CATEGORIA PRODUTO

Estudo e desenvolvimento de mobiliário com temática de Game of Thrones

Introdução

Estudo desenvolvido na disciplina e Modelagem II, e que visa realizar a percepção de proporção, estudo de formas tridimensionais e o desenvolvimento de habilidades e técnicas para a fabricação de um mobiliário em escala real, tendo como temática Game of Thrones (Jogo dos Tronos) de George R. R. Martin.

Desenvolvimento

Iniciou-se com a apresentação do método e orientações da temática, assim como alguns requisitos determinantes para a execução do projeto. Que consistem em: cumprir com o tempo estipulado; desenvolver um produto com cunho funcional, além de estético e não exceder 1m³ no volume final do protótipo.

O processo criativo aconteceu em quatro etapas. Pesquisas e brainstorm foram essenciais para uma boa coleta de dados. Além das análises diacrônica e sincrônica, que trouxeram uma variedade de informações para a execução do projeto.

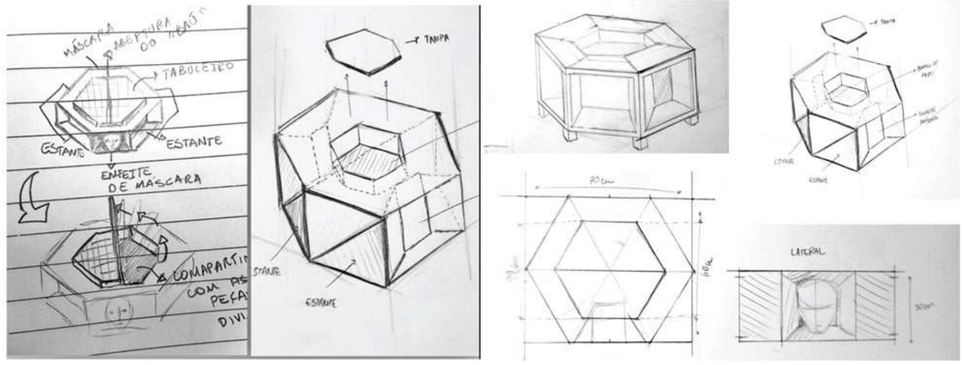
Problema

Como proporcionar uma nova experiência aos amantes de jogos de tabuleiro utilizando a temática de Game of Thrones, levando em consideração os requisitos do projeto de mobiliário.

Objetivos Gerais

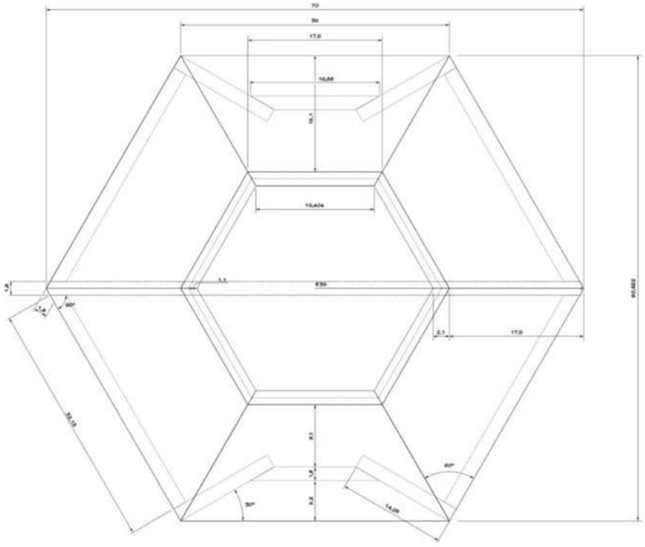
A partir das análises diacrônica e sincrônica, propor um mobiliário decorativo e funcional, tendo como premissa a temática de Game of Thrones e o jogo Cyvasse, criado por George Martin e presente nos livros da saga. E contemplar de forma abrangente o público-alvo, que consiste de fãs da série, amantes de jogos de tabuleiros e de livros.

Idealização

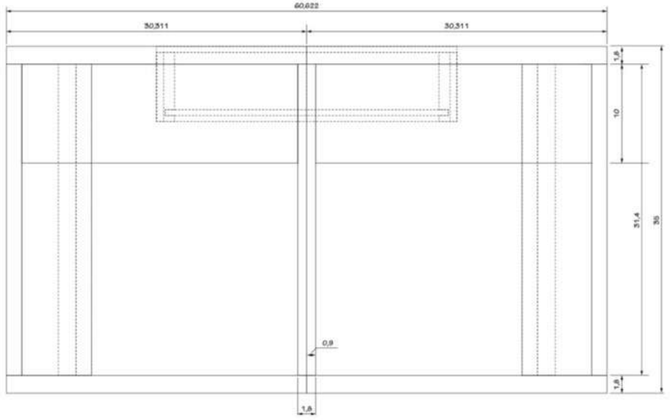


Desenho Técnico

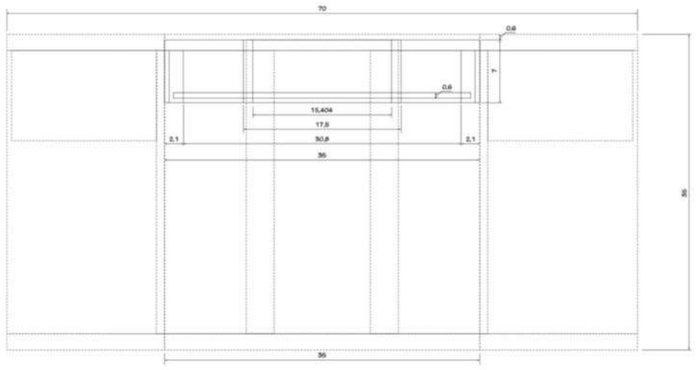
Vista Superior
Unidade: CM



Vista Lateral
Unidade: CM



Vista Frontal
Unidade: CM



Estudo e desenvolvimento de mobiliário com temática de Game of Thrones

Renders

Mesa de centro Cyvasse

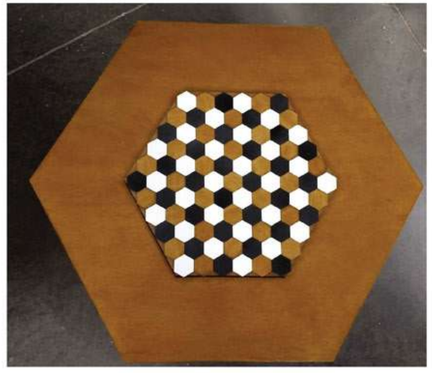
Resultados Finais e Técnicas

A mesa de centro foi feita em MDF.
Com acabamento em verniz e tinta a base de solvente.

O tabuleiro foi feito com corte a laser, assim como os hexágonos menores com cortes individuais, e pintura a mão.

As peças de Cyvasse foram desenhadas no Adobe Illustrator e então o corte e o desenho foram feitos a laser.

Para as duas máscaras, Hall of Faces, foi utilizado vacuum forming para fazer o molde, que então foi preen-chido com gesso.



MESA DE POKER ARLEQUINA

MEMORIAL DESCRITIVO

A proposta do projeto foi desenvolver um móvel inspirado na temática de super heróis/vilões, utilizando principalmente os materiais disponíveis na oficina da Feevale. O móvel deve respeitar as dimensões máximas de 1 metro quadrado e, de preferência, ser projetado em tamanho real.

Metodologia

Para desenvolvimento do projeto, utilizou-se uma adaptação das etapas metodológicas propostas por Platcheck para o desenvolvimento de produtos sustentáveis.

Inicialmente definiu-se o Objetivo Geral do projeto, o qual foi projetar e desenvolver uma mesa de Poker e acessórios para a mesma. A mesa foi inspirada na personagem Arlequina, incorporando um design funcional com elementos estéticos que remetam sutilmente à personagem, e fazendo também relação com os elementos do Poker.

Após foram definidos os Objetivos Específicos, os quais foram pesquisar a origem, personalidade e vestuário da personagem Arlequina; estudar sobre a jogabilidade os elementos do Poker; coletar dados sobre as características das mesas de Poker já existentes no mercado e pesquisar sobre os aspectos ergonômicos necessários para melhor projetar a mesa de Poker, visando o conforto e segurança do usuário na utilização do produto.

Sendo assim, o projeto teve como Requisitos criar um móvel funcional de estética inspirada na personagem Arlequina e possuir elementos que definissem o móvel como uma mesa de Poker, o diferenciando de outros tipos de mesa. Já as restrições do projeto foram desenvolver o mesmo somente na oficina da Feevale e projetar o móvel em um tamanho real para mesas de Poker, sem ultrapassar o limite proposto de 1 metro quadrado.

Após, realizou-se um cronograma abordando as tarefas que seriam realizadas, visando assim organizar e otimizar a realização do projeto dentro do tempo disponível nas aulas do semestre. O cronograma também apresenta os processos que foram realizados para a construção do móvel e a ordem na qual eles foram executados.

CRONOGRAMA

SEMANA 1: Riscar e cortar chapas de MDF do tampo;

SEMANA 2: Lixar;

SEMANA 3: Riscar e cortar chapas de MDF dos pés e acessórios;

SEMANA 4: Lixar;

SEMANA 5: Primer e lixar;

SEMANA 6: Primeira mão de tinta e montagem dos acessórios;

SEMANA 7: Segunda mão de tinta e detalhes dos pés e do tampo;

SEMANA 8: Imprevistos;

SEMANA 9: Montagem e entrega;

Desenvolvimento

Originalmente, Arlequina é a versão feminina do personagem que participava da commedia dell'arte, gênero de comédia italiana. A Arlequina, assim como o Arlequim, era uma espécie de palhaço, que tinha como principal objetivo entreter as pessoas, fazendo-as rir. Tal personagem, tanto em sua versão masculina quanto na feminina, utilizam roupas feitas de diversos retalhos triangulares coloridos, e um chapéu com pequenos guizos em cada uma das três ou quatro pontas, possuindo assim certas semelhanças com um "bobo da corte".

Foi na cultura pop contemporânea que surgiu a vilã Arlequina, personagem de história em quadrinhos. Esta personagem pertence ao Universo DC Comics e apareceu pela primeira vez nas histórias da série "Batman" em 1992. Arlequina acabou se tornando muito popular entre os fãs de quadrinhos por ser cúmplice e companheira amorosa do principal inimigo do Batman: o Coringa. Após pesquisar-se a origem e características da personagem, foi feita uma coleta e comparação dos diferentes estilos visuais da mesma em suas aparições desde sua criação. Tais aparições ocorreram em diferentes mídias, sendo as principais delas quadrinhos, filmes e jogos digitais.

Legenda: Visuais da personagem Arlequina.

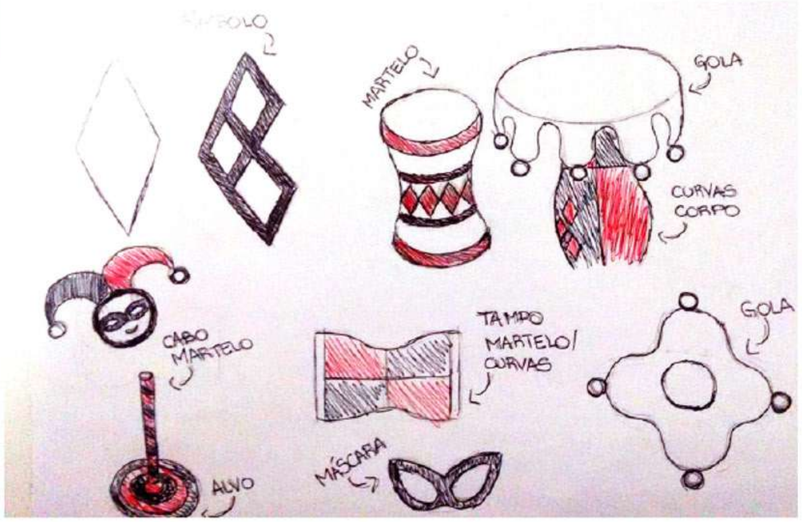
Na pesquisa sobre o Poker observou-se que esse é um jogo de baralho muito comum em cassinos, que pode ser jogado por duas ou mais pessoas. A origem exata do jogo é desconhecida, mas ele é considerado o jogo de cartas mais popular do mundo. Existem muitos modos de jogo, sendo o Texas Hold'em um dos mais populares. O Poker possui muitos eventos esportivos internacionais e, ao contrário do que muitos pensam, não é um jogo de azar.

Foi realizada uma pesquisa de similares de produto e de similares de função, à partir das quais montou-se uma tabela comparativa, com a qual procurou-se analisar elementos técnicos, funionais e morfológicos que poderiam ser inseridos no projeto. Também realizou-se uma análise ergonômica, visando identificar as dimensões adequadas para o móvel.

Optou-se por trabalhar com a inspiração visual do primeiro visual da Arlequina nos quadrinhos, o qual mais se assemelha com a personagem da commedia dell'arte e com um bobo da corte. Assim, montou-se um Painel Semântico, para identificar elementos do visual da personagem que poderiam ser representados de forma sutil na mesa.

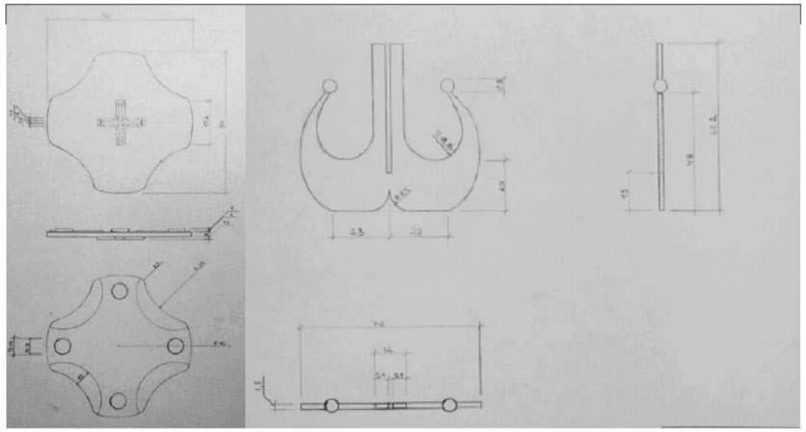
Legenda: Painel Semântico do projeto.

À partir dos dados coletados, deu-se início à etapa de geração de alternativas. Foram feitos alguns esboços, procurando mesclar elementos do visual da personagem com os demais requisitos ergonômicos e funcionais desejados para a mesa.

