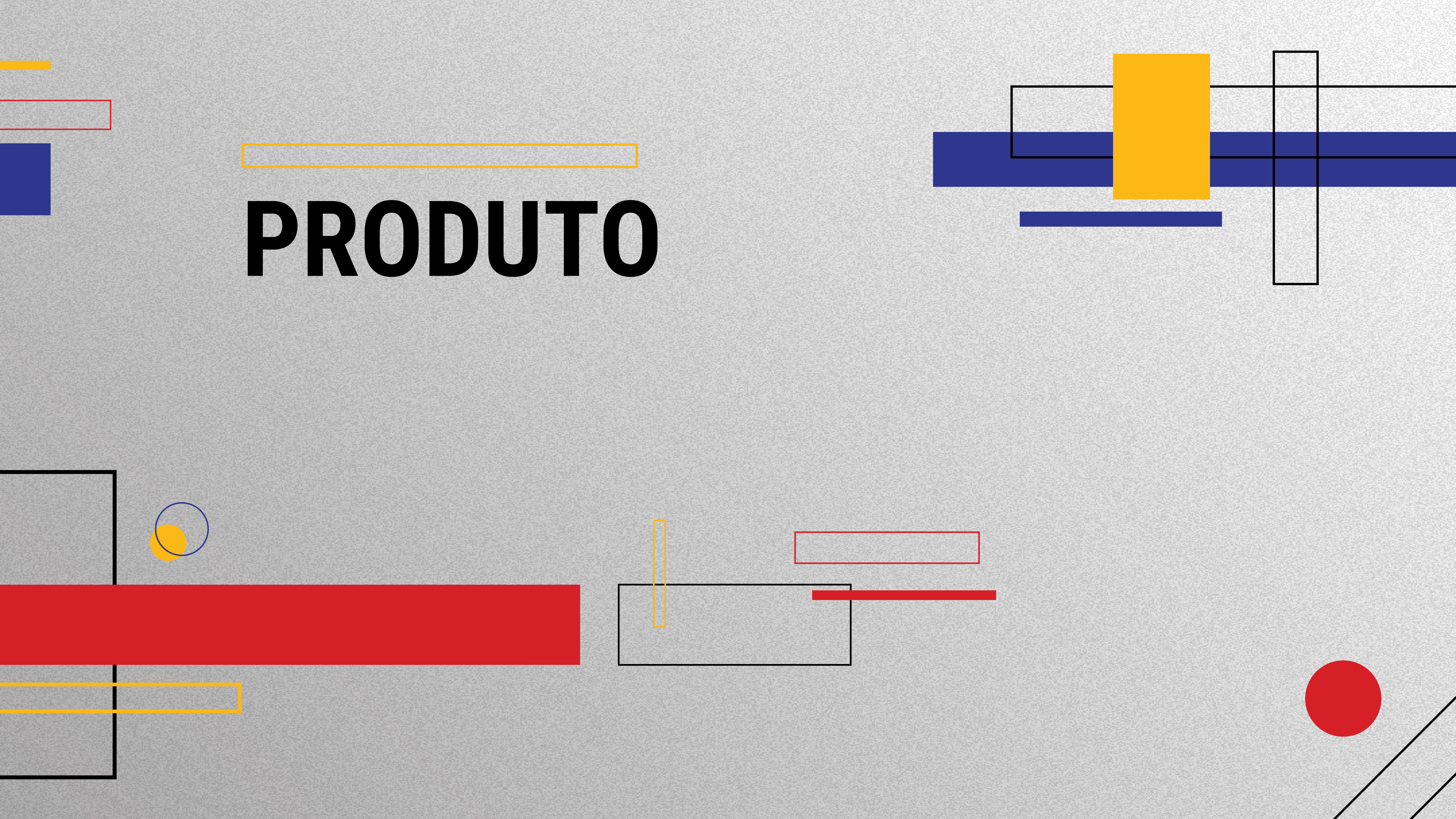


PRODUTO



PRODUTO

QUE AUXILIA NO CORTE DE ALIMENTOS

Esse projeto foi desenvolvido após analisar uma situação que acontecia no cotidiano do usuário, notamos que pessoas que possuíam alguma deficiência física tinham muita dificuldade em cortar os alimentos quando preparavam suas refeições, ainda mais quando se tratava de carne.

A partir disso, fizemos um redesign de produto que auxilia pessoas com deficiência física no corte de alimentos. O produto seria adaptado para pessoas amputadas e que possuem má formação de membros como nos braços, pessoas com dificuldade de movimentos e também poderia ser utilizado por pessoas que não tem deficiência alguma. Queríamos que fosse um produto de uso universal.

Neste projeto procuramos focar nos seguintes requisitos, adaptabilidade para pessoas com deficiência física, segurança do usuário, versatilidade, autonomia, praticidade, o produto precisava ser higiênico por ser algo que iria ter contato com os alimentos e também que o usuário conseguisse ser independente.

A partir disso, começamos a fazer as análises segundo a metodologia Bernd Löbach, análise de necessidade, mercado, função, estrutural e análise de materiais.

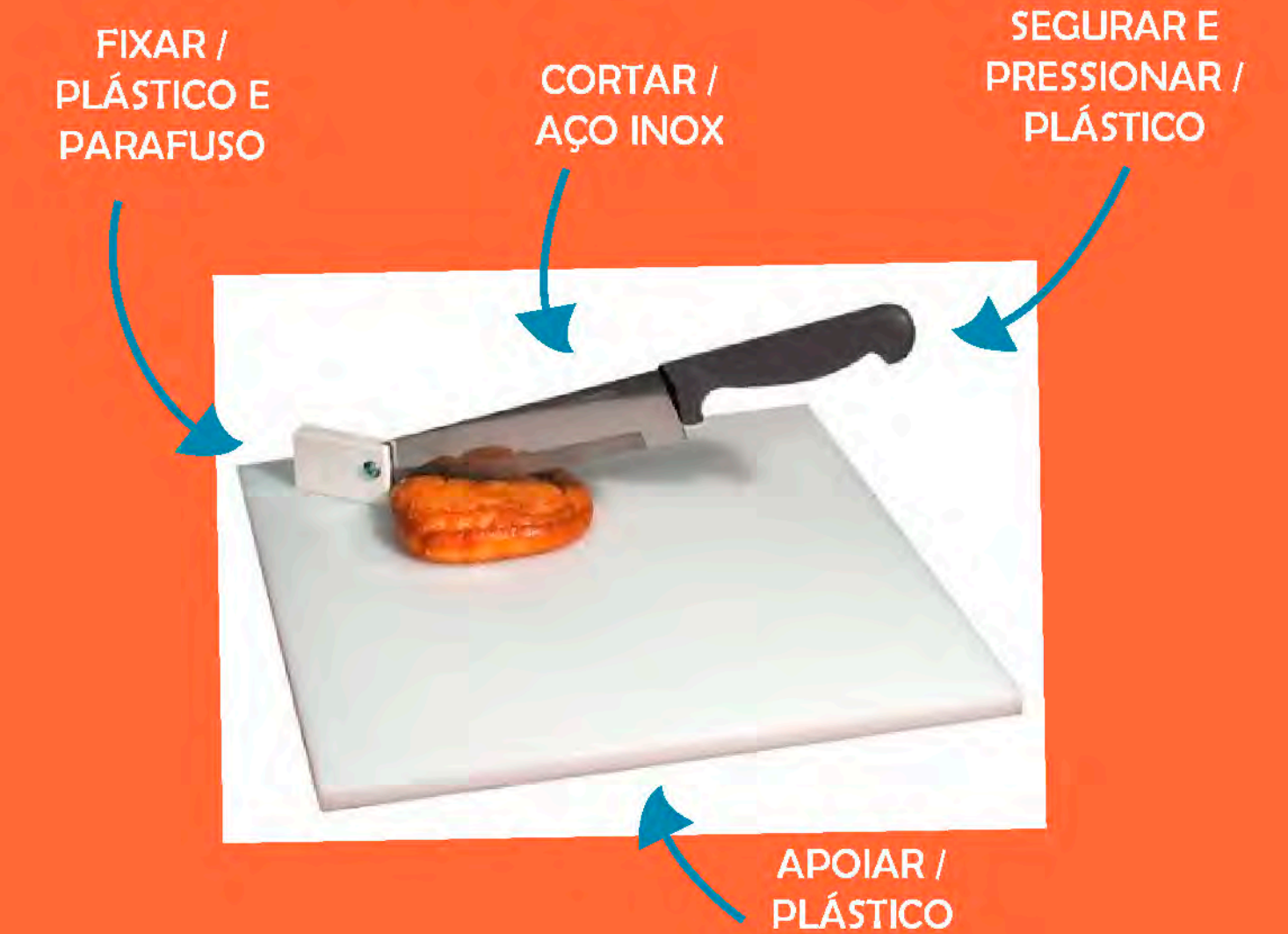
ANÁLISE DE NECESSIDADE

- Pessoas amputadas;
- Pessoas com má formação;
- Pessoas com dificuldade de movimentos.

