortes de jornais, revistas, fotografias, tintas, lápis de cor, etc., que podem ou não variar a textura, formando um motivo ou uma nova imagem. A arte da colagem é expressiva pois manifesta diretamente as influências do artista. Com base no amparo referencial de Bonsiepe (1986) e Munari (1981) foi possível elaborar uma metodologia mista que auxiliou na coleta de dados e decisão final do trabalho. O tema “Encontro de Fuscas” foi o primeiro passo para a elaboração do trabalho. Foram realizadas pesquisas sobre o assunto, sobre a história do Fusca, análises sincrônica e diacrônica tanto do automóvel como de cartazes já desenvolvidos sobre o assunto, escolha da cartela de cores que seria utilizada. Reunidas as informações iniciou-se a geração de alternativas para a produção deste. Foi escolhido o tema “Art Nouveau” como base para a ilustração. O cartaz foi produzido todo manualmente por recorte e colagem. Após finalizado o trabalho ainda foram realizadas análises de Gestalt do objeto e hierarquia de planos. O trabalho teve um resultado muito satisfatório tanto para o professor como para o aluno que adquiriu mais conhecimento sobre esta arte prazerosa e pode se expressar através dela.

**Palavras-chave:** Colagem. Design. Ilustração. Expressão.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (simonepsantos87@bol.com.br e ana@anapauladesign.com.br)

## **PROPOSTA DE ATIVIDADE COLABORATIVA PARA DISCIPLINA DE PROJETO I DO CURSO DE MODA**

**Robson Rodrigues Klein<sup>1</sup>; Maicon Schirmer<sup>1</sup>; Igor Escalante Casenote<sup>2</sup>**

Projeto com proposta de uma reestruturação na grade curricular do curso de moda da universidade Feevale. Proposta essa que tenciona conferir a formação do estudante de moda uma experiência atrelada ao colaborativismo e interdisciplinaridade. Através da criação de uma persona, fruto de entrevistas de alunos do curso em questão, foi analisado os pontos críticos que a formação acadêmica lhes era conferida, tais como a criação de projetos individuais e de pouco apelo a demais áreas e disciplinas. A proposta foi projetada com a preocupação que o ato de criar do aluno não fosse sofrer sobre essa ótica colaborativa. Outra preocupação faz referência ao mercado de trabalho, e como essa proposta se comportaria com os preceitos da indústria criativa. Para garantir a interação dos colegas de curso e criação de um espírito de união e empatia, se projetou uma atividade dentro da disciplina de projeto I que suprisse essas necessidades, garantindo uma situação em que houvesse envolvimento com mais colegas de curso e de outras disciplinas.

**Palavras-chave:** Moda. Colaborativismo. Interdisciplinaridade. Curso. Atividade.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (robsonklein@msn.com e igor@feevale.br)



## APLICATIVO MOBILE PARA MOTIVAR E AUXILIAR A ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

Robson Rodrigues Klein<sup>1</sup>; Anaís Warken<sup>1</sup>; Igor Escalante Casenote<sup>2</sup>

Sobre a problemática do porque que os adultos não conseguem se organizar financeiramente, foi desenvolvido uma proposta para suprir esse problema. Sobre análise de dados foi destacado uma particularidade na problemática, onde a organização financeira não é uma prioridade no dia-a-dia de um indivíduo. Tomados por esta preocupação inicial, foi desenvolvido um aplicativo que pudesse trazer como prioridade a organização financeira como também fosse um facilitador e instigante em seu uso. O aplicativo analisaria a cultura de consumo do usuário e o ajudava a formular uma meta, como uma viagem ou compra de um produto. Sobre constante avaliação da cultura de consumo, o aplicativo geraria avisos de cunho motivacional ou de alerta, assim mantendo o usuário focado e motivado. Com base na meta e na ajuda a manter o foco sobre o que esta sendo desejado, o usuário traria como prioridade a organização de suas finanças e o problema inicial estaria suprido.