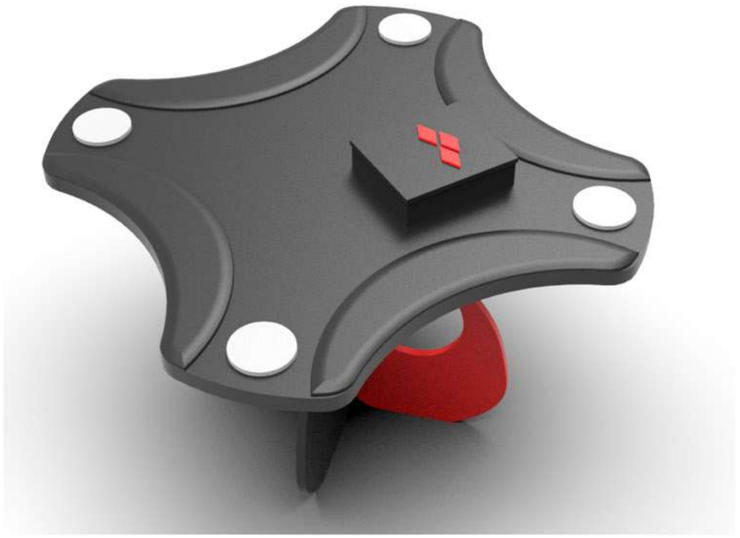


MESA DE POKER ARLEQUINA

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS



Legenda: Desenhos Técnicos da mesa.



Legenda: Render da mesa.

Materiais e Processos

Materiais:
-Chapa de MDF 30mm para parte superior (tampo);
-Chapa de MDF 18mm para pernas e encaixe das mesmas;
-Chapa de MDF 12mm e 6mm para caixa porta fichas (parafusos 20mm e 15mm, dobradiças e abre e fecha de metal);
-Parafusos Philips 45mm e 35mm;
-Primer;
-Tinta automotiva vermelha;
-Tinta automotiva fosca na cor preta;
-Chapa de MDF 6mm para apoio de braços e porta copos;
-Espuma 5mm densidade 33 (descanso de braços);
-Material sintético para revestimento na cor preta (apoio de braços);
-4 esferas de isopor (diâmetro 12 cm);
-4 cavilhas de madeira (diâmetro 10mm);
-Material sintético para revestimento na cor branca (esferas e porta copos);
-Feltro preto para acabamento (porta copos);
-Borracha para acabamento dos pés;
-Cola para madeira.

Processos:
-Corte das peças em MDF;
-Lixagem das peças;
-Teste de montagem;
-Aplicação de primer;
-Secagem;
-Lixagem pós primer;
-Pintura com tinta;
-Secagem;
-Montagem;
-Confecção de apoio de braço e porta copo (corte das peças, colagem da espuma e revestimento);
-Aplicação de apoio de braços;
-Aplicação das esferas;
-Acabamento de pés;
-Corte das peças da caixa porta fichas;
-Lixagem das peças;
-Teste de montagem;
-Aplicação de demão de primer;
-Secagem;
-Lixagem de primer;
-Pintura;
-Secagem;
-Montagem da caixa porta-fichas;
-Acabamento.

Móvel Finalizado

79.904
35
2-8-18-7

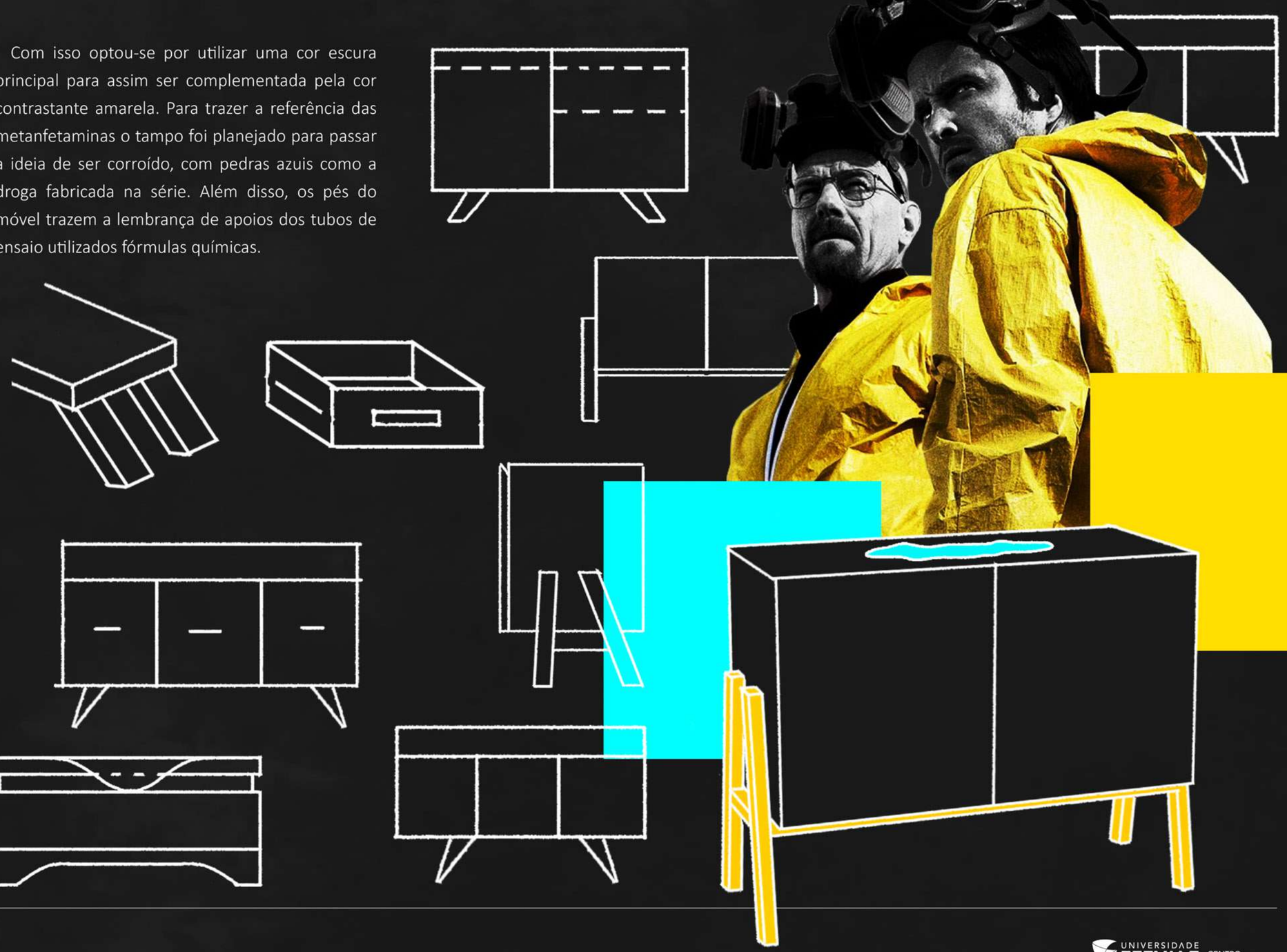
Breaking Bad

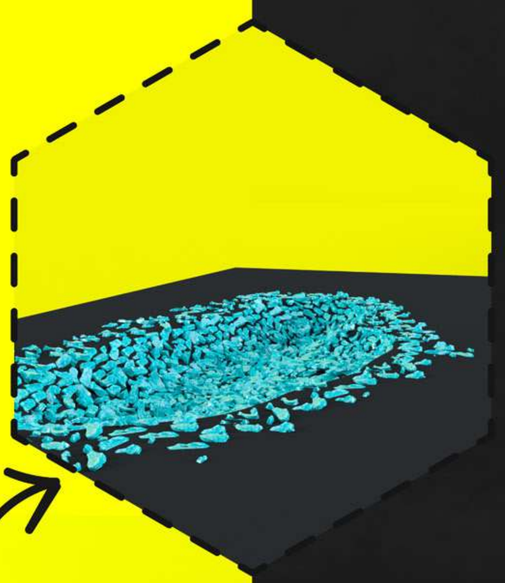
137.33
56
2-8-18-7

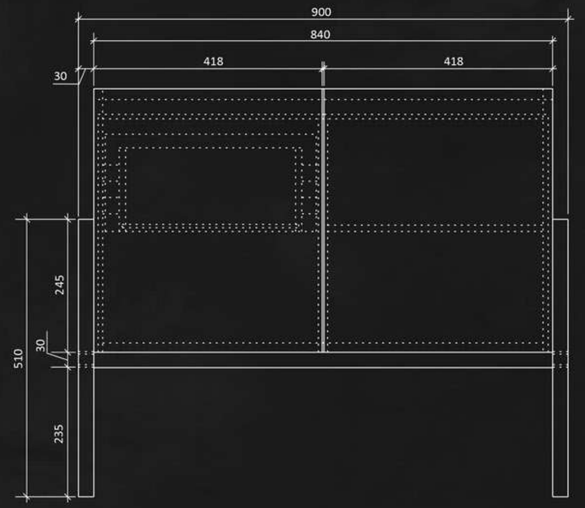
Um mobiliário ultrapassa a função de ser apenas um utensílio para apoiar e guardar itens, afinal cada vez mais este elemento doméstico integra e transmite a história da família e da casa em que o móvel se encontra. Esta capacidade de transmitir mensagens acontece através dos formatos, cores e caracteristicas do móvel.

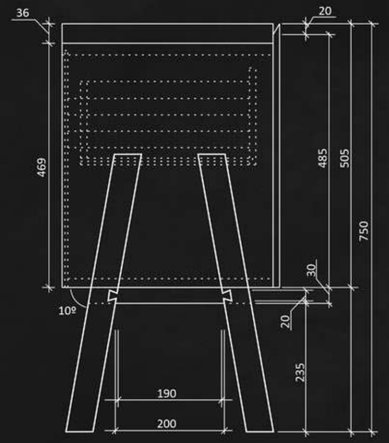
Neste contexto resolveu-se projetar um móvel que transmitisse a ideologia de apaixonados por séries, logo optou-se por representar a série Breaking Bad pelas suas características peculiares e singulares de cores e formatos. Esta particularidade proporcionou para o projeto uma abrangencia e possibilidade maior de criação do mobiliário, trazendo o desafio de transmitir as particularidades presentes na série de forma subjetiva, sem ser agressivo e descarado, e, sendo assim, através desta forma podendo ser utilizado como decoração sem perder a usabilidade tradicional.

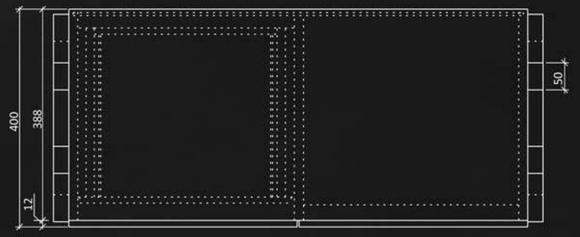
Com isso optou-se por utilizar uma cor escura principal para assim ser complementada pela cor contrastante amarela. Para trazer a referência das metanfetaminas o tampo foi planejado para passar a ideia de ser corroído, com pedras azuis como a droga fabricada na série. Além disso, os pés do móvel trazem a lembrança de apoios dos tubos de ensaio utilizados fórmulas químicas.






900
840
418
418
30
245
30
510
235


36
20
469
485
505
750
30
10º
20
235
190
200


400
388
12
50

A linha tríade

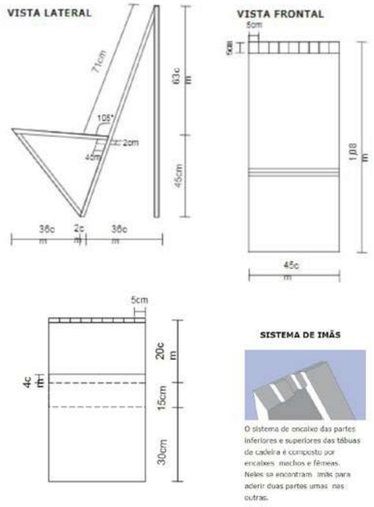
O intuito deste projeto é a criação de uma linha componível de mobiliário que contemple a utilização de técnicas de encaixes. A linha de móveis Tríade contendo mesa de centro, mocho, cadeira e cama é voltada aos jovens estudantes entre 18 e 30 anos.

A referência utilizada para o conjunto de móveis foi o arquiteto francês Michel Arnoult (1922-2005), nascido em Paris, chegou ao Brasil em 1950 aos 28 anos, onde fundou a Mobília Contemporânea, que durou vinte anos. Sua grande contribuição foram os móveis seriados e desmontáveis, o sistema Peg Lev. Inspirada no mobiliário deste arquiteto e no ecletismo - que é caracterizado pela combinação de diferentes estilos - a família de móveis Tríade tem predominância do uso da forma geométrica do triângulo, onde a forma primitiva é o triângulo, porém os móveis apresentam a forma do triângulo composto, formando um "x".

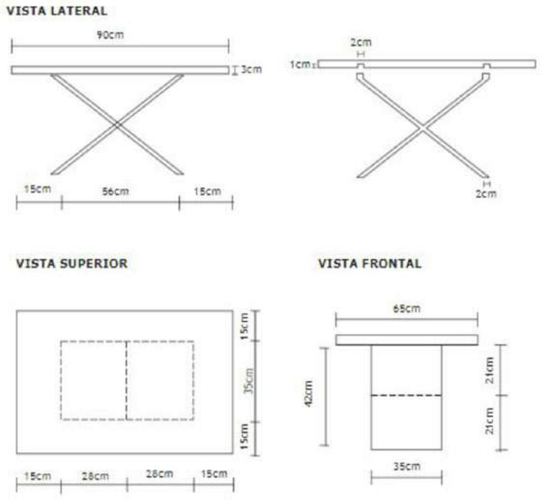
Caracterizada pela flexibilidade e leveza, possui o sistema de fácil montagem, uma referência ao sistema Peg Lev de Michel Arnoult, sendo assim uma linha versátil, moderna e divertida, que pode ser adquirida em embalagens compactas onde a próprio consumidor pode montar seu móvel. Disponível no vermelho, chumbo, verde-água, azul e amarelo, é possível combinar com cores diferentes ou adquirir a mesma paleta de cores para os quatro móveis da linha. Os materiais utilizados são compensados laminados, pino de aço, e ímãs. As peças coloridas possuem acabamento laqueado colorido. O projeto é denominado Linha Tríade por representar as 3 pontas de um triângulo.