ANÁLISE DE MERCADO



ANÁLISE DE FUNÇÃO E ESTRUTURAL



ANÁLISE DE MATERIAIS

Prancha de madeira



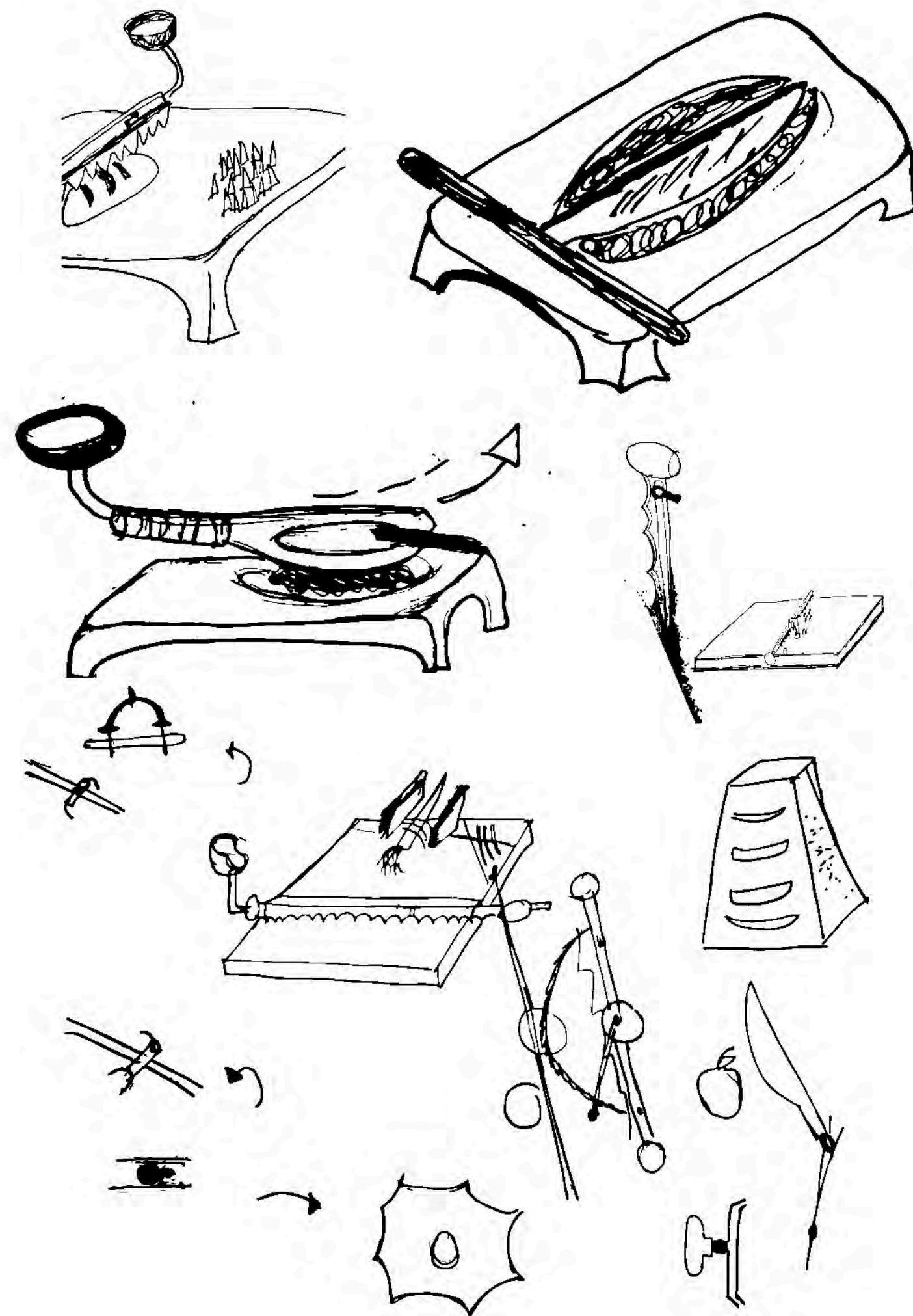
Prancha de polímero



Prancha de vidro



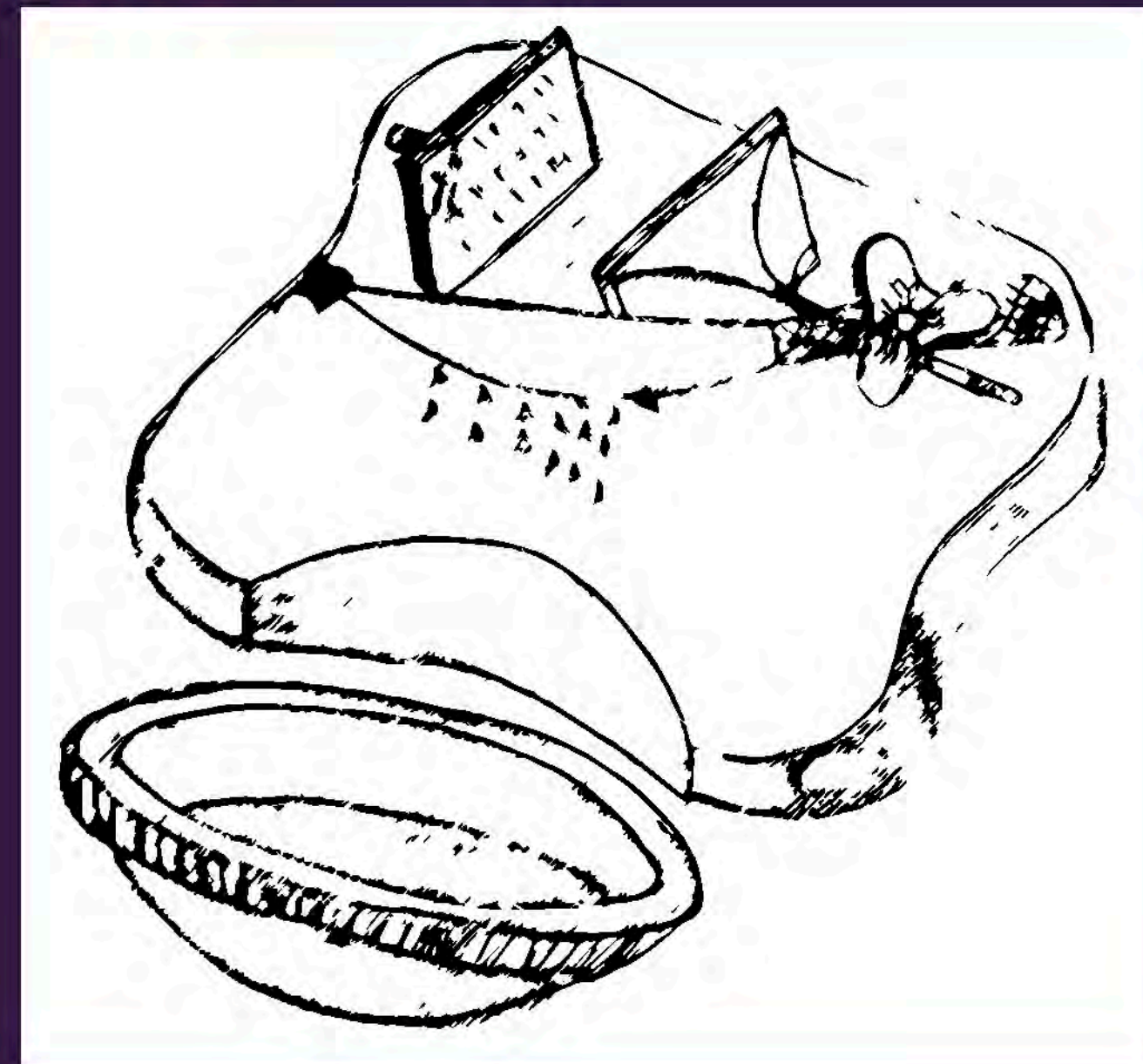
GERAÇÃO DE IDEIAS



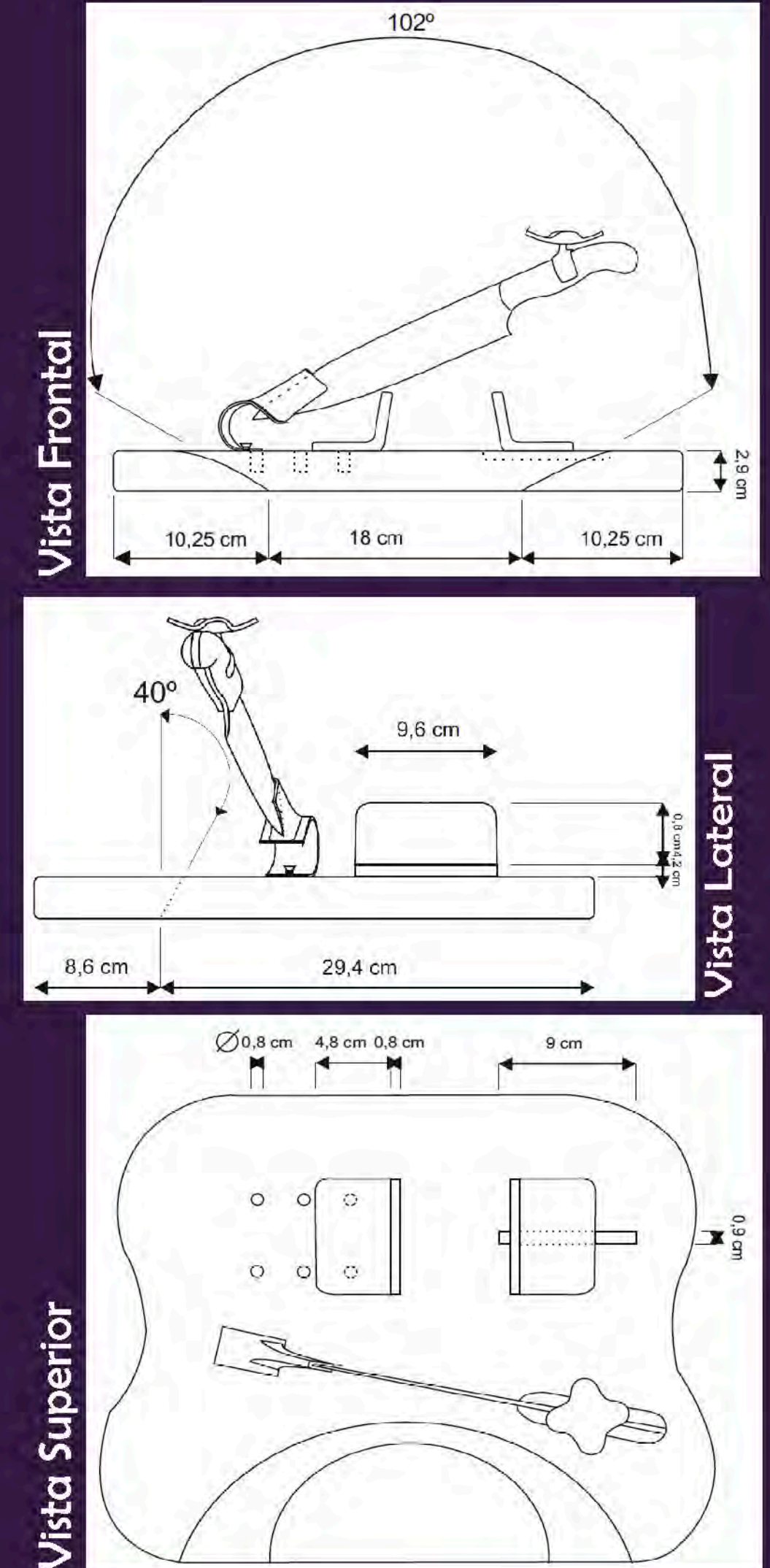
BRAINSTORMING

Autonomia Sustentabilidade Ventosas
 Manutenção IA Materiais Modularidade
 Ergonomia Motricidade Fina Encaixe Peso
 Praticidade Estética Conforto Força
 Funcionalidade Customização Segurança
 Finalidade Textura Usabilidade Resistência
 Autoestima Acoplamento Leveza Limpeza

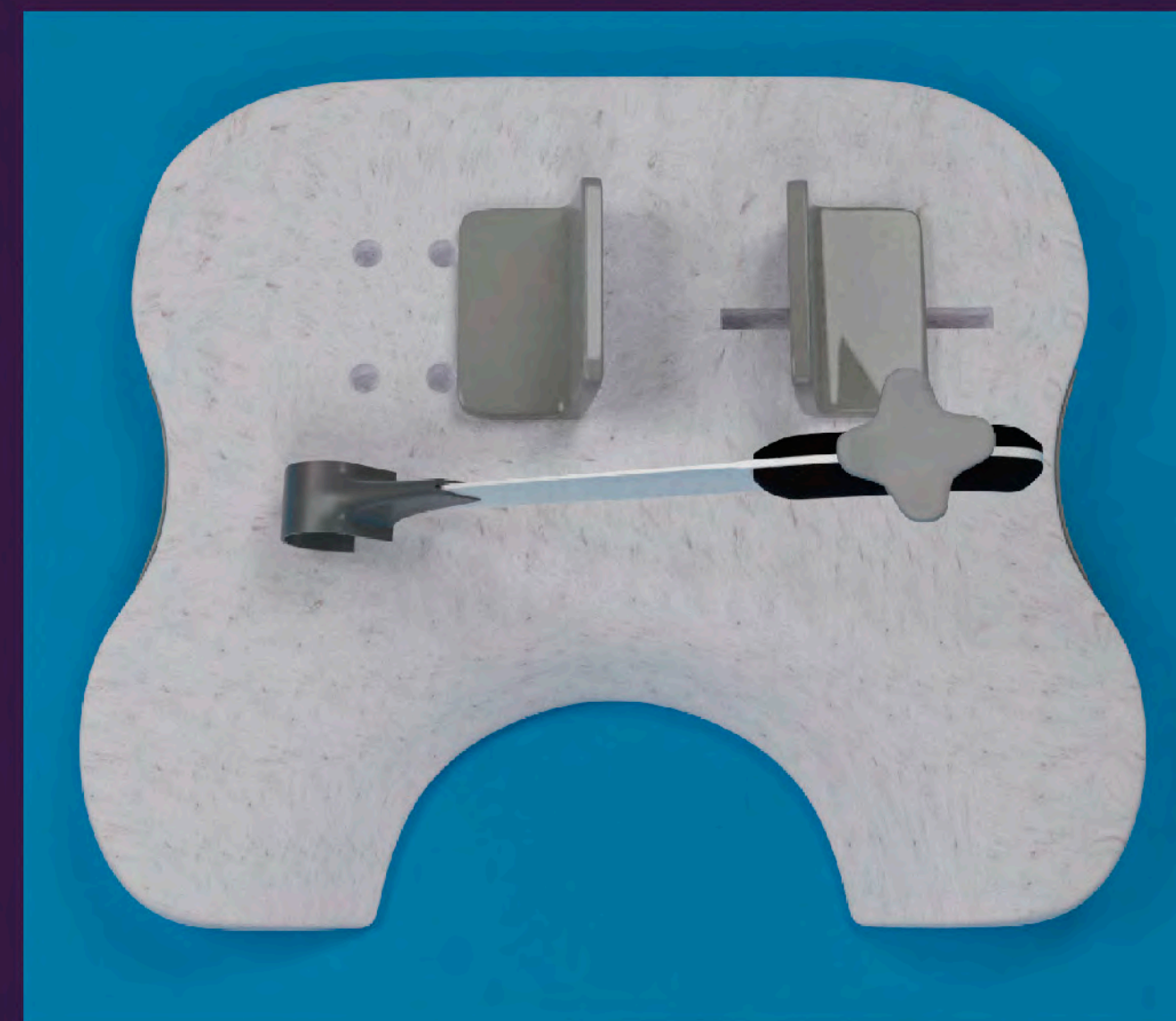
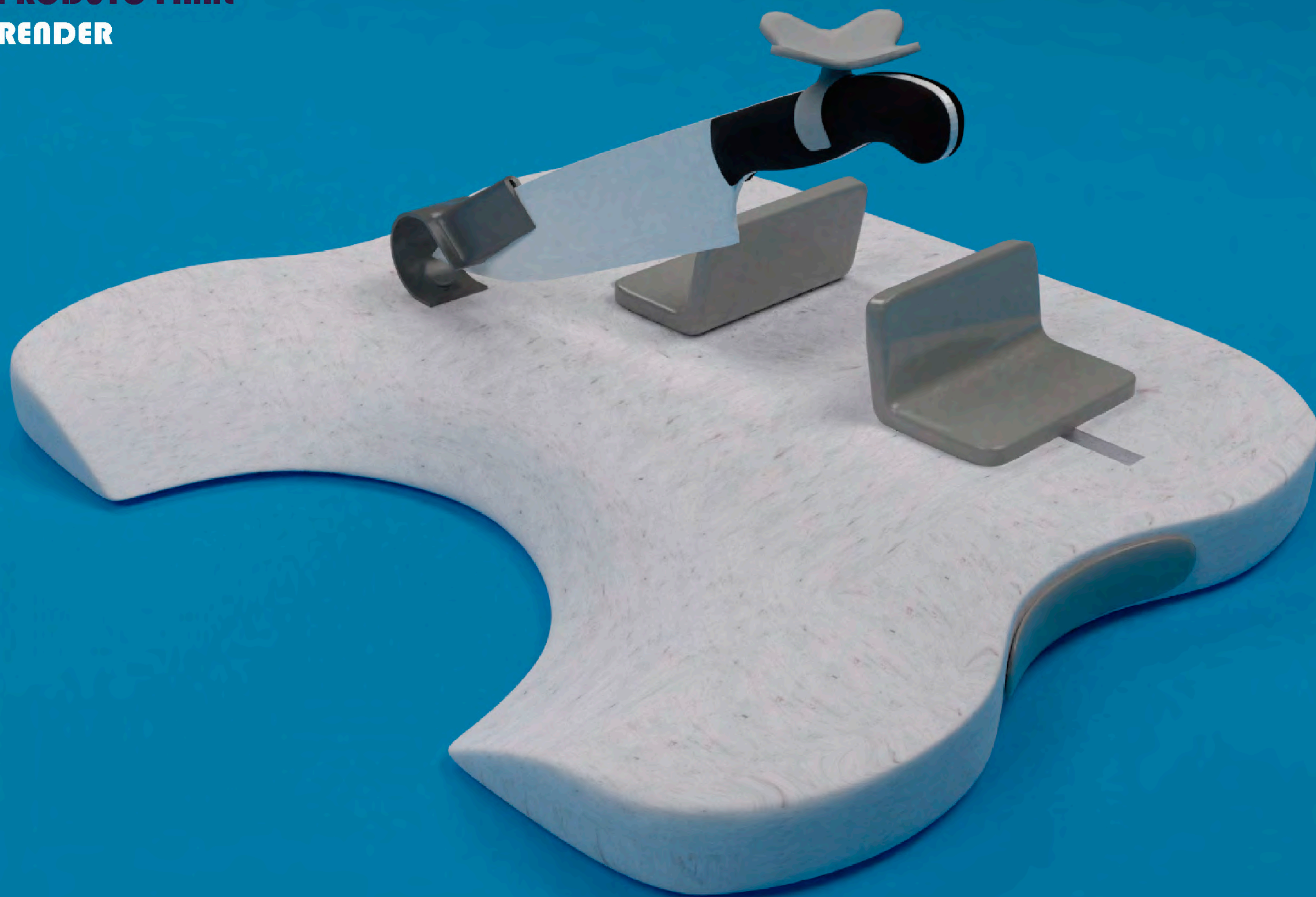
SKETCH