**Palavras-chave:** Organização Financeira. Prioridade. Desejo. Meta. Foco. Aplicativo.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (robsonklein@msn.com e igor@feevale.br)

## DESIGN DE SUPERFÍCIE: CARIMBOS E ESTÊNCIL NO PROCESSO CRIATIVO

Cindi Sperb<sup>1</sup>; Indiará Tamaini Machado Costa<sup>1</sup>; Ana Paula Steigleder<sup>2</sup>

A disciplina Design de Superfície, ofereceu a possibilidade de aprender e testar novas técnicas para o processo criativo como o estêncil e carimbos. A partir do material teórico e da prática em sala de aula, foi possível visualizar resultados e observar as distintas possibilidades criativas que podem ser aplicadas em papelaria, estamperia e nas mais variadas superfícies. A técnica de estêncil, foi realizada tendo como base uma folha com desenho de formas simplificadas e uma lâmina de acetato onde foi transferido manualmente o desenho e posteriormente recortado com o intuito de ficarem vazadas para receber a tinta. Com o auxílio de cola permanente, a lâmina de acetato foi fixada a uma superfície e os espaços vazados foram preenchidos com tinta acrílica ou de tecido, com o auxílio de pincéis e esponjas. Após alguns minutos de secagem, a lâmina foi retirada da base, permanecendo apenas a estampa originada do desenho inicial. A técnica de estêncil foi aplicada em camisetas, bolsas, almofadas e produtos de papelaria, sendo que, após alguns testes e com um pouco mais de prática, foi possível atingir bons resultados com desenhos e composições de cores mais complexas. A técnica de carimbos, consistiu na utilização de materiais naturais como carimbos, como folhas, flores, frutas e cascas de árvores, para aplicação em superfícies variadas. Para essa técnica, foram utilizados elementos naturais, tinta diversas e folhas de papel A4 como substrato para os testes. A tinta foi transferida para os elementos naturais utilizando esponjas e pincéis, e em seguida, estes elementos naturais foram pressionados sobre a folha A4, resultando em formas baseadas nos elementos naturais. Por se tratar de um processo completamente manual, nenhum desenho obtido ficou igual a outro, já que o volume de tinta e a pressão feita contra o papel interferiram no resultado final. Através da técnica por carimbos foram confeccionadas almofadas, materiais de papelaria, estampas de moda etc. Ambas as técnicas permitem alcançar resultados distintos daqueles obtidos com desenhos à lápis ou caneta. Mesmo com o auxílio dos softwares para finalizar os trabalhos, todo o processo manual que é exercido na utilização das técnicas, permitem um uso mais amplo da criatividade, dando liberdade de expressão ao designer possibilitando a criação de composições únicas.

**Palavras-chave:** Design de Superfície. Colagem. Estêncil

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (cindsperb@gmail.com e ana@anapauladesign.com.br)

## DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA VIABILIZAR A MOBILIDADE DESCOMPLICADA DE PEDESTRES

Mariana Donaduzzi<sup>1</sup>; Paula Alves Pinheiro da Silva<sup>1</sup>; Tales Fernando Hartz<sup>1</sup>; Luis Andre Ribas Werlang<sup>2</sup>