Desenhos técnicos

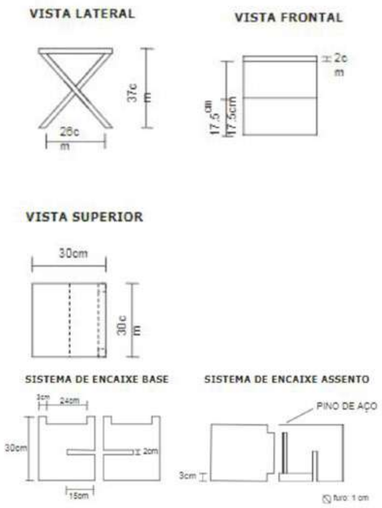
Cadeira



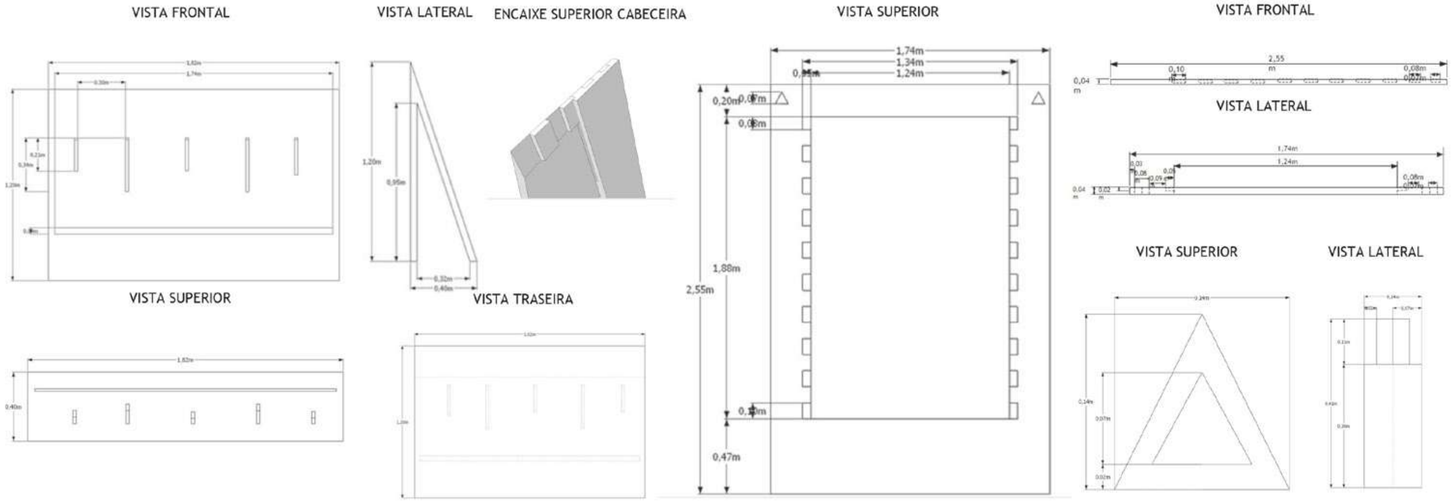
Mesa de centro



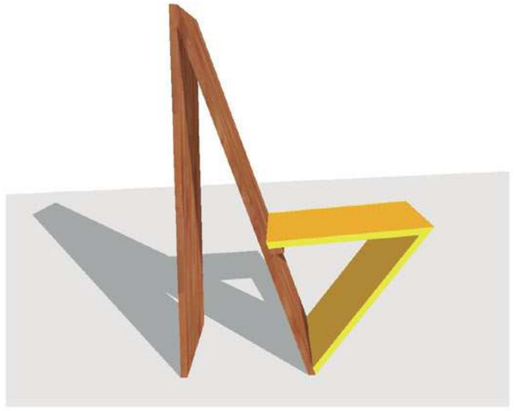
Mochinho

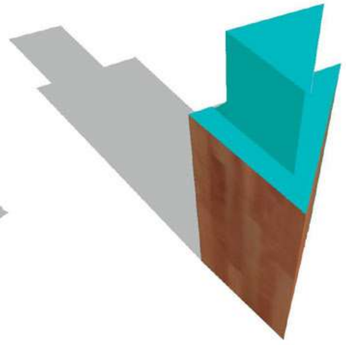


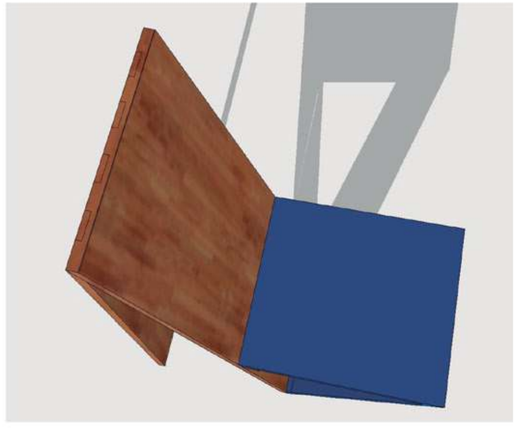
Cama

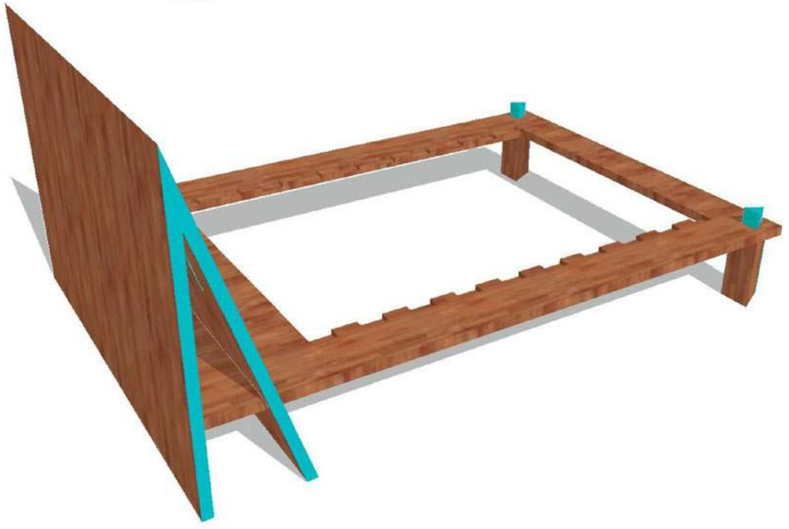


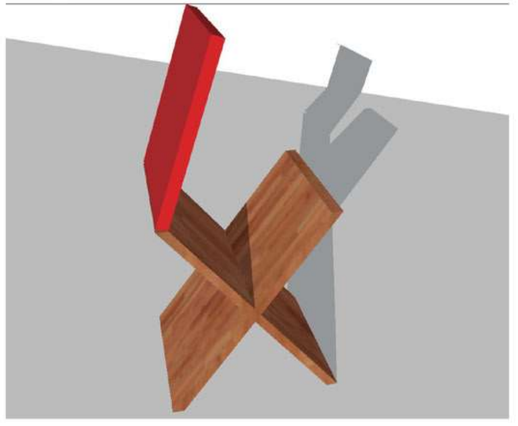
Linha Tríade











PetDispenser

Projeto para produto

Um dispenser para comida de pet com o objetivo de servir a ração de forma rápida. Com a opção de fechar quando vazia e, ao ser aberta, o pote esteja servido.

Definição
Otimizar a relação da alimentação do pet para quem não tem muito tempo, mas sem afastar do contato do pet com o ser humano. Ganha-se tempo na tarefa da alimentação para sobrar tempo para outras relações mútuas.

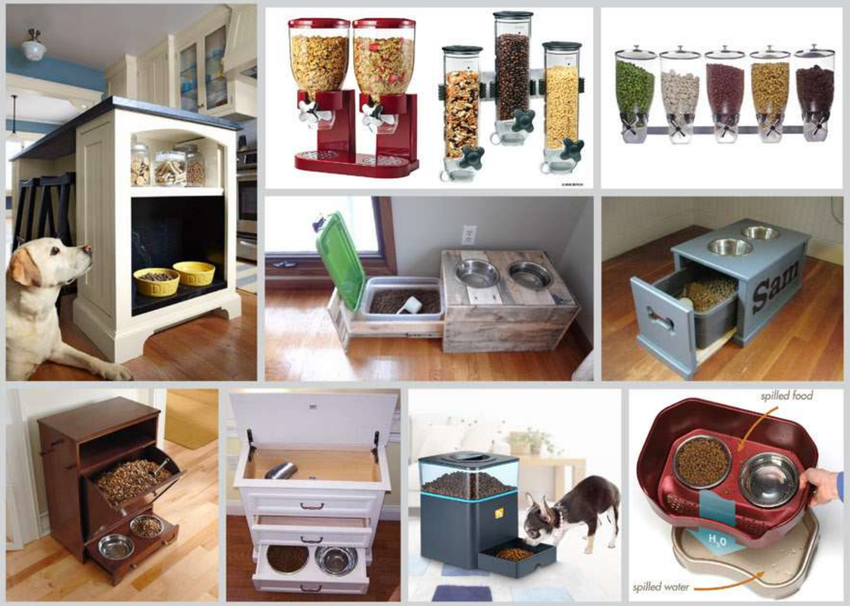
Delimitação
Busca-se encontrar uma solução que não use tecnologia eletrônica, para não gerar gastos nem recursos mais complexos de uso ou aprendizado para a utilização. A ideia deve facilitar ao humano a tarefa de servir, mas não dispensá-lo da função.

Desenvolvido para ambientes internos como apartamentos e casas, não gerando sujeira para usar ou abastecer.

Não deve deixar o pet comer o quanto quiser. Uma medida certa para um controle na alimentação. Ser produzido com materiais naturais em formas simples, que passem harmonia com elementos que compõem uma casa. Uma solução simples para não alterar drasticamente a relação natural do pet e a comida.

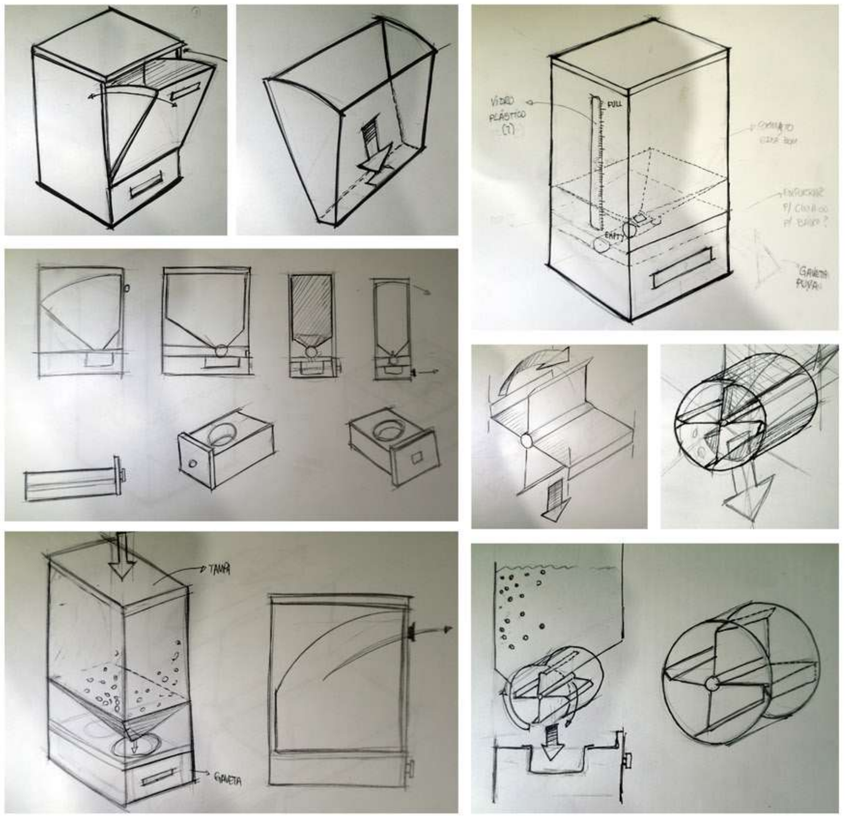
Análise Diacrônica

Análise Sincrônica



Elaboração / Prototipagem / Vericação

Incubação /Esquentação



A ração é colocada pela tampa superior, que em seguida é fechada, garantindo sua a conservação.

Um sistema de engrenagens garante que a ração seja servida no momento que a gaveta se fecha.

Um sistema mecânico garante uma nivel de automação eficiente, que dispensa soluções eletrônicas.

Uma porção de ração é servida toda vez que a gaveta fecha e fica guardada até que seja aberta ao pet.

.re-design de garfo trinchante

.análises .identificação .problematização

Este projeto tem como objetivo resolver a partir de um redesenho, um problema na utilização de garfos trinchantes em restaurantes. A partir da observação do ambiente ao meu redor, atentei para possíveis dificuldades cotidianas que fossem recorrentes. Após algum tempo, esbarrei com um problema diário: o buffet de restaurante.

Um buffet por si só é um local repleto de problemas. A disposição dos objetos e o modo de funcionamento podem variar muito de restaurante para restaurante, e é muito provavél que um olhar atento encontre diversas situações adversas.

Me atentei aqui a estudar o garfo trinchante e, num primeiro momento, a partir da minha própria experiência, analisei minha relação de uso com esse objeto. Neste buffet específico, que frequento diariamente, para pegar as carnes, o objeto oferecido é um garfo trinchante. Espetar a carne é relativamente fácil. O problema é tirar a carne dali.

Em uma mão você tem o seu prato, que já tem uma certa quantidade de comida. Na outra, você tem o garfo com a carne espetada. Com as duas mãos ocupadas, esse processo pode ser complicado.

Para resolver essa situação, analisando o meu próprio uso, eu balanço o garfo até a carne cair ou esfrego a carne na borda do prato. Nenhuma dessas opções é muito confortável e ambas dão margem para possíveis desastres.

Tendo definido esta problemática, me dediquei a confirmar se este era um problema comum às pessoas ou algo que acontecia apenas comigo. Como frequento diariamente o buffet citado, me comprometi a todo dia observar como era a relação das outras pessoas com a situação.

Essa análise se mostrou melhor do que esperada. Observei um menino que tirou a carne do garfo com a mão e um homem que largou o prato no buffet e utilizou um pegador ao lado para soltar a carne. Além dessas duas situações, que considerei mais extremas, vi que grande parte das pessoas compartilhava do mesmo desconforto que eu.

Tendo comprovado que esse problema era comum a grande parte das pessoas, parti para pesquisas mais profundas. Uma análise conotativa me permitiu descobrir que o garfo em questão se chamava "garfo trinchante". Até então, eu ignorava esse fato e essa informação acabou se mostrando valiosa. Se o garfo serve para trinchar, utilizar ele para pegar carnes num buffet é inadequado. Pesquisando similares e compreendendo mais do universo dos talheres, percebi que existe um objeto para pegar carnes que, não por acaso, se chama "pegador".

Quando me deparei com isso, desmotivei. Pensei que não havia nada a ser resolvido aqui, já que era apenas uma questão de uso inadequado de produto. Após deixar o projeto uns dias de lado, pensei nele novamente. Se existe um outro objeto para realizar a função de pegar a carne, por qual razão havia garfos trinchantes ali?

Acontece que o aspecto do garfo trinchante dá a entender que ele serve para pegar alimentos, além de ser comumente vendido em kits compostos por garfo, faca e pegador. Voltei a pensar no problema e entendi que se essa confusão é recorrente, era necessário redesenhar o produto para resolver a problemática incial.

Similares

.elaboração

.geração de alternativas .solução

Para esse redesenho, defini que a solução deveria ser capaz de resolver o problema sem que o usuário tivesse que utilizar as duas mãos e fosse capaz de soltar o alimento com bastante facilidade.

A primeira alternativa gerada foi um desenho de garfo que tivesse a base em forma côncova. Ele ainda teria as pontas para espetar, mas poderia ser utilizado como colher. Essa ideia logo foi descartada. Não pareceu muito promissora e não resolvia o problema de forma efetiva.