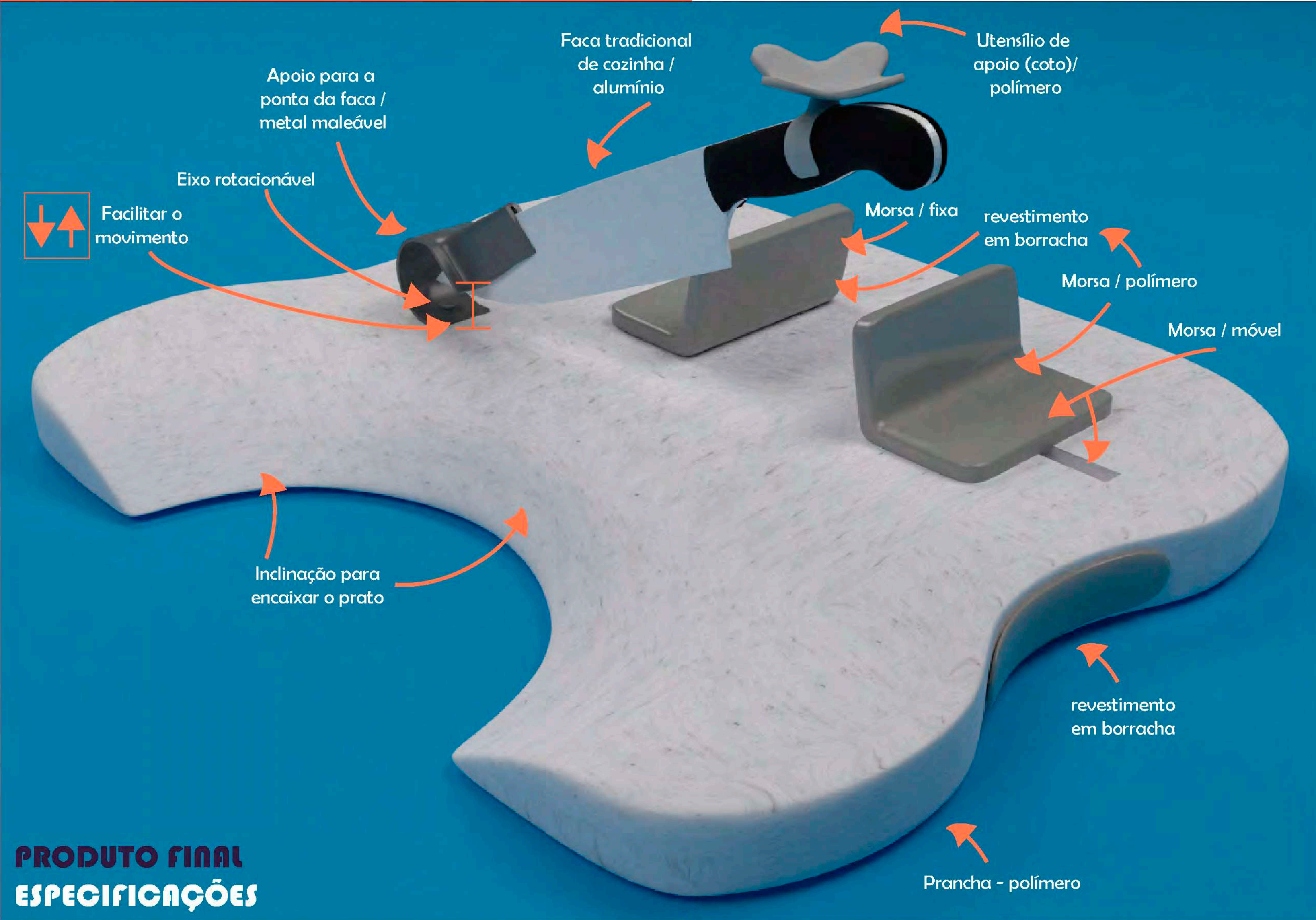
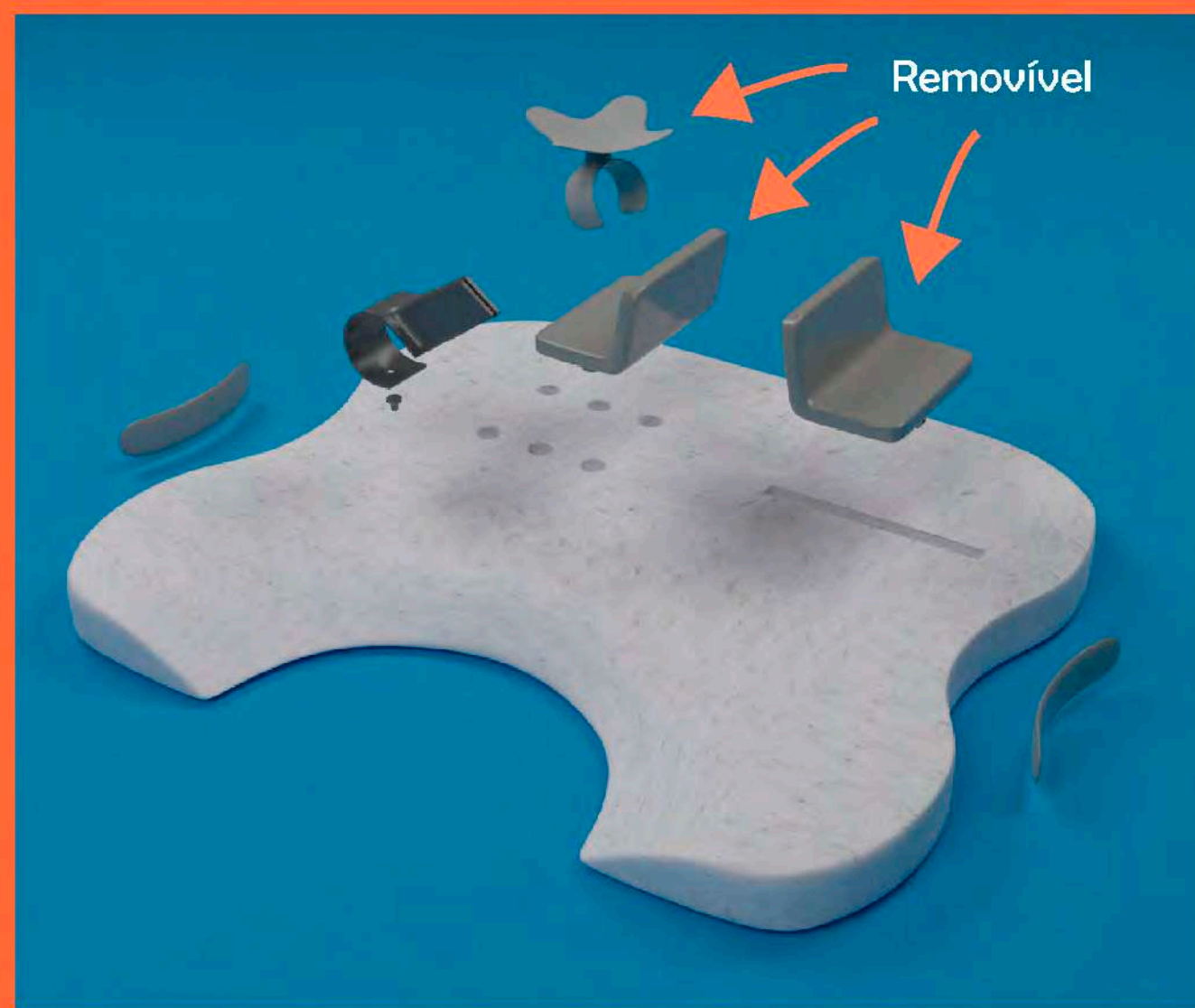
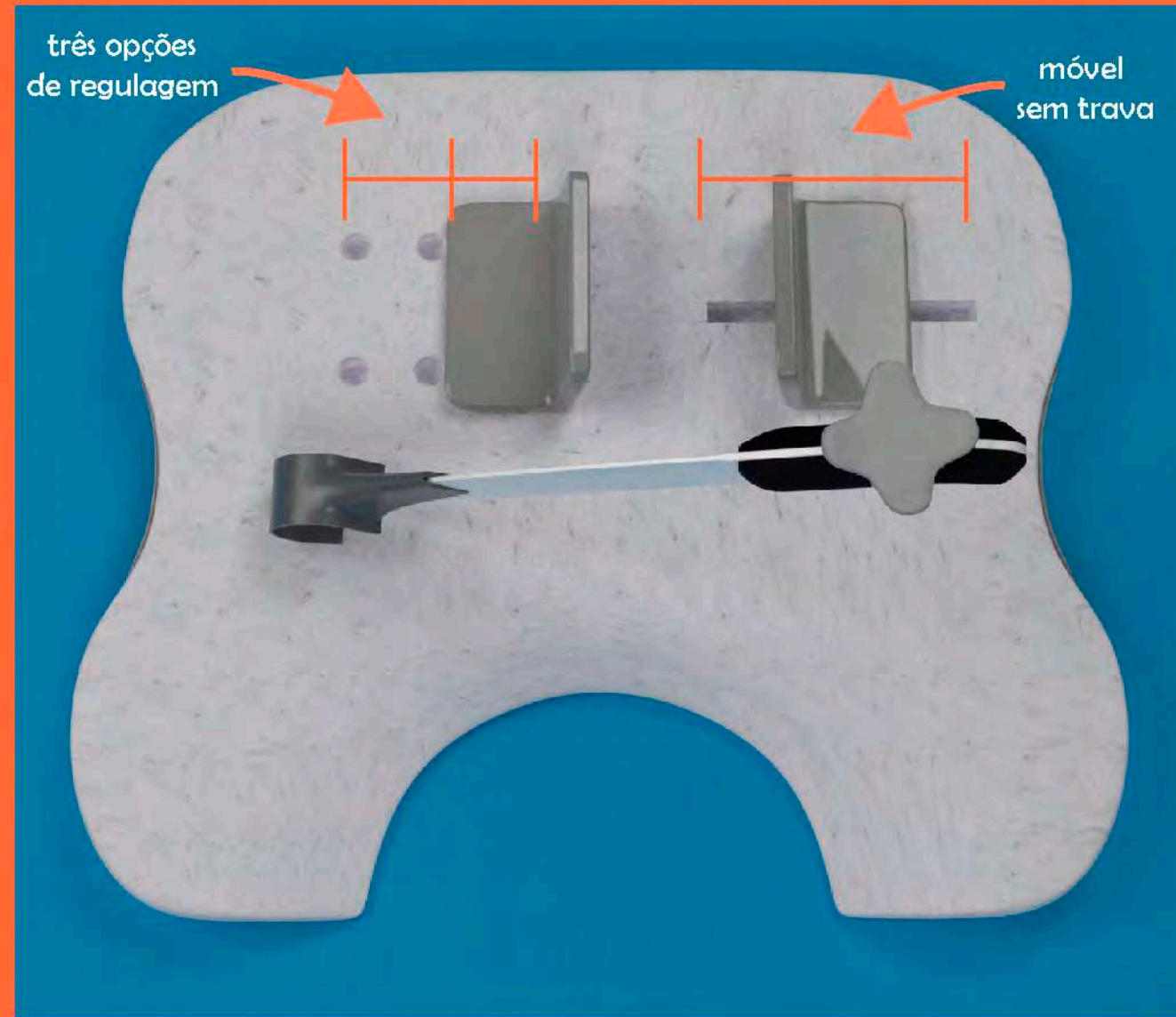


DESENHO TÉCNICO

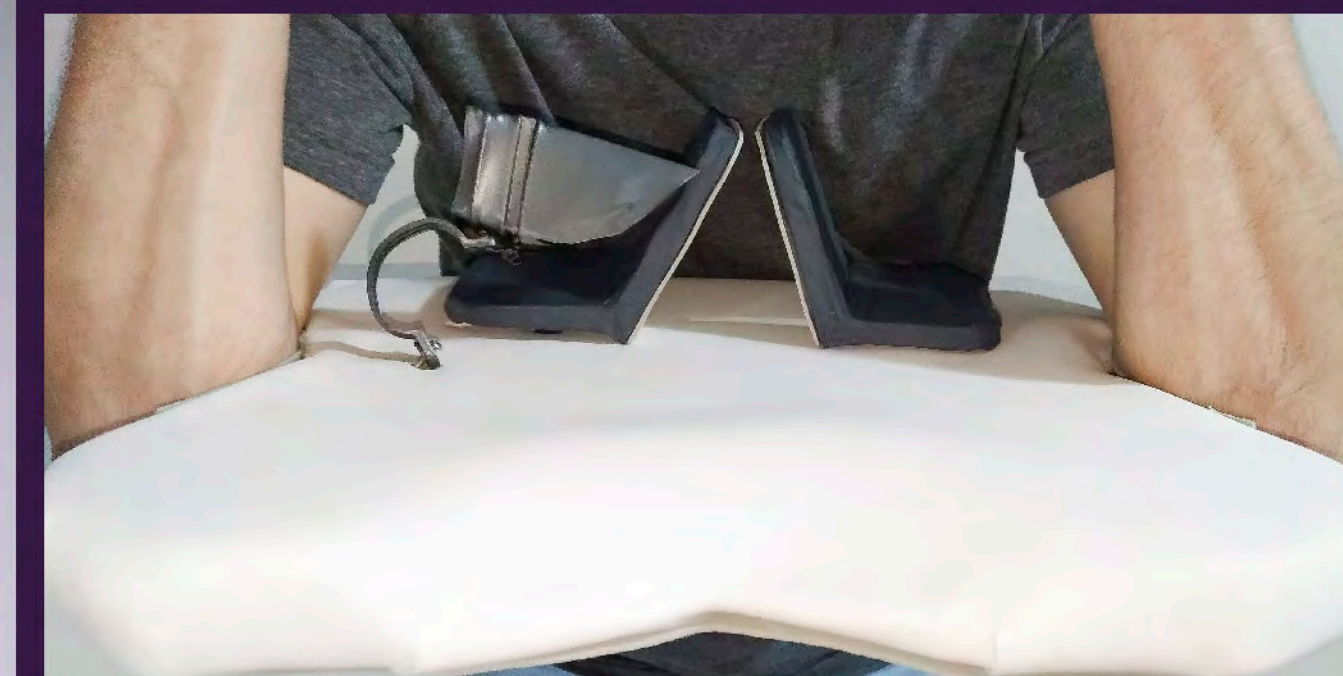


PRODUTO FINAL
READER





PRODUTO FINAL
PROTÓTIPO



PRODUCT

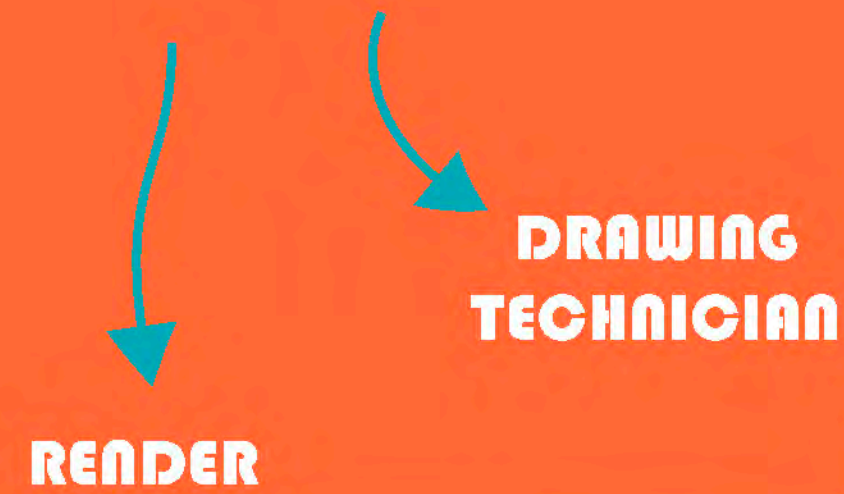
THAT ASSIST IN FOOD CUTTING

This project was developed to assist the daily household chores of people with amputated upper limbs, with malformation or restriction of movement, who have great difficulty in cutting food to prepare their meals.

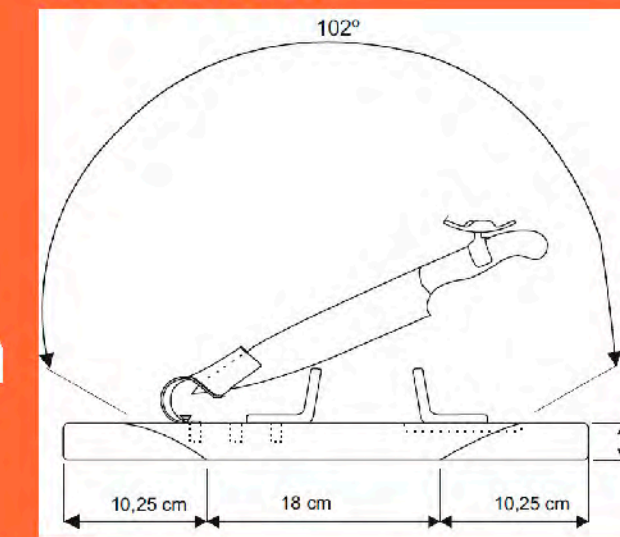
Based on a user's real needs, we redesigned a platform that makes it easy to fix food for knife-cutting motion. One of the main requirements that should make up the project, we focus on adaptability for people with physical disabilities, user safety, versatility, autonomy, practicality and hygiene.