Este projeto, realizado durante a disciplina Projeto IV da Universidade Feevale, teve como objetivo viabilizar a mobilidade ágil, segura e simplificada de pedestres, através de um aplicativo para smartphones. Dentre os pedestres em questão, considerou-se cadeirantes, deficientes visuais ou com baixa visão, pessoas com dificuldade de locomoção, e também pessoas sem deficiência. Através da análise das características do usuário e, conforme suas necessidades e restrições, a rota mais adequada ao indivíduo é traçada, guiando-o através do percurso. Esta rota será planejada com base em dados de georreferenciamento e altimetria de bibliotecas abertas, e dados gerados pelos próprios usuários, como por exemplo: buracos, ruas interditadas, ruas sem calçamento, trechos inacessíveis para cadeira de rodas, defeitos na iluminação pública, etc. Para melhor visualização do fluxo de uso, foi desenvolvido um mockup do aplicativo, onde se pode conferir a funcionalidade de cada botão da aplicação. A metodologia escolhida foi o estudo de caso, e os dados foram levantados e analisados de forma qualitativa. Após a identificação das condições dos usuários, foi feita a adaptação do conceito do software para as suas necessidades motoras e cognitivas, e então o desenvolvimento do protótipo. Com foco nas necessidades do deficiente visual, foi desenvolvido um dispositivo que, utilizando ondas ultrassônicas, reconhece a distância a que um objeto se encontra, possibilitando que o aplicativo transmita avisos sonoros para o usuário, conforme ele se aproxima de um obstáculo. Analisando os concorrentes e o comportamento dos usuários perante às ferramentas colaborativas, notamos a importância de criar um processo de gamificação, que além de incentivar a participação do usuário, aumenta a proximidade dele com a plataforma.

**Palavras-chave:** Acessibilidade. Mobilidade. Smartphone. Gamificação. Mobilidade urbana.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (marianadonaduzzi@hotmail.com e luiswerlang@feevale.br)

## LIVRARIA CONCEITO. COMO CRIAR EXPERIÊNCIAS AGRADÁVEIS ATRAVÉS DE ESTÍMULOS SENSORIAIS.

Cristiane Nunes Dressler<sup>1</sup>; Elisa Maragon Beretta<sup>2</sup>

No início do século XX, quando Henry Ford revolucionou a indústria criando a produção em massa, acendeu mudanças de comportamento de consumo da sociedade e sua forma de trabalho. Desde a Revolução Industrial até hoje, a sociedade vem sofrendo transformações nas atitudes de aquisição de bens e em seu bem estar. Atualmente, percebe-se que as pessoas estão procurando tornar o momento de compra um momento de lazer e bem estar. O encantamento não está em apenas ter o produto, e sim em todo o ambiente e atmosfera que envolve o desejo de compra. Visando criar um ambiente de bem estar e experiências agradáveis ao consumidor, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um ambiente de uma livraria conceito onde os consumidores possam desfrutar de um espaço agradável e de entretenimento, estimulando o usuário a permanecer no local, usufruindo do espaço e conseqüentemente fará com que o consumidor consuma mais e fidelize-se com o local. A metodologia tem caráter teórico-aplicado, constituindo objeto bibliográfico e pesquisa de campo, fazendo uso de adaptações da metodologia de Munari (1998) e de ferramentas do Design para Emoção, analisando e compreendendo o usuário em seu momento de compra. A combinação entre sentidos sensoriais e os *triggers* emocionais trabalhados em um ambiente de venda, sob a ótica do uso de ferramentas do Design para Emoção, pode através de ambientes multissensoriais, provocar emoções e desejos entre os consumidores, através da manipulação de elementos sensoriais tangíveis e comportamentais. Concluiu-se assim, que o Design para Emoção é uma excelente ferramenta de desenvolvimento de produto/ serviços, pois elevam o conhecimento do designer em atribuir características emocionais dos quais envolvem questões de prazer e felicidade do usuário. Além disso, conclui-se que o ambiente de uma livraria conceito concebido a partir do Design para Emoção e uso de *triggers* sensoriais para trabalhar percepções sensoriais no usuário pode ser um fator decisivo para que o consumidor atinja um nível alto de prazer e felicidade. Através dos preceitos de Csikszentmihalyi (1991), buscou-se elaborar um ambiente agradável, a partir do uso de estímulos sensoriais, destacando a importância das análises feitas e entrevistas com os consumidores focando no desenvolvimento de um ambiente que gere além de compras, um local a ser frequentado pelos usuários.

**Palavras-chave:** Design para Emoção. Sentidos sensoriais. Ambiente. Triggers.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (cris.csn@gmail.com e elisamb@feevale.br)