Outra alternativa foi fazer um dipositivo no garfo que, ao ser acionado, viesse para frente e derrubasse o alimento. Estudei algumas formas de fazer isso e escolhi um desenho para prototipar.

A partir de um garfo trinchante simples, elaborei um dispositivo de mola para acoplar na sua base. O protótipo se mostrou bastante eficiente. O usuário poderia utilizar apenas uma mão para soltar o alimento e era relativamente simples de usar. Porém, neste momento, me desmotivei pela segunda vez.

O protótipo podia funcionar, mas ignorava alguns princípios de um produto sustentável. Invés de subtrair, eu havia adicionado material. O objeto ficou mais complexo, não seria de fácil manutenção nem de fácil limpeza, além de exigir muito mais do fabricante na hora da produção.

Apesar destes dilemas, o protótipo foi muito importante para encaminhar a solução final. Aqui eu compreendi que a ideia de fazer com que o alimento entrasse em contato com alguma parte do produto a partir de um movimento era bastante promissora. Voltei a desenhar novas alternativas, tendo em vista esse princípio e tentando reduzir material.

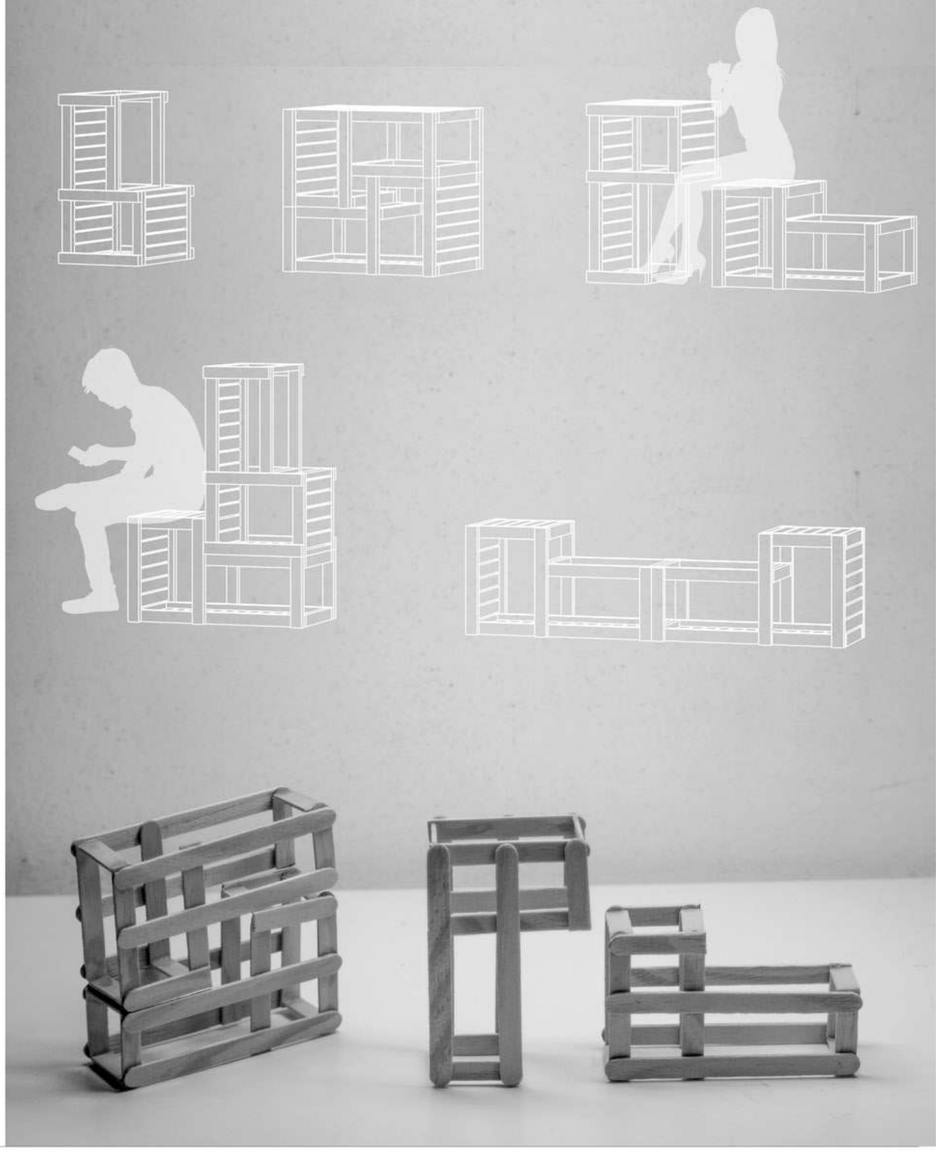
Enfim cheguei àquela que se mostrou a solução mais efetiva. O desenho final é um garfo em forma de arco ascendente com um arco descendente por cima. Os arcos são unidos na ponta oposta à cabeça do garfo e o arco superior não vai até o fim. O arco inferior tem uma espessura menor em comparação com o arco superior. O objetivo é que o usuário flexione o objeto como um todo e o arco inferior dobre para dentro. Esse movimento vai fazer com que a cabeça do garfo retraía e o alimento que estiver preso esbarre na ponta que sobra do arco superior.

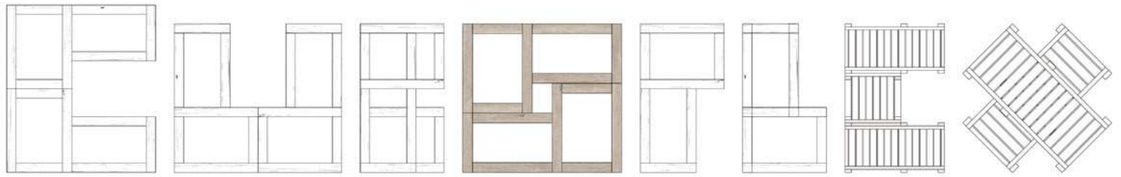
O desenho de um modo geral é bem simples e leva vantagem às outras por não adicionar materiais ao produto. Ele cumpre a função de soltar o alimento do garfo com apenas uma mão e sem o auxílio de outros objetos, além de sua forma ser bem sugestiva para utilização do usuário.

Solução final

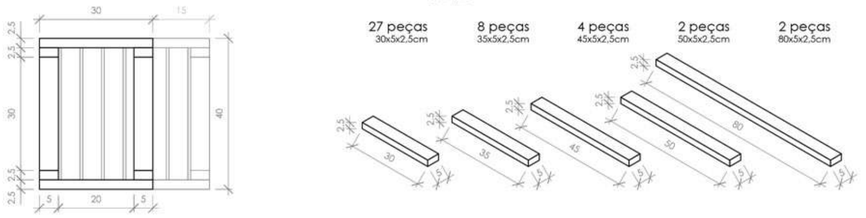
Protótipo de alternativa de solução

CUBOFLEX é um mobiliário modular multiuso pensado para servir de mesa, cadeira, sofá, mesa de centro, cama, entre outros. A ideia principal é criar um móvel flexível ao uso diário, sendo reciclado, reutilizável e sustentável.

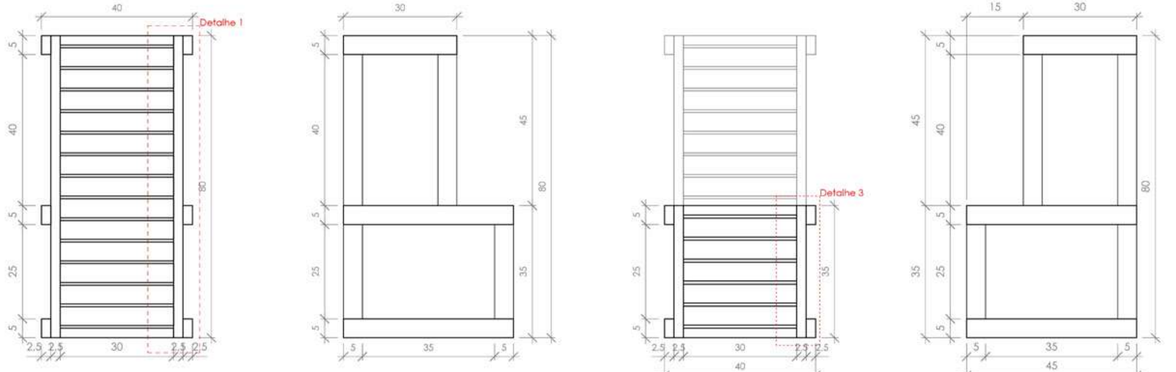




PEÇAS PARA CONSTRUÇÃO DE UMA PARTE DE MÓDULO
Esc.: 1/15



VISTA SUPERIOR
Esc.: 1/10

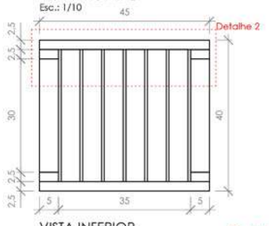


VISTA LATERAL DIREITA
Esc.: 1/10

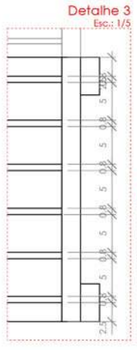
VISTA FRONTAL
Esc.: 1/10

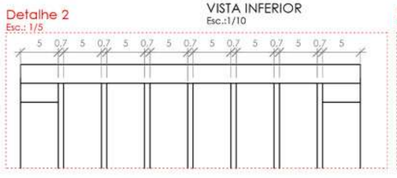
VISTA LATERAL ESQUERDA
Esc.: 1/10

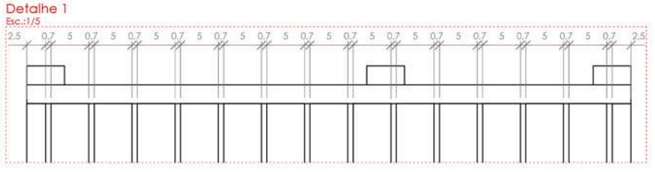
VISTA POSTERIOR
Esc.: 1/10



VISTA INFERIOR
Esc.:1/10







O Cuboflex parte da premissa de que o mobiliário deve possuir um objetivo além da funcionalidade e da estética. A intenção do Cuboflex é possuir uma personalidade única, porém ser flexível, com diversas configurações. E mais importante ainda, que possa ser construído por qualquer pessoa.

O projeto surge da ideia de projetar uma peça com materiais de reuso, que sirva tanto de mobiliário particular, quanto público. Para isso, propõe-se o uso variado, podendo se transformar em: mesa, cadeira, sofá, cama, mesa de centro, prateleira, entre outros usos apropriados de acordo com a necessidade do usuário.

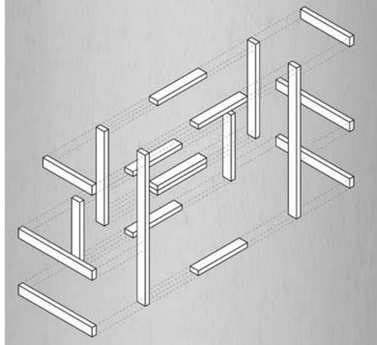
A concepção do Cuboflex se dá também devido à reflexão de qual peça do mobiliário deveria ser o mais importante em uma residência. E, logo vem à tona a mesa, por se tratar de um equipamento vinculado à alimentação, à socialização e ao espaço de trabalho. Porém, somente uma mesa não contempla a flexibilidade que o móvel idealizado deveria ter. E, para que essa flexibilidade pudesse ser possível, a modulação aparece como complemento a o pensamento.

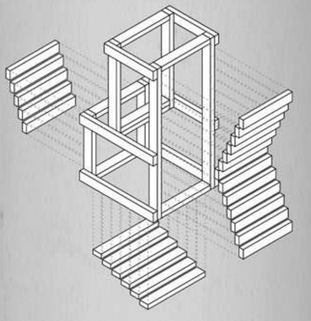
Assim, o Cuboflex pode servir de mesa de jantar, quando duas partes do módulo estão unidas com os tampos para cima. Ou, pode se tonar um sofá com quatro módulos, sendo dois deles os assentos, e outros dois os encostos. Além de dois módulos poderem ser assento e mesa de trabalho ao mesmo tempo.

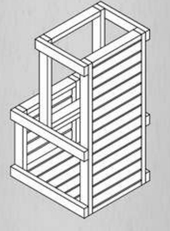
Quando se pensa nos possíveis usos públicos do Cuboflex, ele vem para suprir a carência de espaços de descanso e/ou trabalho flexíveis, por exemplo, nos corredores de uma universidade. Portanto, o Cuboflex pode ser utilizado em módulos únicos para trabalho, na escadaria do campus como assento, ou então em forma de sofá nos momentos de descanso.

O cuboflex é uma peça de mobiliário modular com inúmeras formas de uso, de simples execução. Não necessitando muito mais do que pregos, martelo e serrote como ferramenta para construi-lo. Propõe-se o reaproveitamento de *pallets* para a construção do Cuboflex, no entanto, devido a sua composição, qualquer madeira de reuso pode ser utilizada em sua construção.

AXONOMÉTRICAS
Esc.: 1/20







Geladeira para pensar

Um projeto que visa o Design em sua forma sustentável, mostrando que simples adições em protudos já bem desenvolvidos, pode mudar o cotidiano em questões econômicas, sociais e sustentáveis.