From this, we structured the project construction methodology according to Bernd Löbach, focusing on needs analysis, market, function, structure and materials.

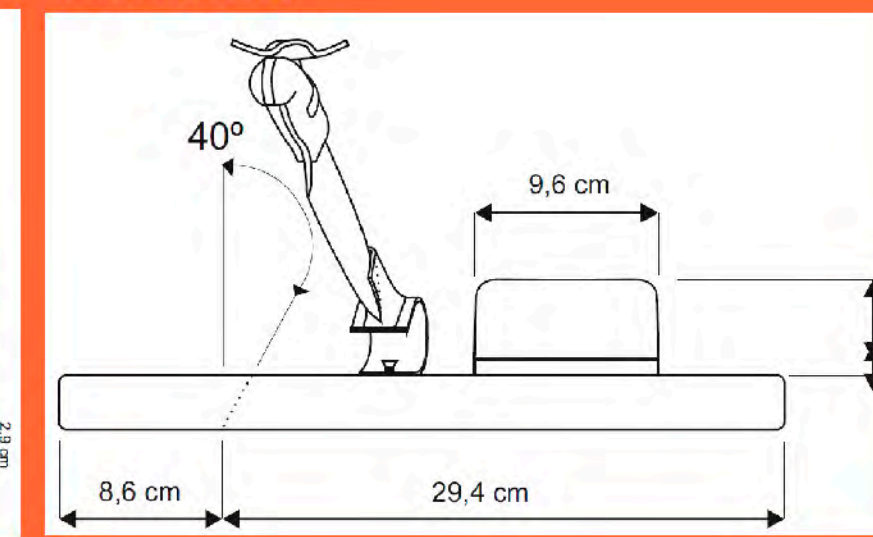
FINAL PRODUCT



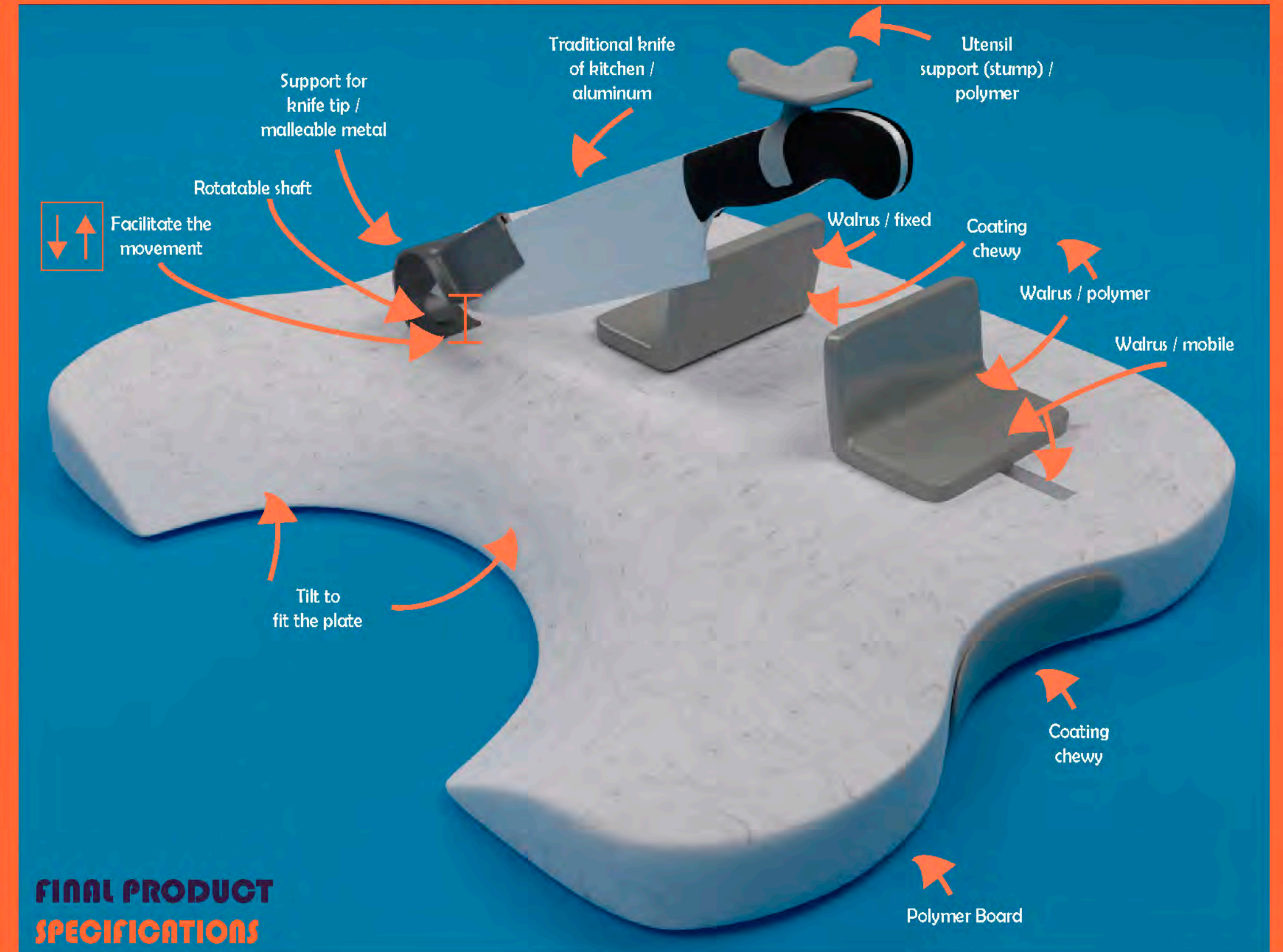
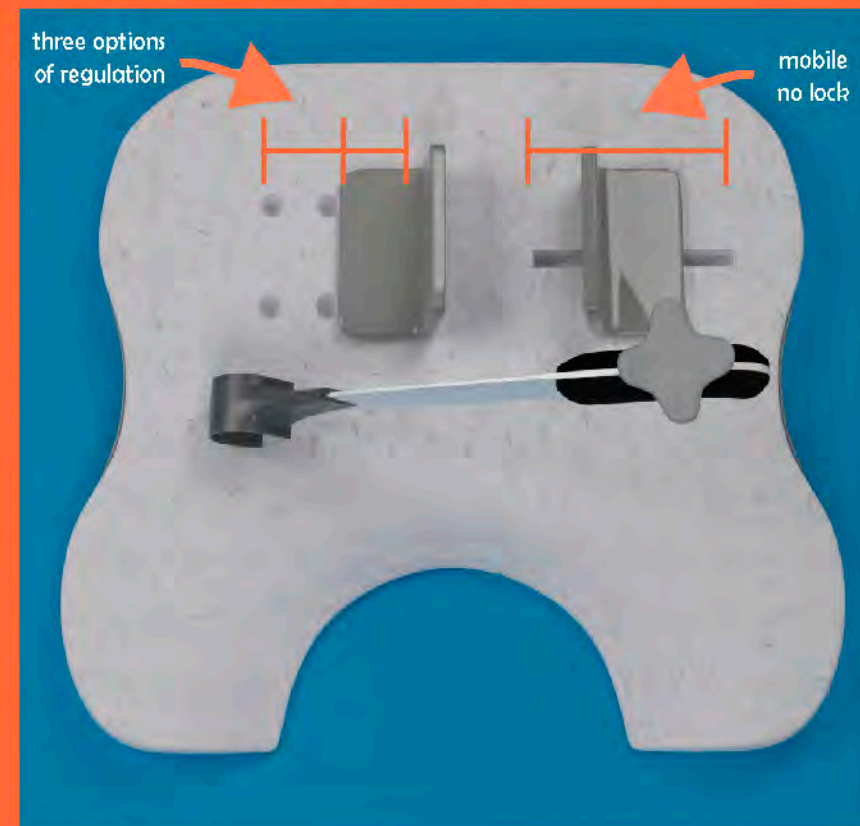
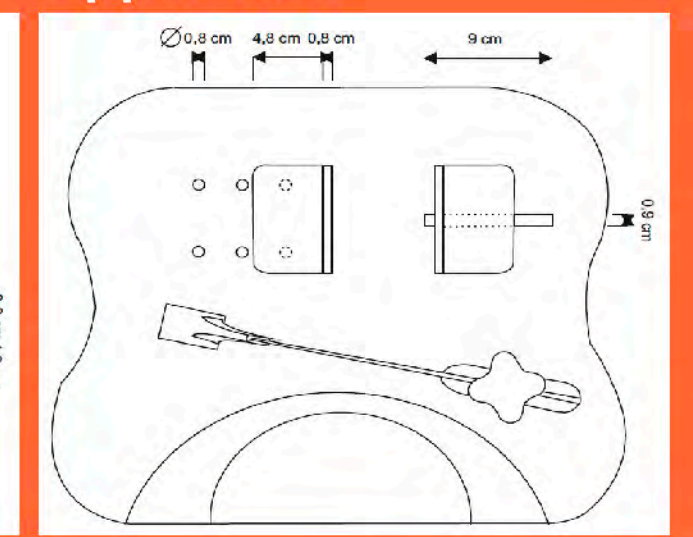
Front view



Side view



Upper view



FINAL PRODUCT SPECIFICATIONS

A TORRE

Este jogo foi desenvolvido com o objetivo de ensinar crianças sobre o mercado econômico, levando seu aprendizado além da ideia de poupar. Segundo levantamento do Serasa Experian, no mês de junho de 2018, o número de inadimplentes no Brasil era de 61,8 milhões.

Acredito que para um país como o Brasil, ensinar as crianças sobre economia é fundamental, justamente para que no futuro tenhamos adultos mais conscientes de suas contas, de como o dinheiro funciona, e como se articula o mercado que lhe movimenta.

Tendo como base a metodologia de Gui Bonsiepe, e a Teoria do Desenvolvimento Humano de Piaget, desenvolvi um jogo que proporciona a base necessária para que, quando adultos, essas crianças compreendam com mais naturalidade o mercado financeiro.

Conforme a teoria de Piaget, as crianças entre 7-11 anos seguem as seguintes características:

*Começam a ter conhecimentos de matemática;

*A criança pensa de forma lógica e concreta, ou seja, se baseando no que é perceptível;

*Neste período, o indivíduo inicia o processo de reflexão, ou seja, pensa antes de agir;

*A organização social passa a ser de grupos;

*As brincadeiras começam a ser substituídas por jogos e competições, apesar de as crianças apresentarem dificuldades no estabelecimento de regras;

*Estes jogos são importantes para o desenvolvimento integral da criança, pois estimulam a socialização, o desenvolvimento moral e o intelectual.

Levando em consideração as características citadas anteriormente, o jogo foi desenvolvido da seguinte maneira: Cada casa está ligada a um cofre ou a uma carta por cor, para facilitar a associação feita pela criança.

O jogo utiliza frases sucintas, para facilitar o entendimento.

Todo o jogo se baseia na tomada de decisão da criança.

O jogo trabalha com dois fatores: dinheiro e pontos. Ganha o jogo quem tiver mais pontos, porém quem chega ao final com mais dinheiro em seus cofres ganha uma quantidade expressiva de pontos.

O cofre amarelo representa os investimentos de curto prazo; o cofre azul representa os investimentos de médio prazo; o cofre rosa representa os investimentos de longo prazo.

O jogo conta com casas que pretendem internalizar alguns conceitos na criança, de maneira simples. Ao longo do jogo a criança notará que deixar mais dinheiro no cofre rosa é vantagem, pois ele rende mais. E que deixar menos dinheiro no cofre amarelo faz mais sentido, já que ele não rende, e durante o jogo o tabuleiro exige apenas pequenas quantidades desse cofre. As regras foram feitas, também, de maneira sucinta (são apenas 7, quase todas de apenas 1 frase).

As cartas misteriosas entram no jogo para ensinar a criança que a vida tem imprevistos. Elas serão tanto boas, quanto ruins.

Algumas casas ensinarão para a criança que a doação ao próximo traz pontos, portanto, vantagens pessoais também. Algumas ensinam que se você investir com inteligência, receberá mais dinheiro em troca.

O jogo foi montado em uma estrutura de 10 casas com essências diferentes:

CARTA MISTERIOSA	PARE AQUI
ESCOLHA ENTRE ISSO OU AQUILO	SEU COFRE RENDEU
"SALÁRIO"	SE VOCÊ TEM VALOR INVESTIDO, RECEBA TANTOS PONTOS
DOE AO PRÓXIMO +TANTOS PONTOS	BÔNUS
DECISÃO ERRADA	TOPO

REGRAS:

Todos os jogadores iniciam com R\$ 300,00.

Todo o dinheiro que você ganhar, você mesmo decide em qual cofre investir.

Se você precisar retornar, não é necessário cumprir a demanda da casa em que você cair.

Quando você ganhar dinheiro, retire as notas do monte. Quando precisar pagar, retorne as notas para o monte (a não ser que a casa diga para pagar ao próximo jogador).

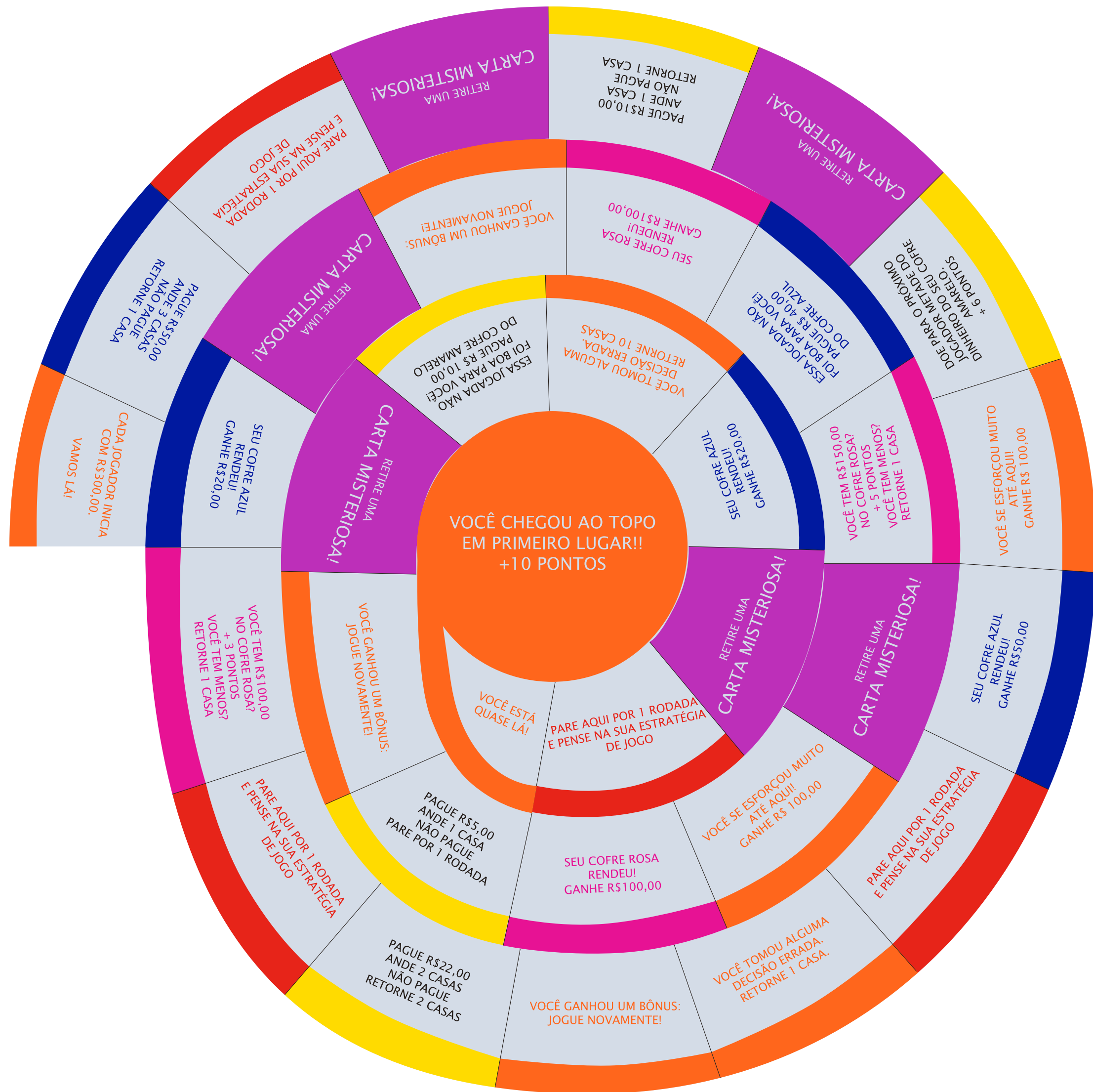
Quando precisar pagar e tiver apenas notas de maior valor, troque no monte.

Quem tiver mais dinheiro acumulado nos três cofres no final do jogo ganha + 10 pontos.

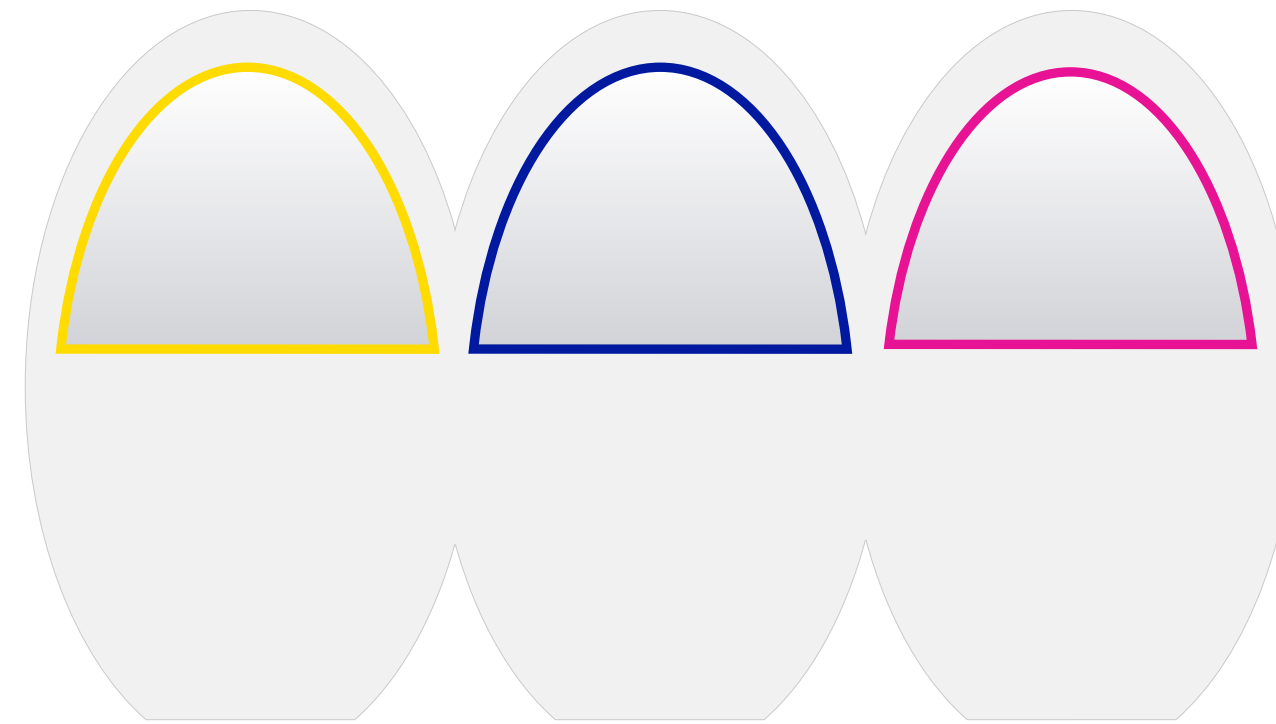
Ganha o jogo quem tiver mais pontos.



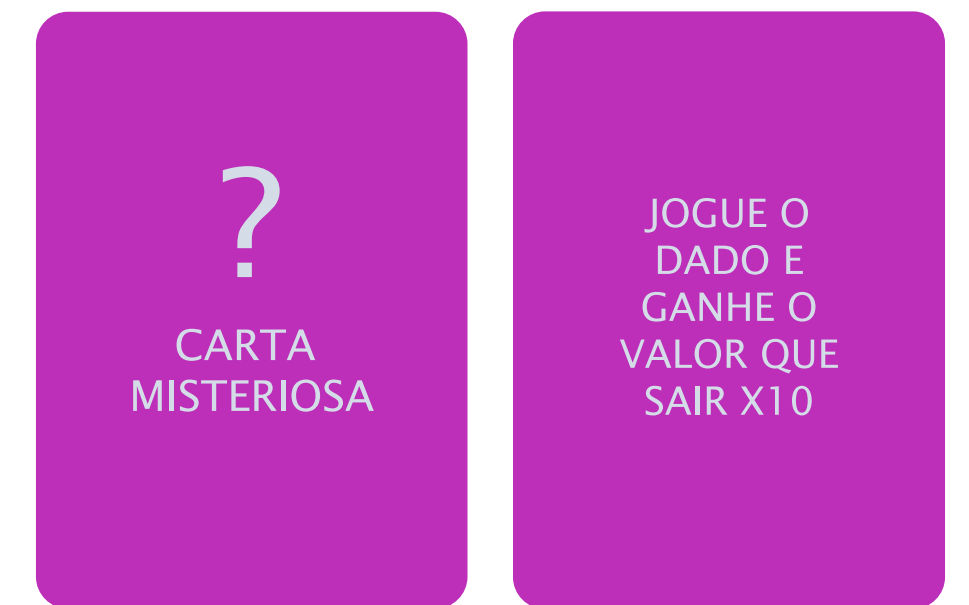
TABULEIRO



COFRES



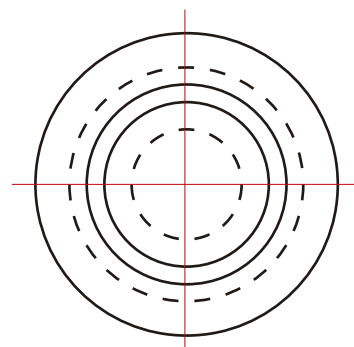
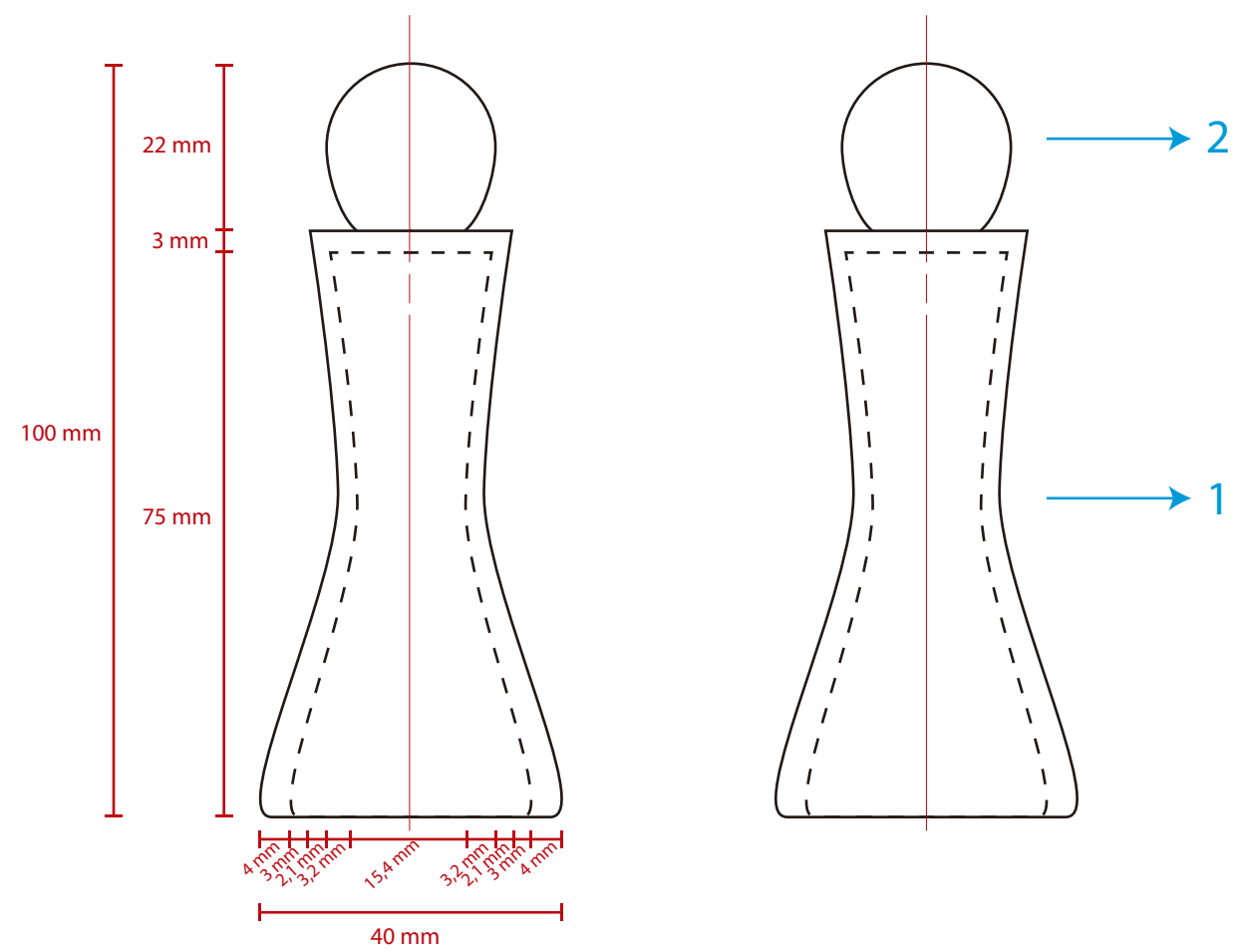
EX. DE CARTA:



FOTOS DOS PROTÓTIPOS:



FICHAS TÉCNICAS



INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) USINAR A PARTE 1 DA PEÇA EM AÇO
 2) PINTAR O AÇO COM TINTA ESMALTE NA COR ABAIXO



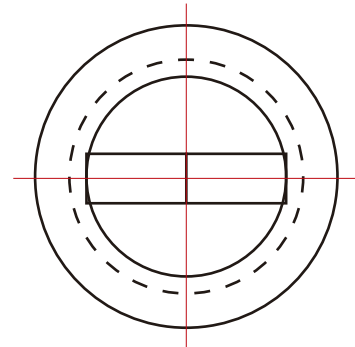
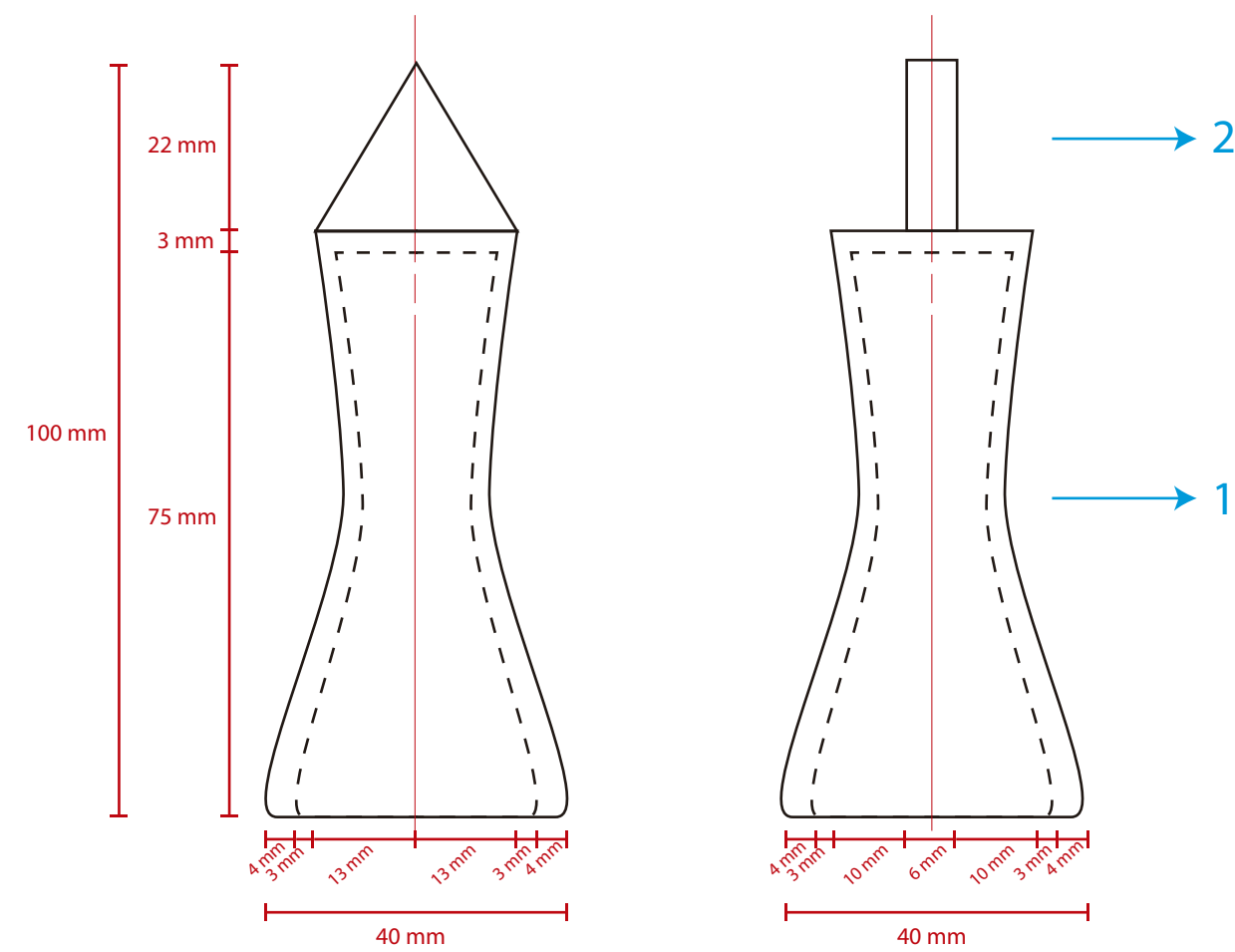
3) INJETAR A PARTE 2 DA PEÇA EM PLÁSTICO, NA COR ABAIXO



4) COLAR DUAS PARTES.