Metodologia utilizada:

IDENTIFICAÇÃO:

Uma maneira de economizar
energia de um refrigerador

ANALISE DE MERCADO:
Refrigeradores com porta de vidro
Expositores (com porta de vidro)
Frigobares (compartimentos pequenos)

ANÁLISE CONOTATIVA:
Altura Flex
Prateleira dobrável
Bandeja deslizante
Vem com potinhos (para microondas)
Vem com sacolas malhaveis (legumes e frutas)
Compartimento extra frio (queijo, presunto

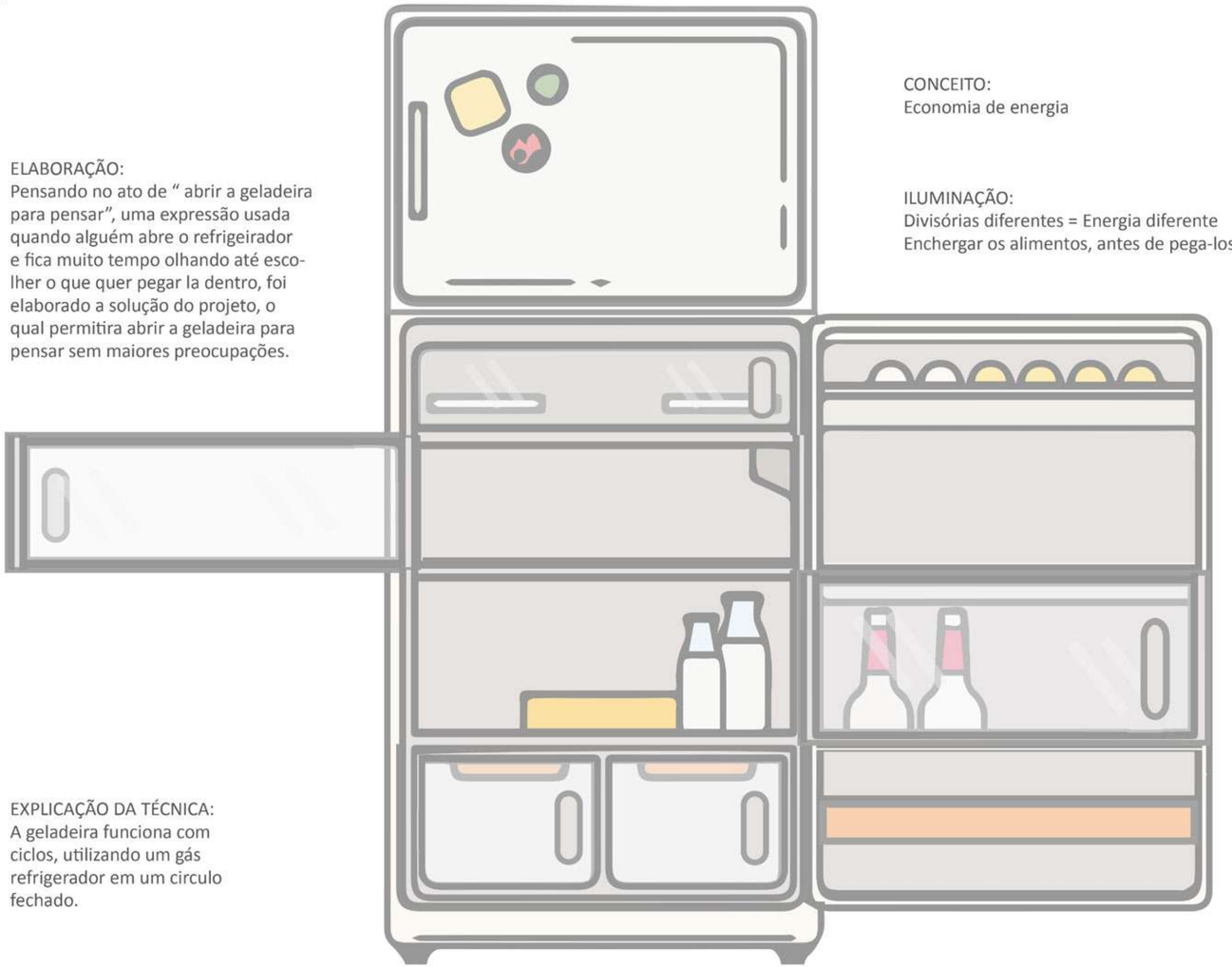
PREPARAÇÃO:
Público alvo: Todas as idades
ANÁLISE DO PRODUTO:
2 portas / Consumo: 56kwh mês / Eficiência: A

ANÁLISE TÉCNICAS:

Largura	Altura	Profundidade	Peso
71.1 cm	187.1 cm	73 cm	75kg

INCUBAÇÃO/ESQUENTAÇÃO:
Sketchs

ELABORAÇÃO:
Pensando no ato de " abrir a geladeira para pensar", uma expressão usada quando alguém abre o refrigeirador e fica muito tempo olhando até escolher o que quer pegar la dentro, foi elaborado a solução do projeto, o qual permitira abrir a geladeira para pensar sem maiores preocupações.



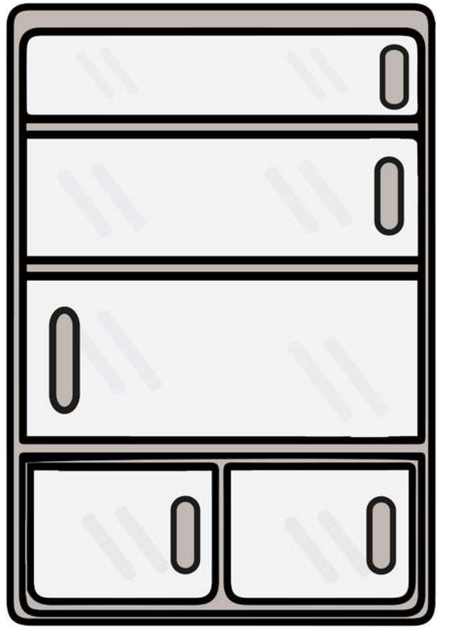
EXPLICAÇÃO DA TÉCNICA:
A geladeira funciona com ciclos, utilizando um gás refrigerador em um circulo fechado.

CONCEITO:
Economia de energia

ILUMINAÇÃO:
Divisórias diferentes = Energia diferente
Enchergar os alimentos, antes de pega-los

SOLUÇÃO:

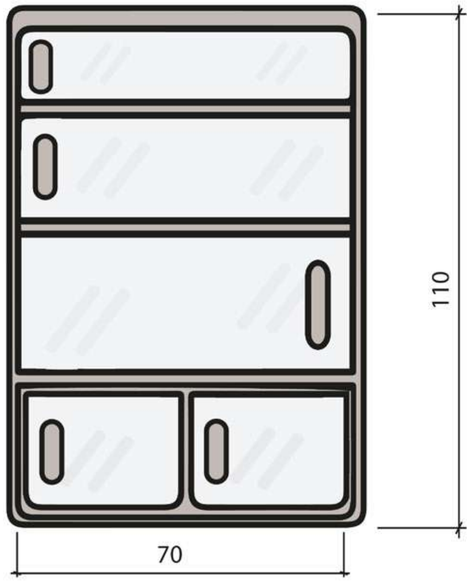
Adcionar à geladeira comum divisórias de acríclico vedadas com borracha
da mesma forma que a porta comum,
(2 chapas de acrílico para concervar temperatura).
Tais divisórias mantera a temperatura dos alimentos ao abrir a primeira porta da geladeira, e concervara a temperatura dos outros repartimentos não utilizados.



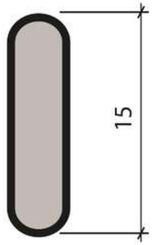
DESIGN SOCIAL:

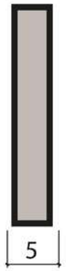
O projeto também agrega em pontos sociais, visando que quando possibilitado o uso da geladeira por tempo estendido sem aumentar os gastos de energia, públicos com dificuldade de movimentação ou com perda de motricidade, que tendem a demorar mais no uso de aparelhos, não teram mais este poblema.
Assim como grandes núcleos familiares que a frequência em que o refrigerador é utilizado aumenta, devido a quantidade de usuários.

DESENHO TÉCNICO - DIVISÓRIA



DESENHO TÉCNICO - PEGA





ESCALA 1:1

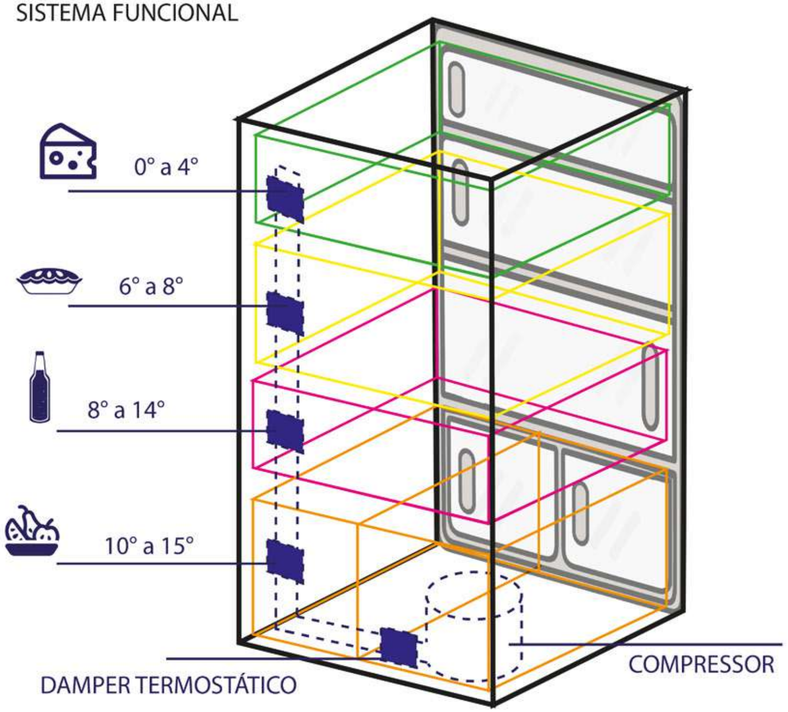
*medidas do produto real.

UNIDADE DE MEDIDA: cm

*as medidas são calculadas conforme as medidas dos refrigeradores.

Porta que abre para os dois lados aumentando o numero de compartimentos que podem ser refrigerados individualmente.

SISTEMA FUNCIONAL



Válvula eletrônica, de um determinado sistema que consiste em regular o fluxo e vazão (refrigeração).
Faz uma análise da temperatura,distribuindo o necessário para cada setor

POSSIVEIS ADIÇÕES FUTURAS:

- Técnologia para capacitar uso de energia solar.
- Mecanismo que possibilite troca/ adição/ diminuição de divisórias.

luminária Slimak.

A motivação da Criação

A peça foi desenhada para uma empresa de iluminação gaúcha que investe em peças de design. Ela foi desenhada para salientar a beleza e elegância da simplicidade, demonstrando que o simples pode ser surpreendente!

Linha de Pensamento

PONTO DE PARTIDA:
As lâmpadas foram criadas com base em fontes de luz da natureza.

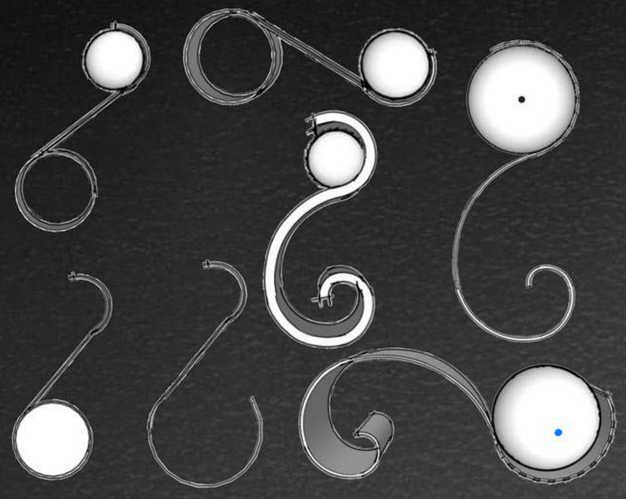
TEMA: NATUREZA
Animais de formas raras e elegantes.

CONCEITO: CARACOL
Formas circulares.

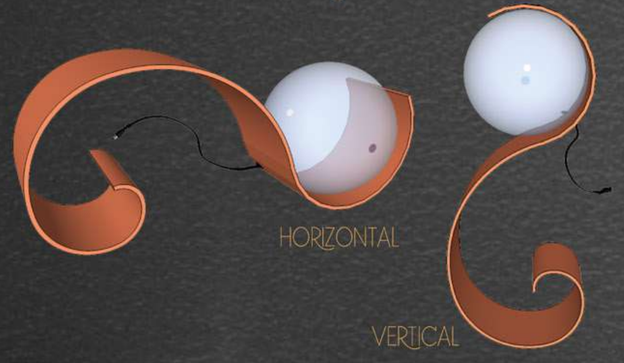
VALORIZAR:
Formas do animal e conceitos empregados no design.

Moodboard

Croquis

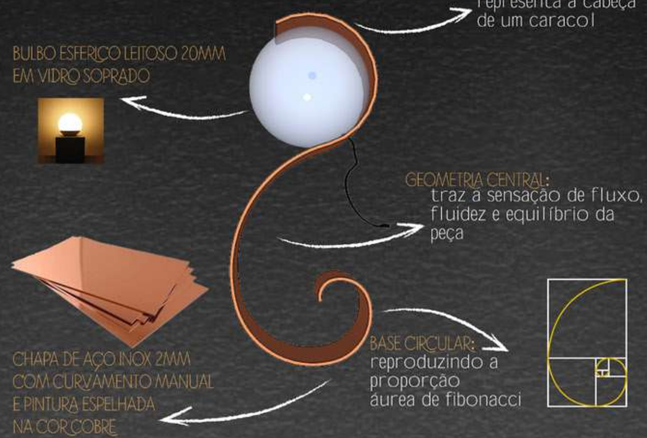


Dois Modos de Uso



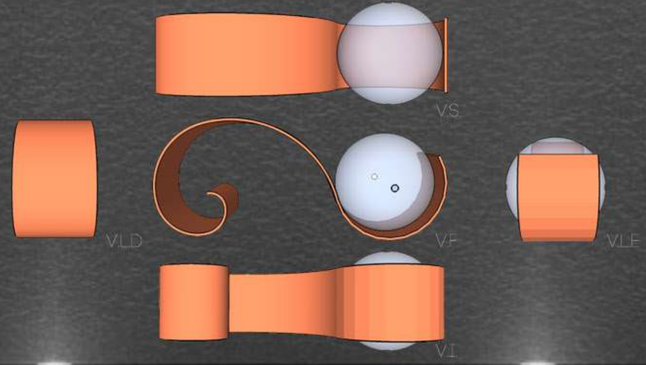
NOTA:
A posição vertical não deve ser considerada como absoluta, pois necessita de um aprofundamento de estudo e equilíbrio. O projeto vertical ainda não foi finalizado.

O Design



NOTA:
O espelhamento praticamente igualitário das extremidades harmoniza e valoriza o formato da peça.
O realce do aço como material nobre em um design elegante é extremamente significativo pois introduz um material sustentável, 100% reciclável, a elite das matérias primas.

Vistas



Apresentação da Peça

POSICAO HORIZONTAL

A Luminária de Mesa/Mesa Lateral Slimak foi projetada para oferecer um objeto decorativo com efeito aconchegante ao espaço.

Por tratar-se de uma peça de design delicado, elegante e expressivo, com material e acabamento nobre, é a peça ideal para pessoas de maior poder aquisitivo, acima dos trinta anos de idade e com interesse em adquirir artigos diferenciados para sua residência.

Descrição e Diferenciais da Peça

A Luminária Slimak oferece um efeito aconchegante ao espaço, por conta da iluminação quente e difusa projetada pelo seu bulbo.

O bulbo esférico é imponente e diferenciado, e seu formato faz parte do conceito e design do objeto, trazendo um teor singular à peça, dado que, frequentemente, é um componente escondido nas luminárias.

A forma orgânica despretensiosa, porém, técnica, transmite harmonia e equilíbrio entre os extremos da peça. Além disso, a fluidez perceptível da forma é suave e graciosa, mas com expressividade marcante.

O acabamento em cobre foi determinado em virtude da forte tendência mundial, além da presença imponente da cor e direcionamento nobre do design.

Os poucos componentes existentes na luminária e processos de fabricação exercidos sob ela, transformam-na em um produto de fácil produção e consequentemente baixo custo execução.