PEÇA DE TABULEIRO 1

ESCALA 4:1



INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) USINAR A PARTE 1 DA PEÇA EM AÇO
 2) PINTAR O AÇO COM TINTA ESMALTE NA COR ABAIXO



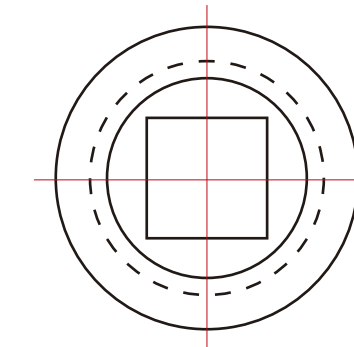
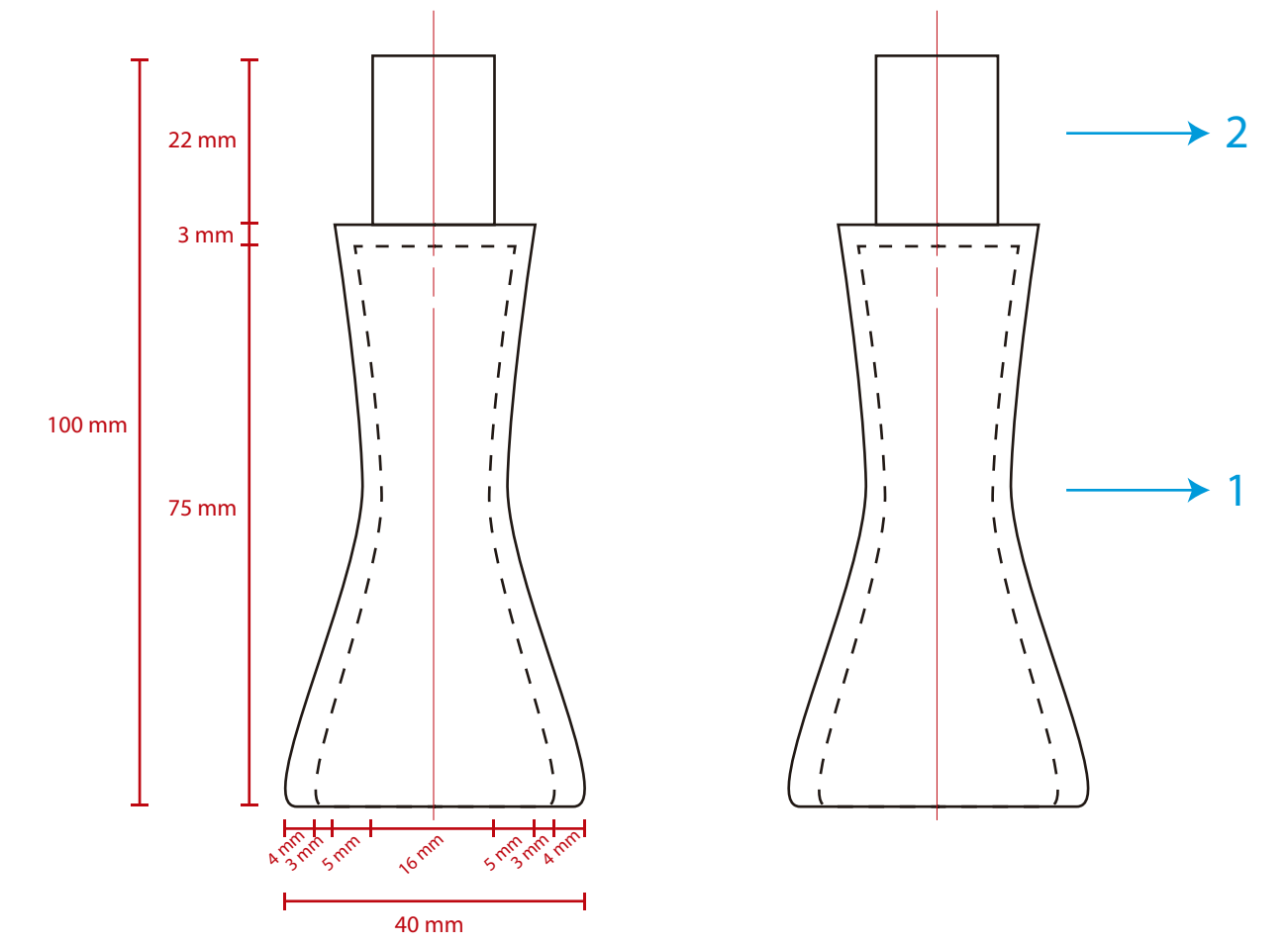
3) INJETAR A PARTE 2 DA PEÇA EM PLÁSTICO, NA COR ABAIXO



4) COLAR DUAS PARTES.

PEÇA DE TABULEIRO 2

ESCALA 4:1



INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) USINAR A PARTE 1 DA PEÇA EM AÇO
 2) PINTAR O AÇO COM TINTA ESMALTE NA COR ABAIXO



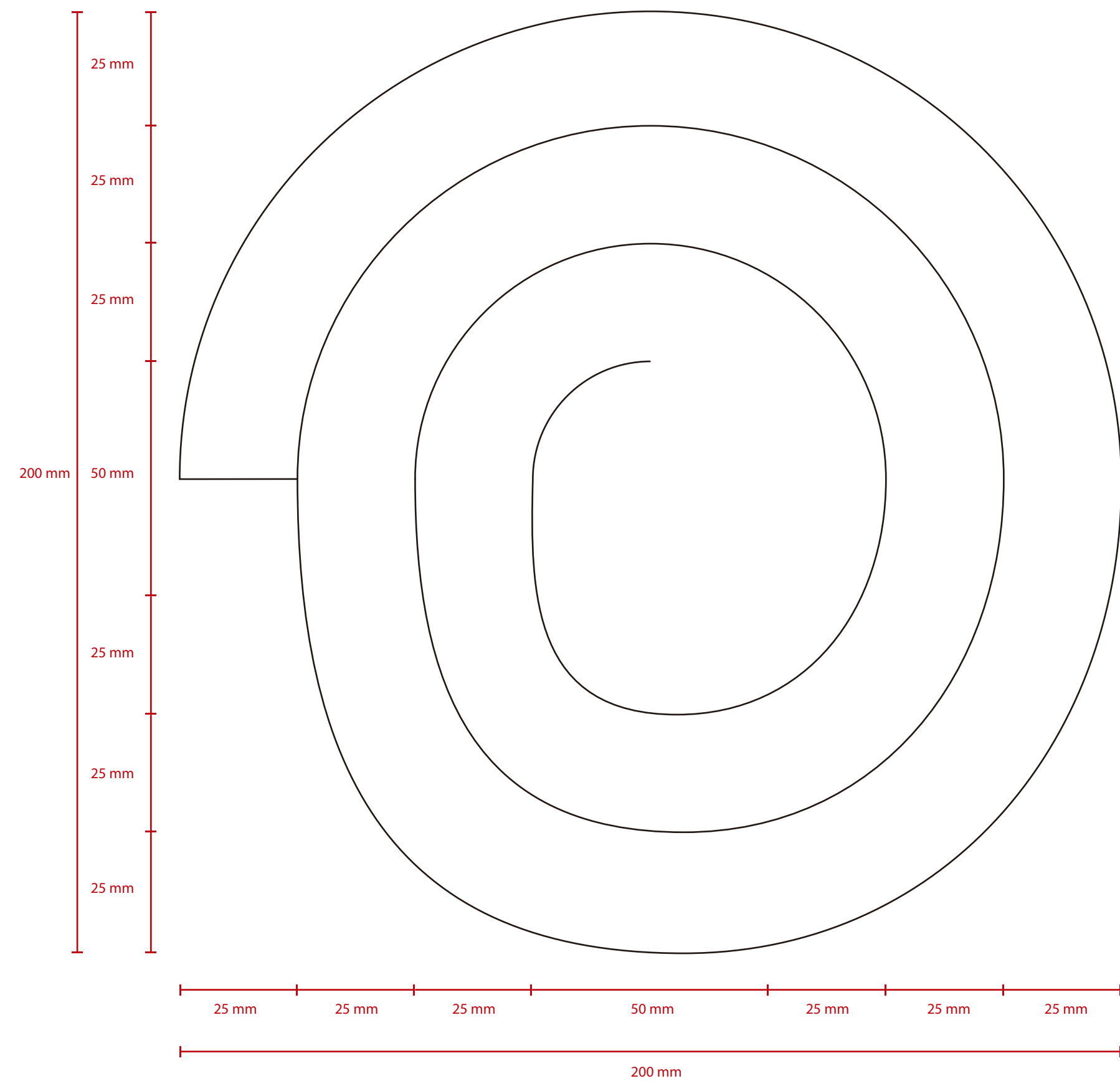
3) INJETAR A PARTE 2 DA PEÇA EM PLÁSTICO, NA COR ABAIXO



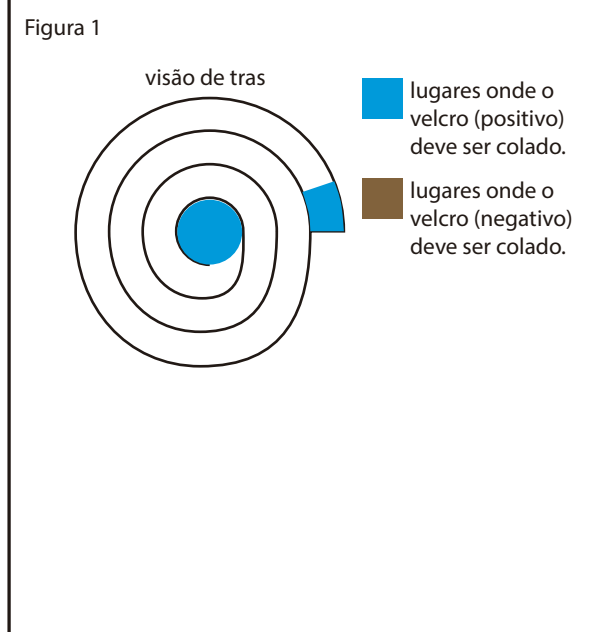
4) COLAR DUAS PARTES.

PEÇA DE TABULEIRO 3

ESCALA 4:1

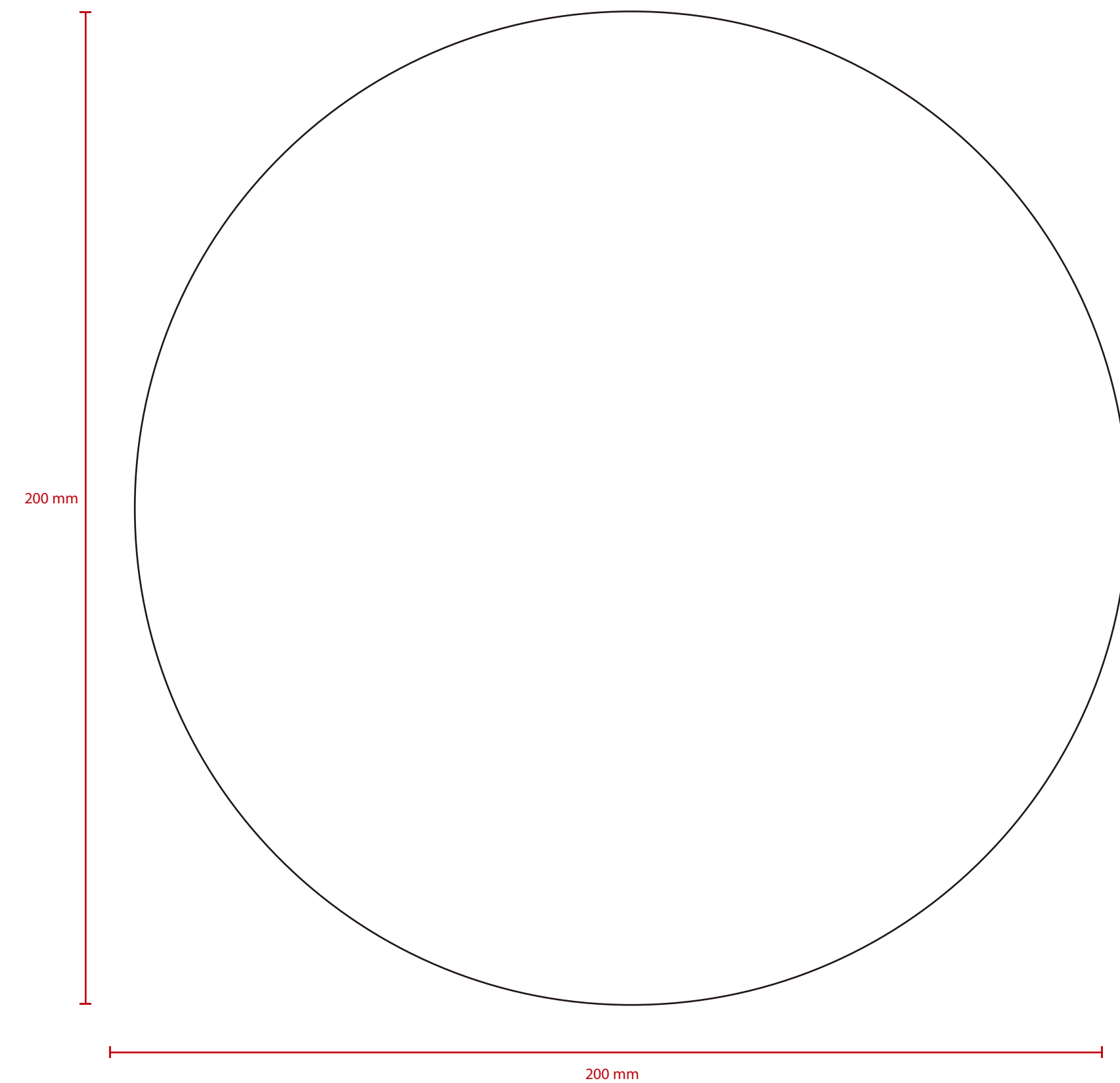


INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) IMPRIMIR ARTE POR MEIO DE OFFSET (ARTE DISPONÍVEL NO ANEXO PEÇAS GRÁFICAS), EM COUCHÉ BRILHO 120G.
 2) COLAR IMÃ EM PAPELÃO (COM MESMO MOLDE DA ARTE) DE NO MÍNIMO 5mm DE ESPESSURA.
 3) COLAR ARTE.
 4) NAS LINHAS RETAS, FAZER PARTE DESTACÁVEL.
 5) COLAR LADO POSITIVO DO VELCRO NAS ÁREAS APONTADAS NA FIGURA 1.