NOTA:
As especificações técnicas de dimensões exatas ainda não foram desenvolvidas, pois necessita de aprofundamento junto ao setor de engenharia.

MANGO SHOWER

Equipamento que auxilia o banho de pessoas sem os membros superiores

01. Introdução

Pensar em acessibilidade e inclusão hoje é pauta quase que obrigatória no desenvolvimento de produtos, onde o objetivo é contemplar o maior número de pessoas possíveis que poderão utilizá-los. Estes objetivos estão conectados ao que é denominado design universal e buscam voltar seu olhar àquelas pessoas com alguma particularidade que as impeça ou limite o uso de dado produto, o acesso à determinados espaços ou até mesmo na forma como é visto e aceito na sociedade.

02. O Público e a Problematização

Observou-se uma carência de produtos com um design voltado para as necessidades das pessoas com perda parcial ou total dos membros superiores, deficiência física caracterizada tanto por fatores genéticos quanto virais, neonatais ou traumáticos. Analisando as necessidades deste público, percebeu-se que a higiene corporal exclusivamente neste caso é um processo cansativo e que exige um enorme esforço físico, devido as posições que o indivíduo deve se submeter (Figura 1).

Figura 1 - Exemplo real de posição inadequada durante o banho.

03. Pesquisa e Desenvolvimento

Durante esta etapa foram realizadas diversas análises referentes ao processo do banho e seu impacto cultural dentro da sociedade, seguido de uma extensa pesquisa dos produtos inseridos nesta categoria de mercado atualmente. A análise de materiais demandou uma certa atenção pois foi levado em consideração o ambiente ao qual tal produto estaria inserido, como também a anatomia humana em sua totalidade, pensando em materiais que fossem capazes de favorecer uma higiene adequada, garantindo e estimulando também um momento de relaxamento, pois entende-se que o banho deve ser um processo de bem estar cognitivo. Por esse e outros fatores, Mango torna-se um objeto versátil, capaz de atender às mais diversas necessidades dos usuários.

04. Inspiração na Natureza

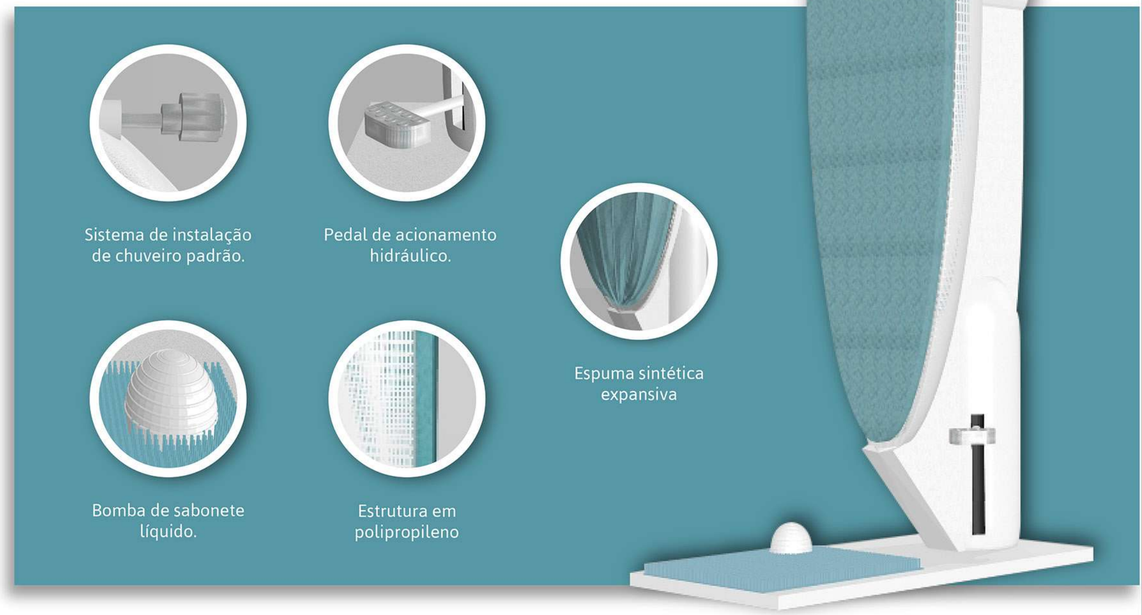
A fruta manga possui um método de ser cortada para facilitar sua degustação. Baseia-se em cortes em sua superfície quando esta já está pré cortada na forma “meia-lua”.
Ao virar do “avesso” a fruta, a superfície cortada assume uma forma expandida, com uma dimensão notavelmente maior do que sua forma original (Figuras 2 e 3). Este foi o ponto de partida para a construção do sistema do produto.

Figura 2 - Técnica de corte da fruta.

Figura 2 - Fruta já cortada e transformada.

05. O Produto

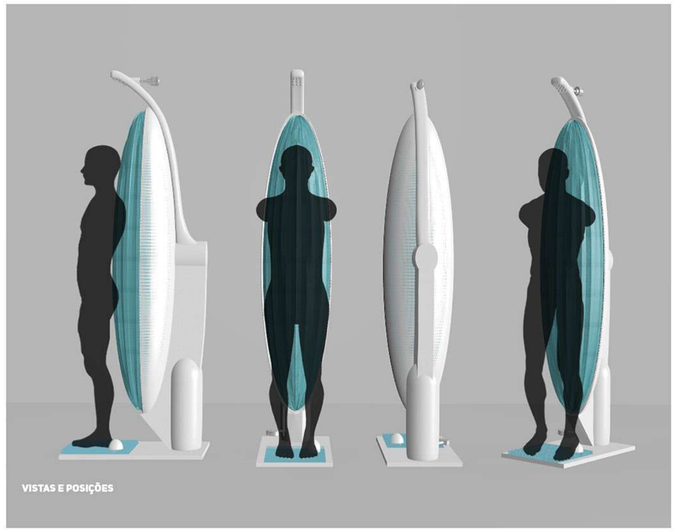
Mango é um equipamento que auxilia o processo de higiene corporal, principalmente no momento do ensaboamento.
É instalado próximo ao chuveiro de maneira que facilite seu uso por todos, proporcionando menos esforço físico e mais conforto, tendo o consumo de água reduzido mas que ainda assim garante um banho completo e relaxante. Seu sistema hidráulico quando acionanado por um pedal, ativa o modo expansão da espuma, que assume uma forma tridimensional, projetada para abranger uma maior extensão do corpo durante a lavagem. Possui também um sistema de bombeamento de sabonete líquido para a estrutura em espuma, que quando em contato com a água produz as condições ideais para o ensaboamento corporal., tendo uma rápida absorção e evaporação da água que resulta em uma longa durabilidade.
Mango pode ser utilizado também em áreas externas, já que sua estrutura em polipropileno suporta as diferentes condições climáticas.



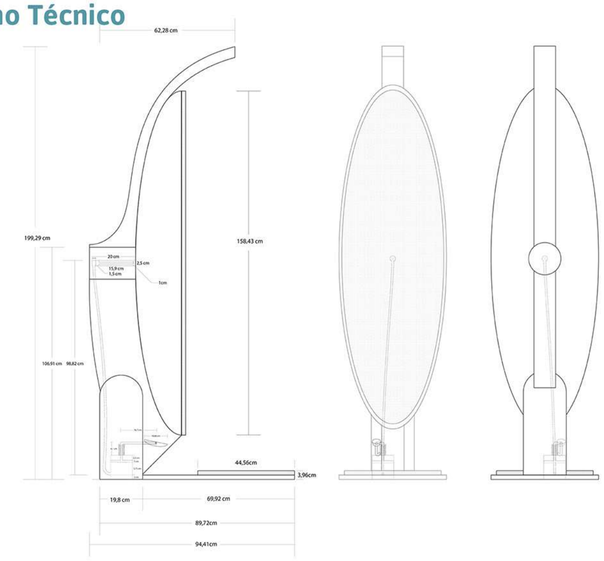
MANGO SHOWER

Equipamento que auxilia o banho de pessoas sem os membros superiores

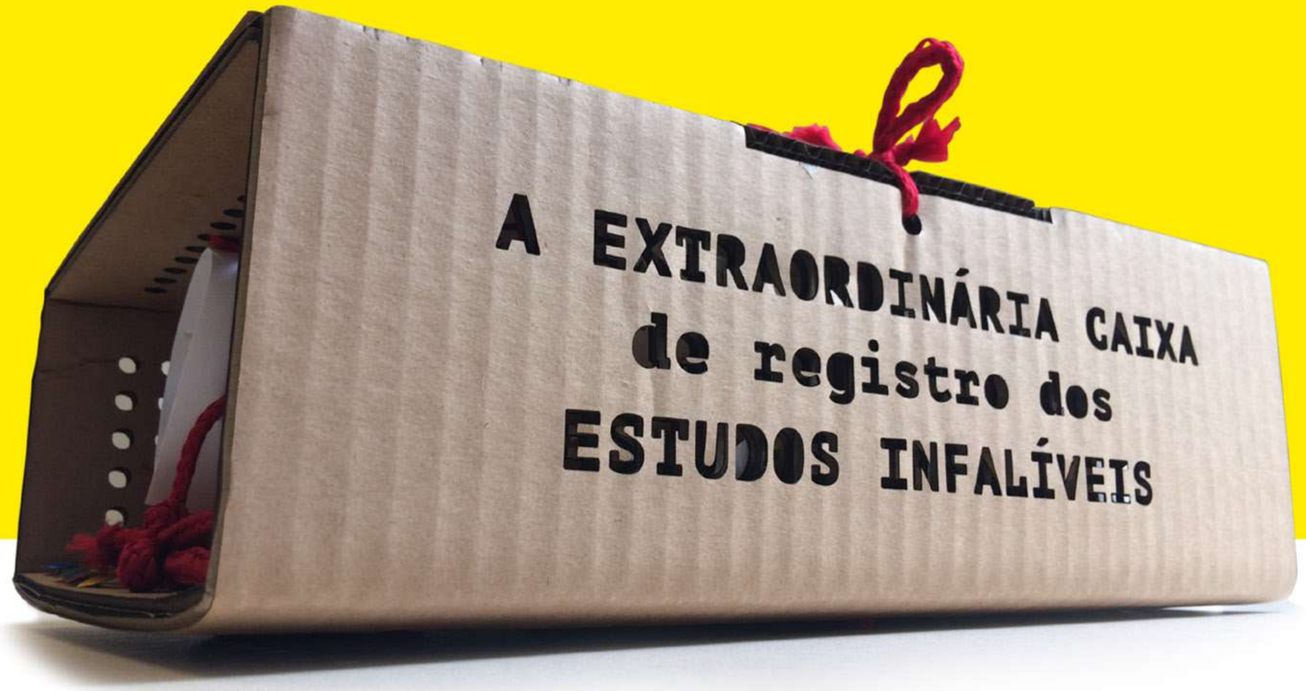
06. Funcionamento



07. Desenho Técnico



CATEGORIA
PRODUTO
EGRESSO



Detalhes do fechamento da Extraordinária Caixa dos Registros dos Estudos Infalíveis, da tag que explica o projeto para os alunos e das canetas disponibilizadas para o preenchimento das atividades.

A Extraordinária Caixa dos Registros dos Estudos Infalíveis é um artefato que foi projetado como um Cultural Probe (Sonda). De acordo com Bohner, Gaver e Boucher (2012) o *probe* é um método que produz um entendimento rico e fragmentado de determinado contexto e, dada a sua motivação projetual, encarna um conjunto de aspectos que se distancia da maioria dos métodos de pesquisa social tradicionais, elencando a incerteza e o risco como características fundamentais no processo. Este método busca se abrir a possibilidades ao invés de convergir na direção de verdades singulares, sendo entendido como parte de uma conversação entre os designers e as pessoas para as quais esses designers projetam.

A caixa contém nove atividades distintas desenhadas para entender como funcionam as dinâmicas de estudos de alunos do ensino médio e fundamental, bem como quais materiais esses estudantes utilizam nesse processo e algumas de suas expectativas com o ensino no futuro. O artefato desenvolvido se apresenta como um dos instrumentos de coleta de dados de um projeto maior que visa a geração de insights para o processo de projeto de novas Plataformas de Ensino.

Destaca-se também o caráter estratégico da elaboração dessa espécie de artefato, uma vez que o interesse reside muito mais nos processos de projeto do que em seus resultados. Pelo seu caráter íntimo e instigante, essa classe de artefato possui um alto potencial de sensibilização com o público-alvo. Sua análise pressupõe uma habilidade empática por parte do projetista, para que ele seja capaz de compreender as nuances únicas e valiosas que se mostram através do envolvimento dos usuários - nesse caso, estudantes - com as atividades.

Além que funcionar como um *Cultural Probe*, as atividades propostas podem assumir a função de protótipos de possíveis dispositivos de estudo, ainda em etapa inicial. A maneira como as atividades retornam para o projetista pode indicar - para além dos dados - o grau e a qualidade de envolvimento do usuário na realização das tarefas propostas. Por isso só, essa leitura diz respeito a uma avaliação do artefato por parte dos usuários, revelando possibilidades interessantes para o projeto. Um bom exemplo consiste na utilização do pin da distração - atividade 09 - como artefato de conscientização, uma vez que o mesmo sugere a avaliação do estudante sobre sua concentração ao longo do estudo.

Detalhe da distribuição dos nove artefatos que consistem nas atividades propostas dentro da Extraordinária Caixa dos Registros dos Estudos Infalíveis.

artefato nº01 |
o pequeno livro das grandes questões existenciais

consiste em um livro com vários questões existenciais e pessoais para fazer os alunos refletirem sobre o sentido da vida, os seus objetivos, seus gostos e como utilizam o seu tempo.

objetivo: entender a personalidade e a sensibilidade de cada aluno.

artefato nº02 |
a magnífica máquina fotográfica descartável

consiste em uma máquina fotográfica descartável para registrar os espaços de estudo (ex: escrivaninha com livros em cima) dos estudantes.

objetivo: visualizar o local de estudos dos alunos.

artefato nº03 |
o grande cartaz dos artefatos

consiste em um cartaz com vários artefatos de estudo, tanto comuns (ex: livro, lápis) como inusitados (ex: sanduíche, gato). Os estudantes devem marcar quais utilizam e explicar como, o por que e o quanto os utilizam.

objetivo: entender quais tipos de artefatos são utilizados no processo de estudo.

artefato nº04 |
os cartões de crédito

consiste em três cartões de crédito com limites de fatura diferentes. O que os estudantes comprariam para estudar, se tivessem disponível apenas 18 reais ou 1000 reais? E se pudessem escolher uma única coisa de valor inestimável?

objetivo: entender o que seria mais importante para os alunos em termos financeiros.

artefato nº05 |
a fórmula secreta do estudo

consistem em três tubos de ensaio que representam os ingredientes (materiais), a receita (dinâmica) e os tempos (minutos por atividade) do estudos. Os estudantes devem preencher de acordo com o seu método próprio.

objetivo: entender as dinâmicas de estudo particulares de cada aluno.

artefato nº06 |
a playlist da concentração

consiste em um encarte de CD no qual os estudantes devem listar quais são as músicas que escutam durante os estudos, em quais momentos (ex:leitura, exercícios) e descrever a sensação que elas transmitem. Além disso, eles podem customizar a caixa.

objetivo: entender o estado de espírito dos alunos durante o estudo.

artefato nº07 |
o pin da distração

consiste em uma almofada na qual os estudantes marcam com alfinetes todas as distrações (cada tipo de distração equivale a uma cor de alfinete) que tem durante um determinado período de estudos (ex: 40 minutos).

objetivo: entender com o que os alunos se distraem durante os estudos.

artefato nº08 |
o tsuru das recompensas

consiste em folhas de dobradura nas quais os estudantes podem escrever e exemplificar no que consistem as suas recompensas depois de estudar, para depois fazer com elas a dobradura de um tsuru (a atividade é relacionada com a lenda japonesa dos 1000 tsurus).

objetivo: entender o que motiva os alunos a estudar.

artefato nº09 |
os mandamento do presente e do futuro

consiste em duas folhas nas quais os estudantes preenchem os 10 mandamentos que consideram ideias para o estudos nos dias atuais e também os 10 mandamentos que pautaram os estudos no futuro.

objetivo: entender como os alunos enxergam os deveres atuais e como eles gostariam que esses deveres se manifestassem no futuro.