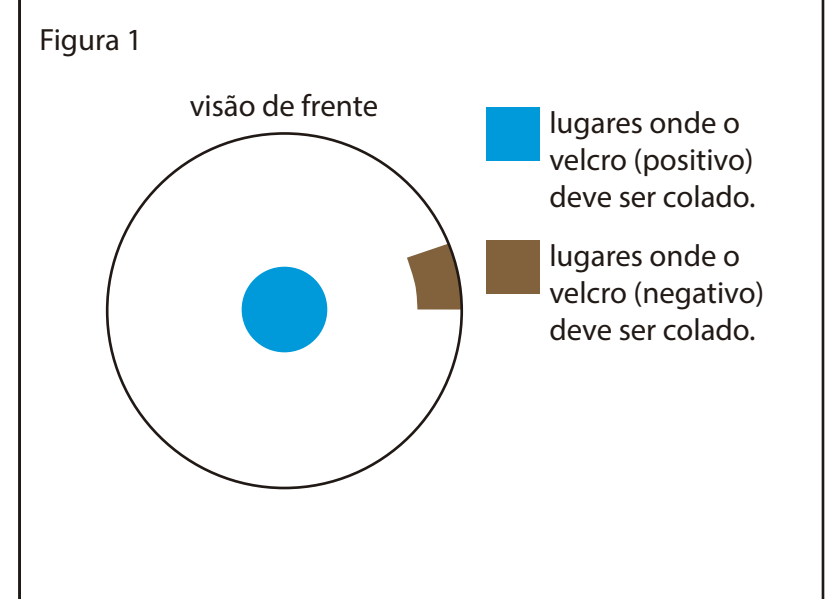


TABULEIRO

ESCALA 1:2

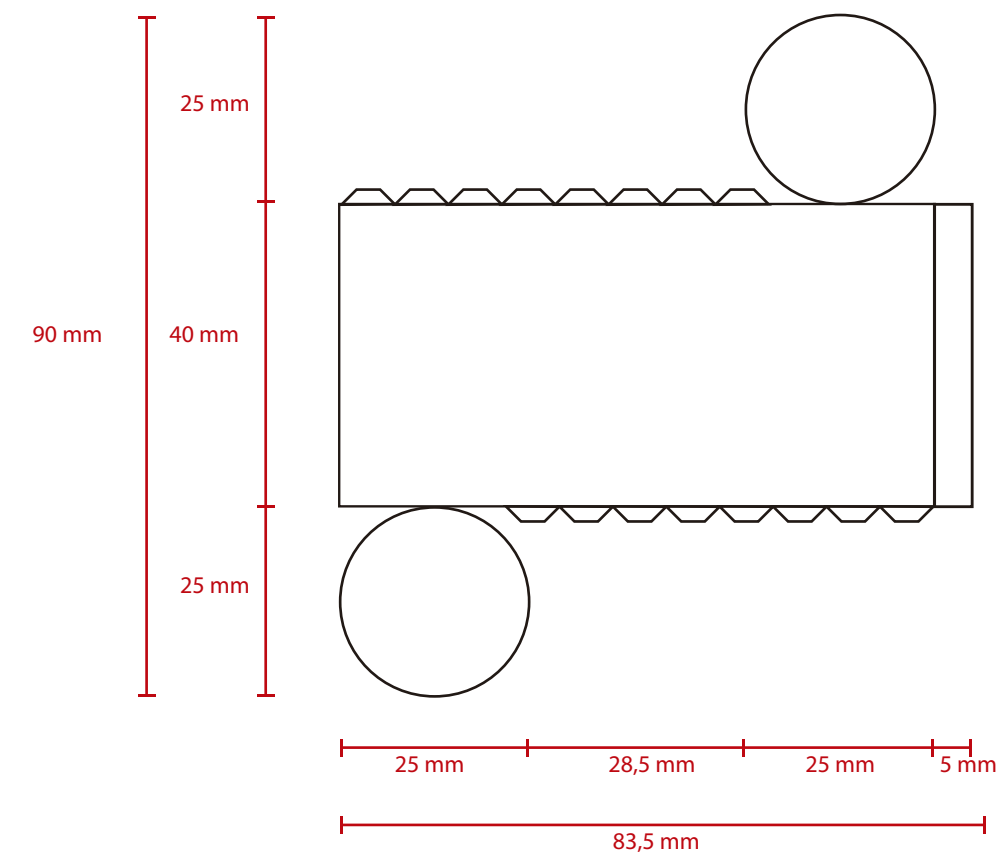


INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) IMPRIMIR ARTE POR MEIO DE OFFSET (ARTE DISPONÍVEL NO ANEXO PEÇAS GRÁFICAS), EM COUCHÉ BRILHO 120G.
 2) COLAR EM PAPELÃO (COM MESMO MOLDE DA ARTE) DE NO MÍNIMO 5mm DE ESPESSURA.
 3) COLAR VELCRO NAS ÁREAS APONTADAS CONFORME FIGURA 1.



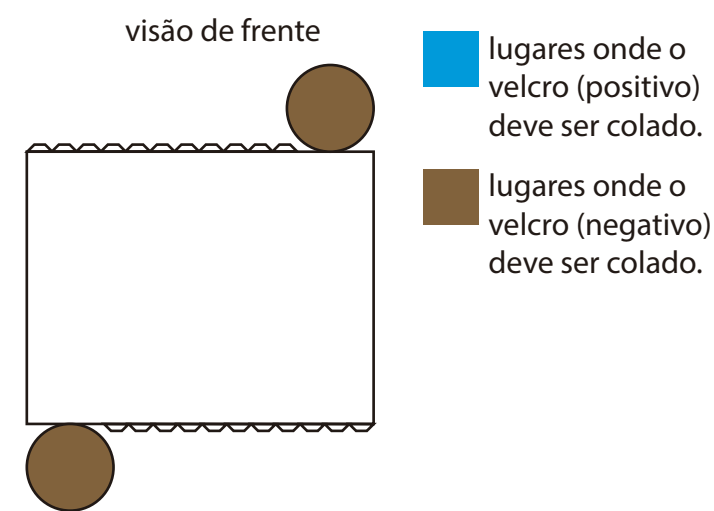
BASE TABULEIRO

ESCALA 1:2



INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) IMPRIMIR ARTE POR MEIO DE OFFSET (ARTE DISPONÍVEL NO ANEXO PEÇAS GRÁFICAS), EM COUCHÉ BRILHO 350G.
 2) COLAR VELCRO NAS ÁREAS APONTADAS CONFORME FIGURA 1.
 3) MONTAR O TUBO.

Figura 1



TORRE TABULEIRO

ESCALA 1:4

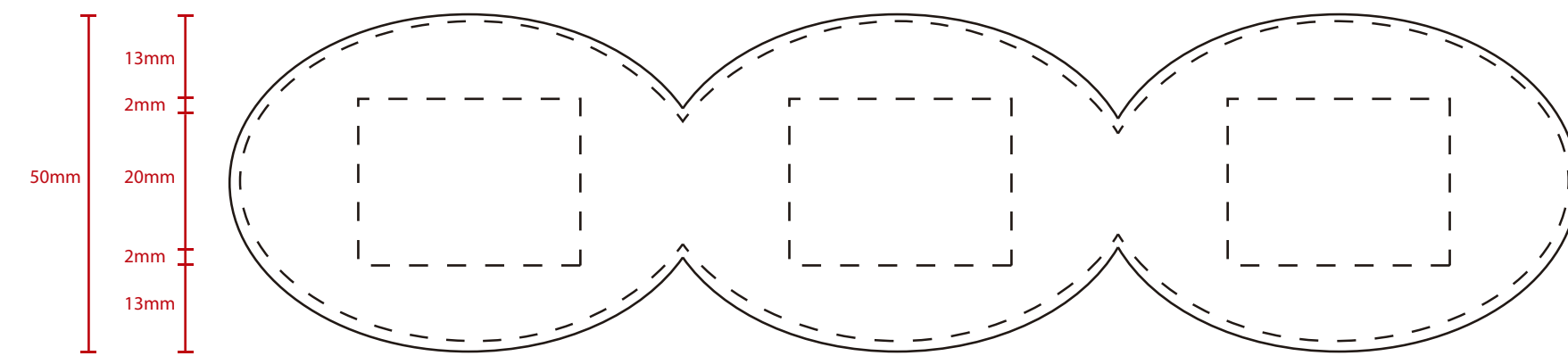
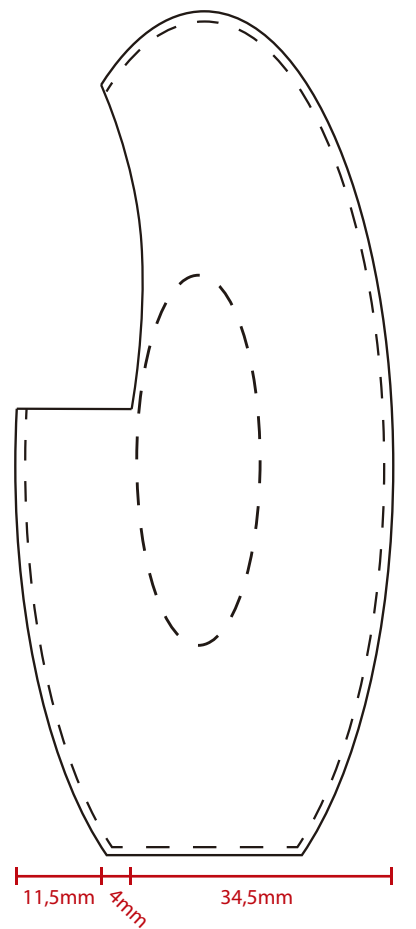
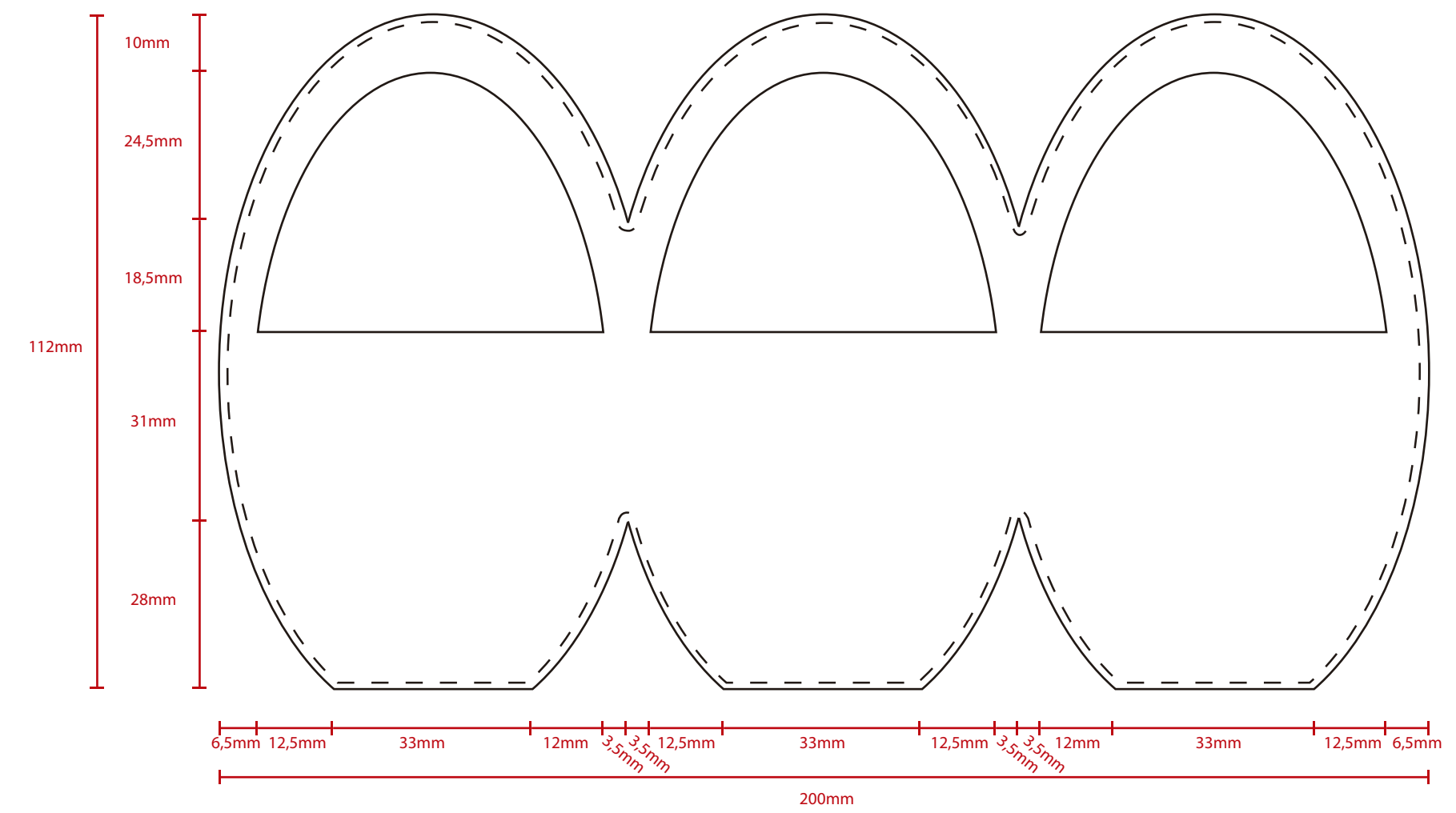
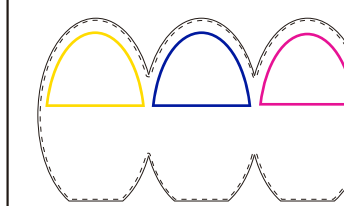


FIGURA 1



- PANTONE YELLOW C
- PANTONE BLUE 072 C
- PANTONE RHODAMINE RED C

INSTRUÇÕES PARA FABRICAÇÃO:
 1) INJETAR EM PLÁSTICO TRANSLÚCIDO.
 2) PINTAR AS BORDAS COLORIDAS CONFORME FIGURA 1.

COFRE

ESCALA 1:1

A TORRE

This game was developed to teach children about the economic market, taking their learning beyond the idea of saving money. According to a research by Serasa Experian, in June 2018 the number of defaulters in Brazil was 61.8 million.

I believe that for a country like Brazil, teaching children about economics is fundamental, so that in the future we will have adults who are more aware of their debts, how money works, and how the market that moves it is articulated.

Based on Gui Bonsiepe's methodology and Piaget's Theory of Human Development, I developed a game that provides the necessary foundation for these children to understand the financial market more naturally.

According to Piaget's theory, children between age 7 and 11 have the following characteristics:

- * Begin to have math skills;
- * The child thinks logically and concretely, that is, based on what is noticeable;
- * In this period, the individual begins the process of reflection, it thinks before acting;
- * The social organization happens in groups;
- * Imagination games are beginning to be replaced by games of competition, even though children have difficulty establishing rules;
- * These games are important for the integral development of the child, as they stimulate socialization, moral and intellectual development.

Taking into account the features mentioned above, the game was developed as follows:

Each step of the game is linked to a safe or a letter by color to facilitate the child's association.

The game uses succinct sentences to make it easier to understand.

The whole game is based on the child's decision making.

The game works with two factors: money and points. The gamer with most points wins, but those who reach the end with most money in their safes earn a significant amount of points.

The yellow vault represents short-term investments; the blue vault represents medium-term investments; the pink vault represents long term investments.