Conquistadores das areias: projeto de jogo estilo RPG para o ensino de história e geografia do 6º ano do ensino fundamental

Os jogos de tabuleiro atualmente no Brasil, vem ganhando espaço na indústria de jogos analógicos, não somente gerando novos produtos, como também, novas perspectivas de mercado. Embora os jogos de tabuleiro encontram-se em ascensão, poucos são os títulos destinados a fins educacionais e ainda mais difícil de se encontrar, são jogos de tabuleiros destinados a educação em que o seu alicerce apresenta características do RPG de mesa.

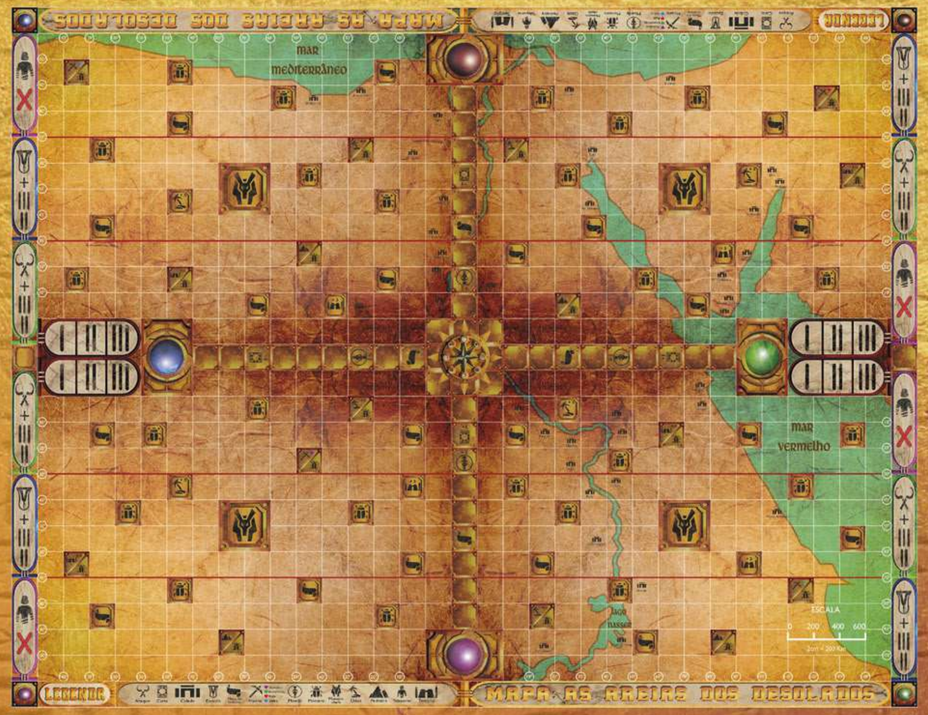
Neste contexto, o presente trabalho, objetivou desenvolver um jogo de tabuleiro que, utilizando características do RPG de mesa, pudesse ser uma ferramenta de ensino de história e geografia do 6º ano do ensino fundamental.

Para isto, utilizou-se uma pesquisa de natureza aplicada, pois, foram realizadas entrevistas com professores de história e geografia, com o intuito de levantar dados referentes aos assuntos que os alunos apresentam maiores dificuldades em assimilarem. A metodologia empregada no projeto, baseia-se no método aberto de Santos (2006), calcada em etapas metodológicas de outros autores.

O projeto resultou em um jogo de tabuleiro que, através de sua mecânica de jogo e utilizando características do RPG de mesa, demonstra aos alunos a importância do trabalho em equipe. Ainda sobre os resultados alcançados com o jogo desenvolvido, pode-se afirmar que este, introduz de forma simples e lúdica, noções de localização espacial e informações relacionadas ao antigo Egito.

O desenvolvimento e os resultados alcançados com o jogo mostraram que é possível criar novas alternativas educacionais a partir do uso de jogos de tabuleiro em salas de aula. Entre outros resultados alcançados, foi de identificar um nicho de mercado ainda pouco explorado no Brasil referente a jogos voltados a educação utilizando o RPG de mesa como agente diferenciador no processo educativo.

Identidade Visual do jogo



Tabuleiro do jogo

Tabuleiro do jogador

Cartas do jogo

aplicação do jogo

Teste do jogo com os alunos

Teste do jogo com os alunos e a professora

MESA DE CENTRO
STAR WARS

MESA DE CENTRO STAR WARS

OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma mesa de centro que tenha um local para colocar livros trazendo o conceito Star Wars.

OBJETIVO ESPECÍFICO

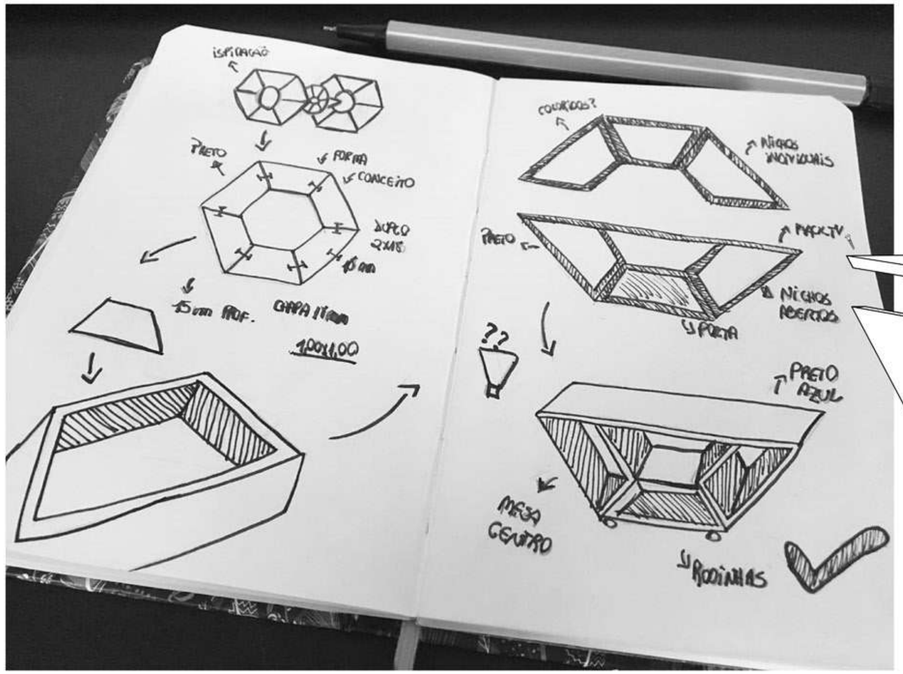
Pesquisar a história da saga para melhor entendimento dos elementos significantes.
Analisar formas e características presentes e outros estilos de mesas de centro.

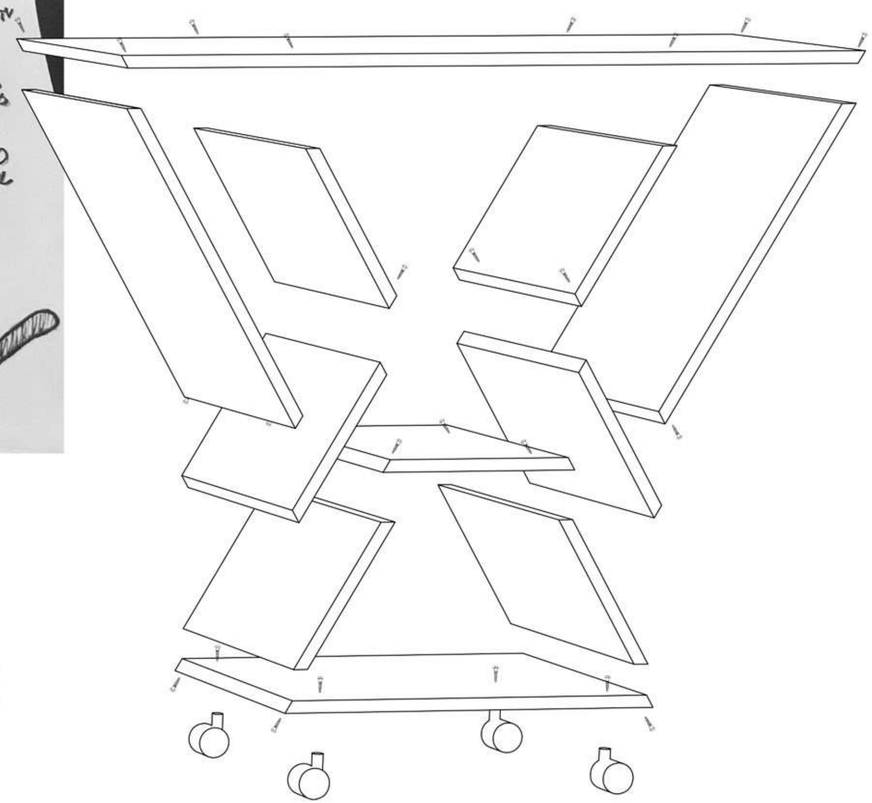
REQUISITOS/RESTRIÇÕES

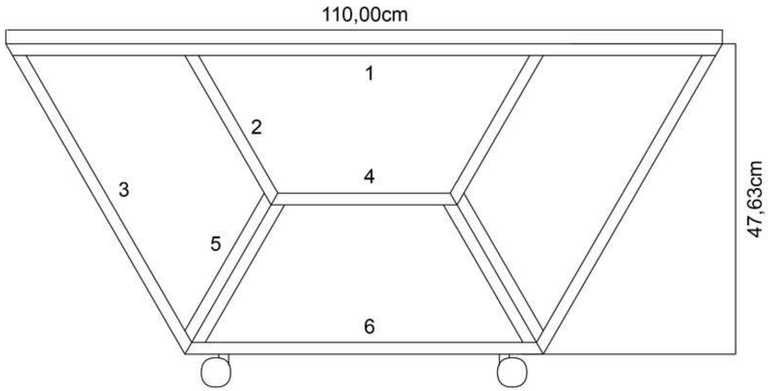
- ✅ Resistente
- ✅ Inspirado na temática
- ✅ Útil
- ✅ Ofereca mobilidade
- ✅ Versátil
- ❌ Não pode ser fixo
- ❌ Não pode ser usado como assento

CONCEITO

Confederacy Star Wars
A confederação era uma aliança de sistemas que se uniram a Corellia em sua revolta contra a Federação Galáctica de Alianças Livres.







Fleet | INOVAÇÃO, PRATICIDADE E SUSTENTABILIDADE

O projeto, que engloba funcionários, estudantes e a comunidade externa à Universidade Feevale, busca transformar a forma atual de acesso ao estacionamento, tendo como objetivo promover a sustentabilidade através de materiais alternativos reciclados, a durabilidade dos itens (tickets e cartões de acesso diário) através dos materiais mais resistentes e a praticidade por meio de novas formas de acesso, fugindo do estilo "cartão".

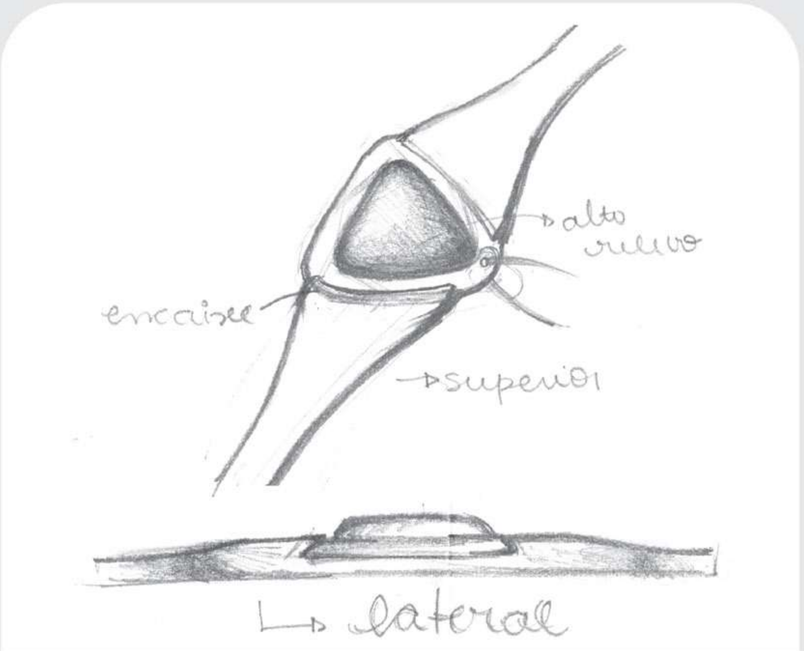
IDEIA INICIAL E ANÁLISES

Desenvolver um possível produto que permita aos alunos, funcionários e comunidade externa da Universidade Feevale o acesso ao estacionamento de modo mais prático, econômico, seguro e eficaz levando em consideração a utilização de materiais reciclados e a sustentabilidade.

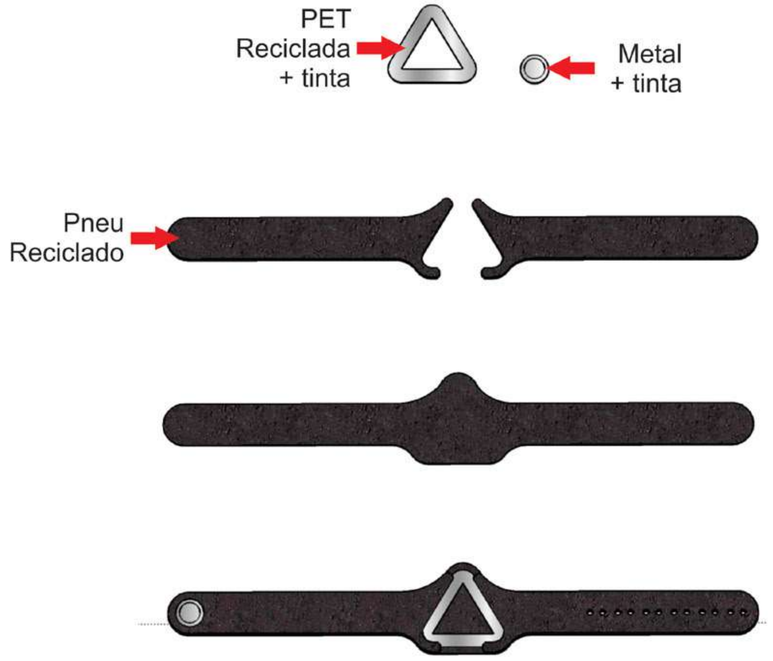
Diariamente, muitas pessoas acessam o estacionamento da Universidade Feevale com seus cartões ou tickets de estacionamento. O cartão utilizado pelos funcionários e alunos da instituição são frágeis e nada práticos, além de serem feitos de um material plástico e não sustentável. Ainda, por haver muito movimento e tráfego de carro, a quantidade de tickets de papel (utilizados para quem não tem ou não quer usar sua carteirinha) descartado é muito grande.

Conforme pesquisa realizada com 79 pessoas (estudantes, funcionários e visitantes da Universidade), 82.9% das pessoas estão satisfeitas com o sistema atual, mas ainda assim 74.4% das pessoas substituiria a carteirinha/ticket de acesso atual por alguma outra tecnologia.

GERAÇÃO DA ALTERNATIVA

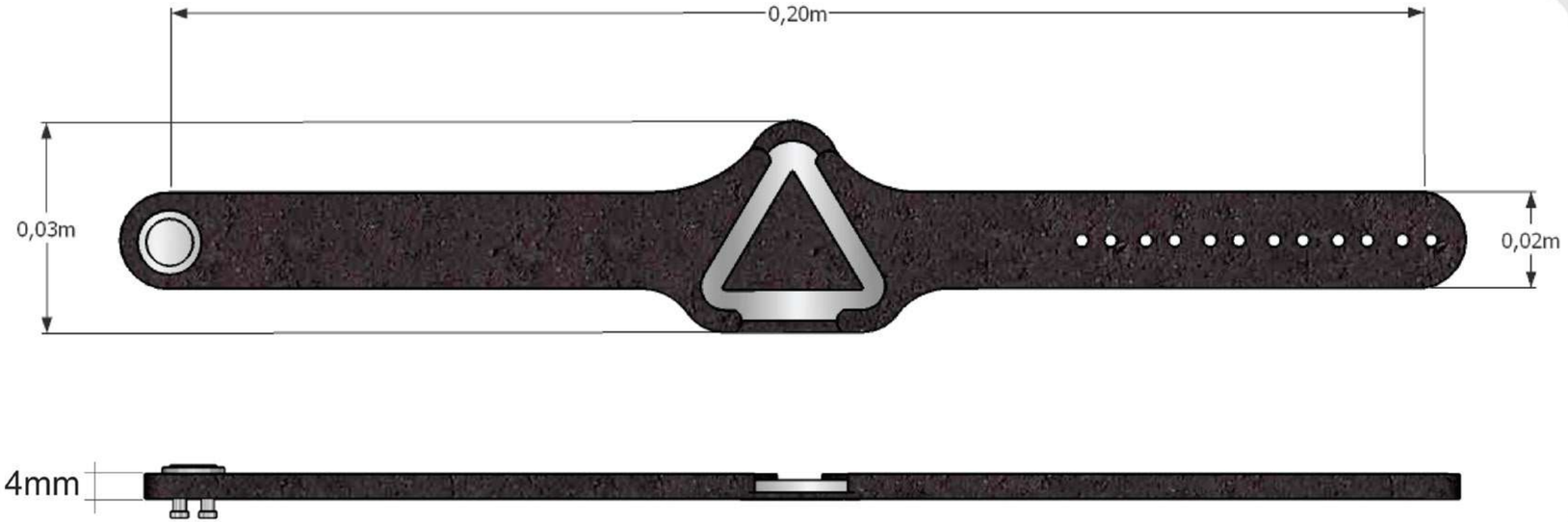


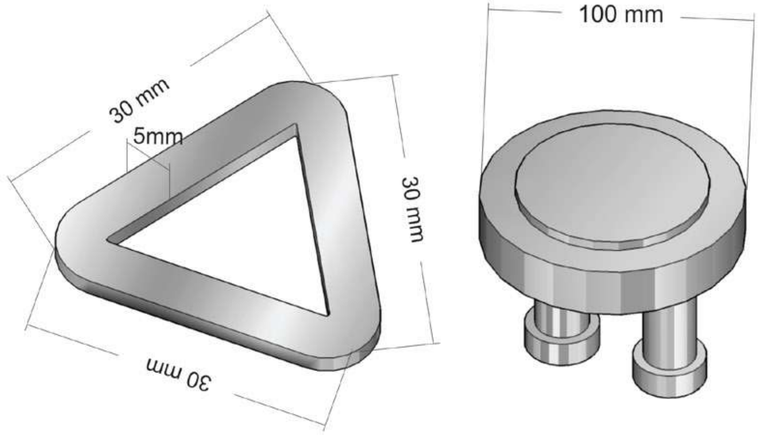
AVALIAÇÃO DA ALTERNATIVA

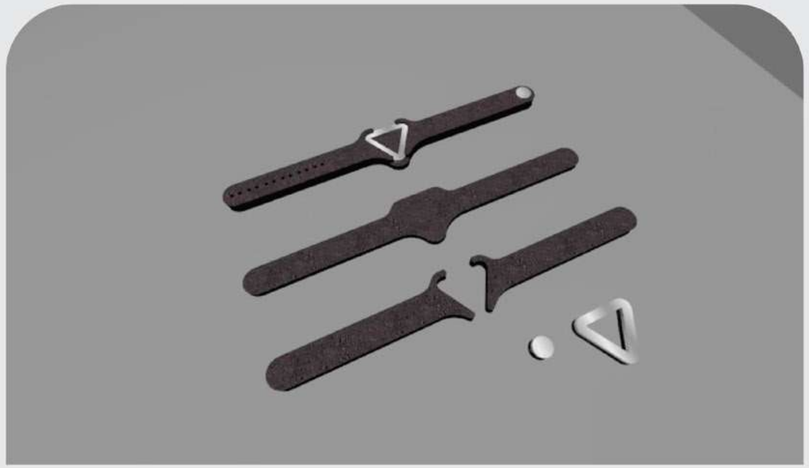


- Nome para a marca: Fleet
- App para visualizar histórico, saldo e recarregar seu chip
- Ideia: ser terceirizado (mais empresas poderão usufruir do benefício, se tornando uma rede universal (o chip vale para todos os estacionamentos onde a marca atua)
- Mais simples, prático e compacto.

DESENHOS TÉCNICOS E **RENDERS**







JOGO

IMAGINE

Entregue-se a esse desafiante jogo onde você montará uma miniatura detalhada utilizando apenas a sua percepção tátil e sua imaginação!

Mais do que incluir as pessoas com deficiência visual, o Jogo Imagine possui o objetivo de colocar pessoas sem a deficiência no contexto sem visão, estimulando o reconhecimento das dificuldades cotidianas e, principalmente, da capacidade desse público contornar essas dificuldades.

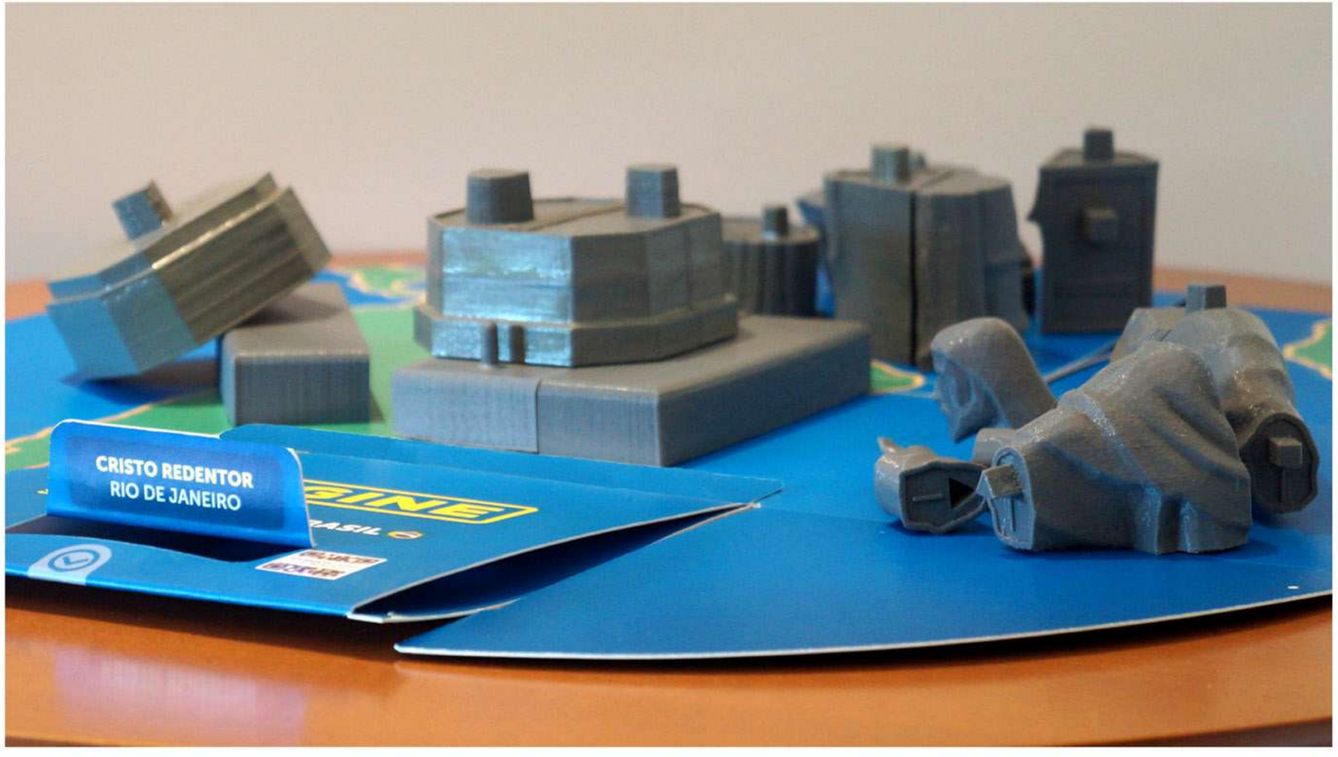
Através da inclusão reversa proporcionada pelo acessório "Óculos de Visão Imaginária", todos os participantes são colocados em iguais condições de montagem e uma nova dimensão de jogabilidade é proporcionada aos jogadores.

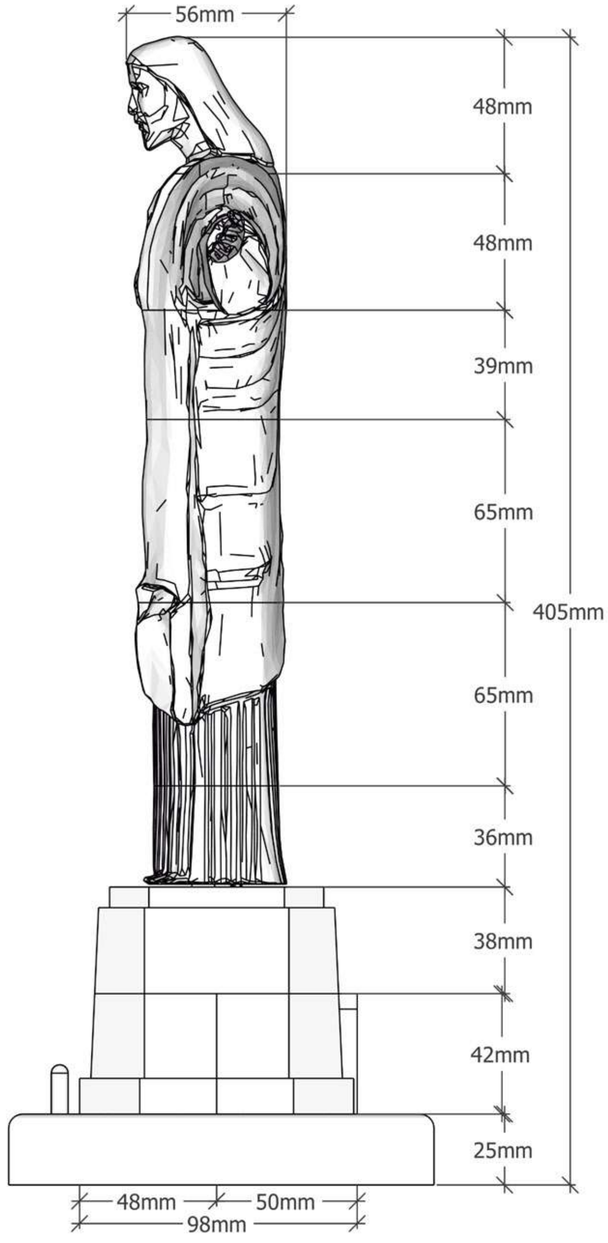
Devido a não utilização da visão por parte de todos os jogadores durante a sua manipulação, constatou-se a necessidade de cada item do produto atender a altos níveis de acessibilidade e praticidade em seu manuseio. Dessa forma, o layout gráfico, as cores, a escrita em braile, o sistema de abertura da embalagem, a disposição sequencial dos seus diferentes itens e as próprias peças do modelo de montar foram todos projetados utilizando como fundamentação os 7 princípios do Design Universal.

Nesse sentido, as fontes não serifadas em negrito e caixa-alta facilitam a leitura por pessoas com baixa visão. Além disso, o contraste entre as cores azul e amarelo também contribuem para a legibilidade e destaque da embalagem no ponto de venda. O sistema de abertura da embalagem com zíper garante segurança para o produto durante a sua logística até o ponto de venda e maior facilidade de abertura para o consumidor. Já o sistema de abertura das paredes laterais da embalagem transforma a mesma em uma plataforma de montagem, trazendo facilidade de acesso e oferecendo uma área delimitada para evitar a perda de peças pelo ambiente.

Para permitir a montagem sequencial ou por até 3 jogadores, as peças do modelo foram separadas em 3 grupos. Cada grupo de peças possui uma sinalização identificando o grupo a qual ela pertence e um sistema de encaixe único desenvolvido através de formas geométricas.

Após o modelo ser montado, os jogadores podem utilizar as mãos para entender as formas e tentar descobrir do que se trata o objeto montado, quando este ainda não tiver sido descoberto.





JOGO IMAGINE

Deixe a sua imaginação fluir.