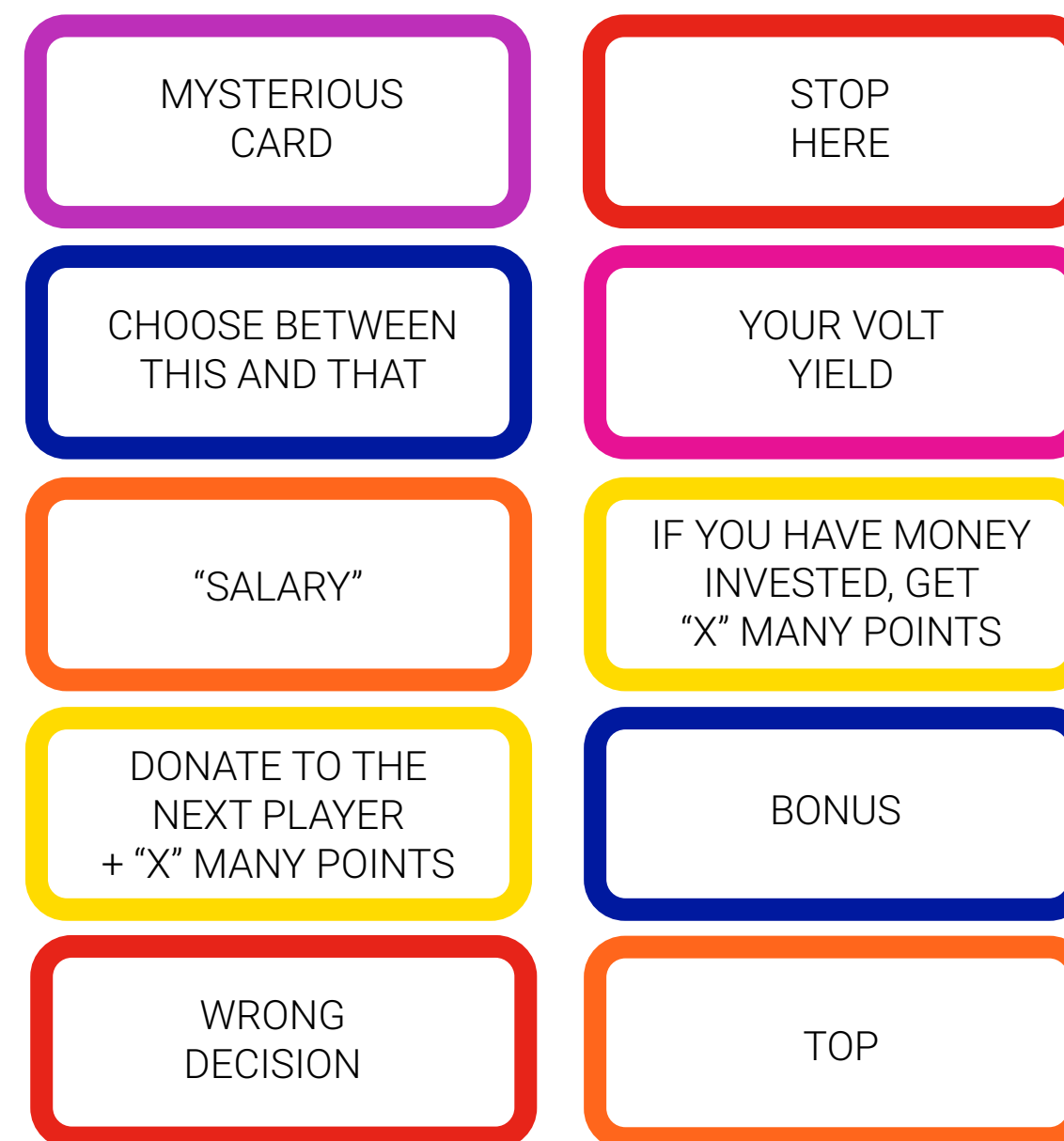
The game has steps that intend to internalize some concepts in the child, in a simple way. Throughout the game the child will notice that leaving more money in the pink safe is advantageous as it yields more. And leaving less money in the yellow safe makes more sense, since it doesn't yield, and during the game the board only requires small amounts of that safe.

The rules were also made succinctly (there are only 7, almost all of only 1 sentence).

The mysterious cards come into play to teach the child that life has unforeseen events. They will be both good and bad.

Some steps will teach the child that giving to others brings points, so personal advantages as well. Some teach that if you invest wisely, you will receive more money in return.

The game was assembled in a structure of 10 types of steps with different essences:



RULES:

All players start with \$ 300.

Whatever money you make, you decide which safe to invest in yourself.

If you need to return, it is not necessary to meet the demand of the step you fall into.

When you make money, remove the notes from the mound. When you need to pay, return the notes to the pile (unless the house tells you to pay the next player).

When you need to pay and have only higher value notes, exchange on the mound.

Who has more money accumulated in the three safes at the end of the game gets + 10 points.

The player with most points wins.

TORNILLO

ILUMINAÇÃO CONCEITUAL

O Panamá um pequeno país na América Central. Fica entre o Oceano Pacífico e Oceano Atlântico, e faz fronteira terrestre com a Costa Rica e com a Colômbia.

Baseando-se no conceito de evidenciar a arquitetura do Panamá, foram realizadas pesquisas em cima de um famoso edifício panamenho: a F&F Tower - mais conhecido como El Tornillo (imagem 1). Projetado pelo arquiteto panamenho Pinzón Lozano, a F&F Tower lembra a forma do DNA humano ou as curvas de um parafuso. Tem 242,80m de altura, 52 andares de escritórios e está localizado no coração financeiro da Cidade do Panamá.

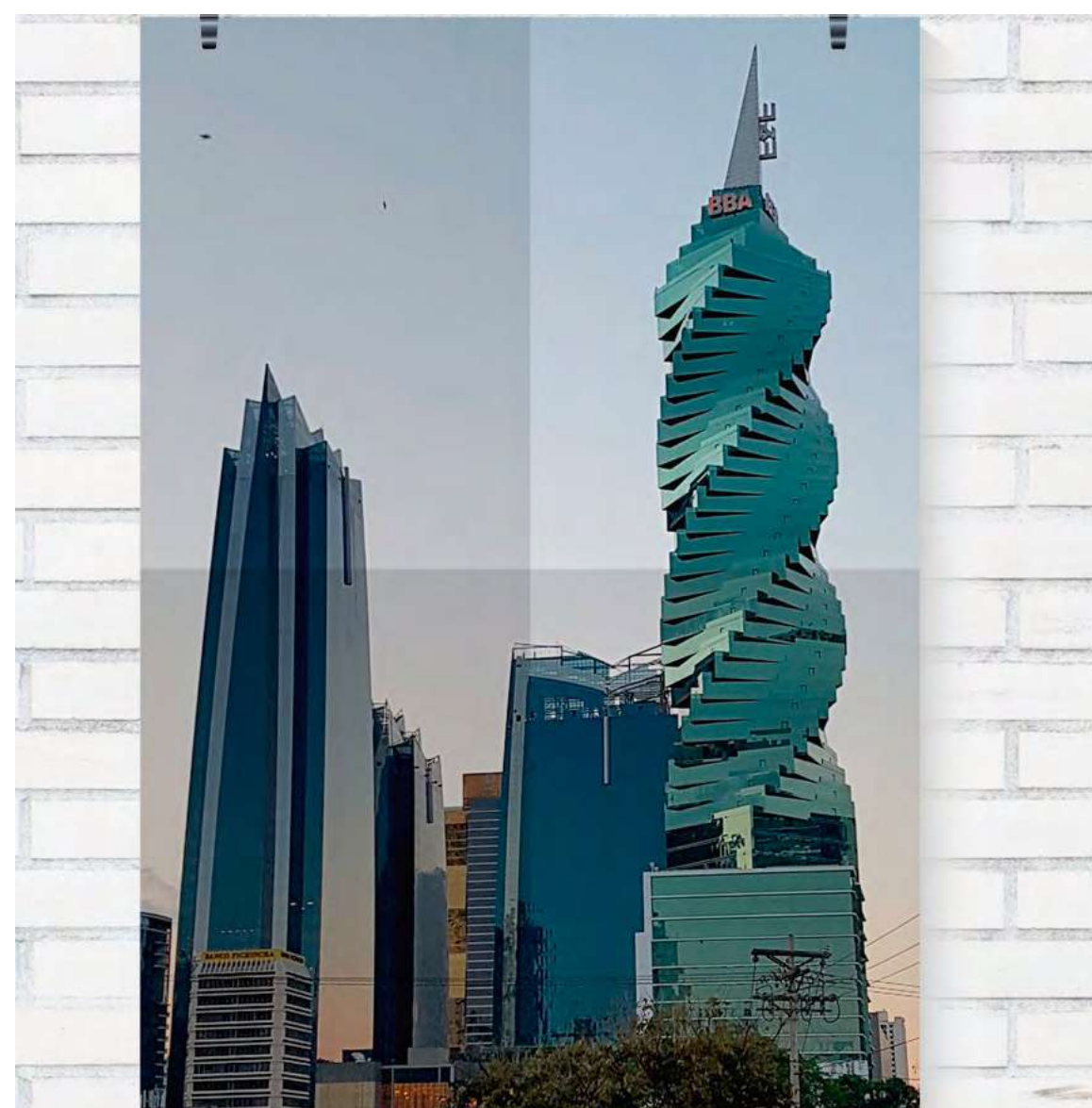


Imagem 1

Após definido o conceito específico do projeto, foram realizadas propostas e ideação baseada nas metodologias de Elisabeth Platcheck. Foram definidas como objetivas as seguintes características de projeto:

- Pesquisar as características do edifício e compreender como funciona sua estrutura;
- Coletar informações a respeito da funcionalidade de uma luminária;
- Realizar a metodologia de Design Industrial de Platcheck, e outros autores, caso seja necessário;
- Desenvolver uma solução final para a criação da luminária inspirada no tema.

Em suma, o objetivo era projetar um objeto de decoração que iluminasse o ambiente. Ele estaria em salas de estar, jantar, escritórios, salas empresariais, entre outros. Como restrição do projeto, foram definidas as seguintes características:

- O produto não deve fugir do tema. Deve ficar o mais parecido possível com o original;
- A troca da lâmpada deve ser simplificada, de modo que o usuário não deixe de trocá-la quando for necessário;
- Deve ser firme e estável, porém não pode ser pesada demais;
- Precisa ser funcional não deixando de ser conceitual.

Após esta etapa, foi definido um cronograma das atividades a serem feitas em cada aula, que funcionou perfeitamente até o final.

Já na fase de desenvolvimento, ainda baseando-se na metodologia de Platcheck adaptada, foram realizadas diversas análises para compreender como seria projetada a luminária. Iniciou-se pela de similares (técnica, estrutural, funcional, morfológica e histórica). No detalhamento, as sínteses da pesquisa e metodologia, ou seja, o que definimos como imprescindível no projeto: contar com uma iluminação extremamente potente, mais que apenas cumprir a função de iluminar o ambiente, deveria ser também esteticamente atraente e decorativa quando desligada; a luz deveria ser vazada pelas frestas (andares do prédio); a base seria larga o suficiente para deixar o produto estável; e, talvez o mais importante: **não perder a aparência de movimento que o projeto arquitetônico original traz**. Parâmetros projetuais e sketches de sua estrutura também foram criados nesta etapa (imagem 2):

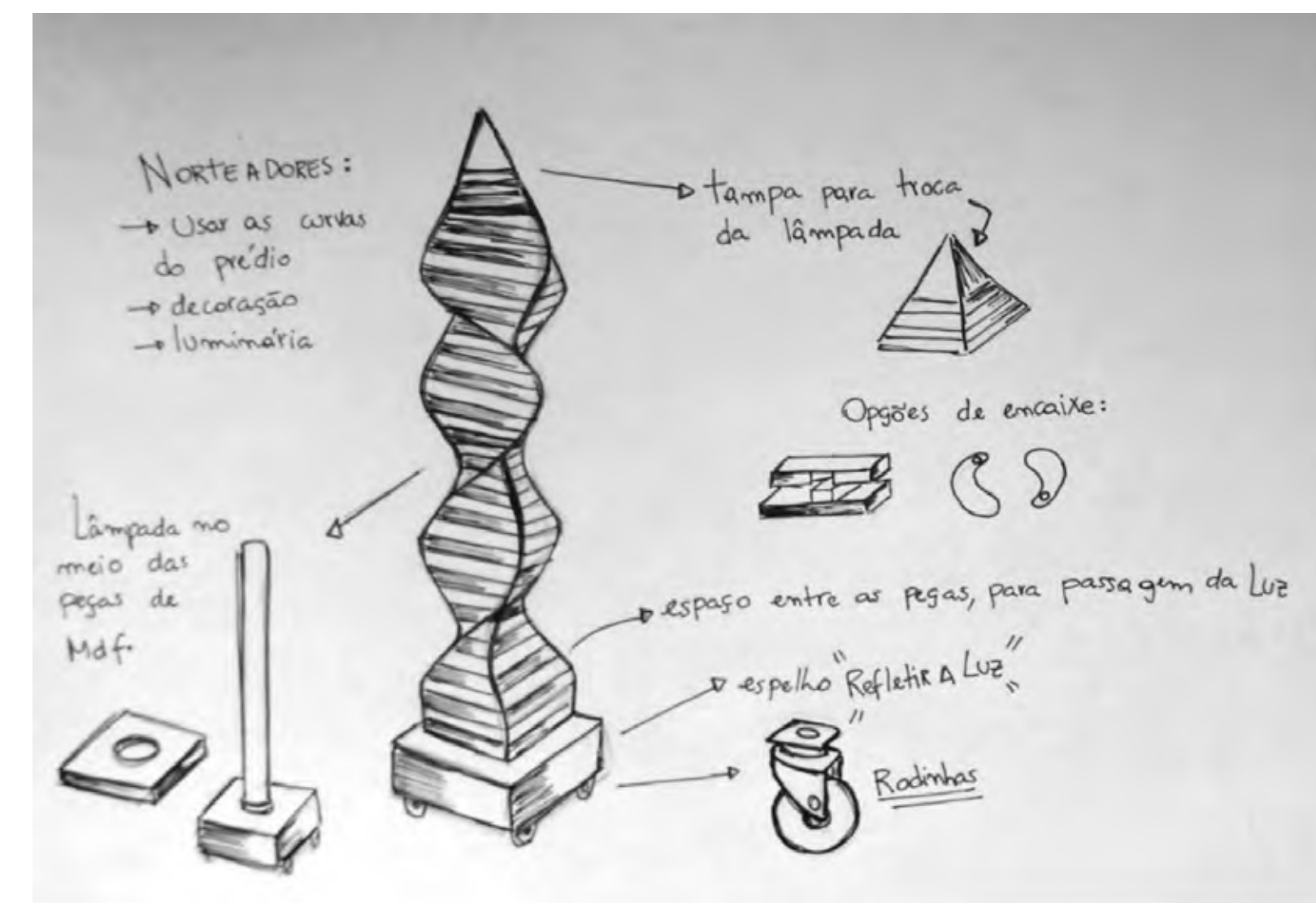


Imagem 2

Realizados os sketches, foram criados protótipos das para definir sua estrutura, sempre levando em conta os métodos projetuais estabelecidos. Um desenho técnico foi criado (imagem 3), para delimitar as dimensões gerais e também de cada uma das 52 lâminas, que foram projetadas para serem cortadas, lixadas e pintadas em 8 tamanhos diferentes, para acontecer a sensação de movimento da estrutura. Além das lâminas o projeto conta com uma base, peças adicionais no topo e uma lâmpada de led potente de apenas 3 centímetros de diâmetro, que compreende toda a altura da luminária. Por fim, foi realizado uma projeção 3D para idealizar as dimensões e ângulos de giro em cada peça (imagem 4).

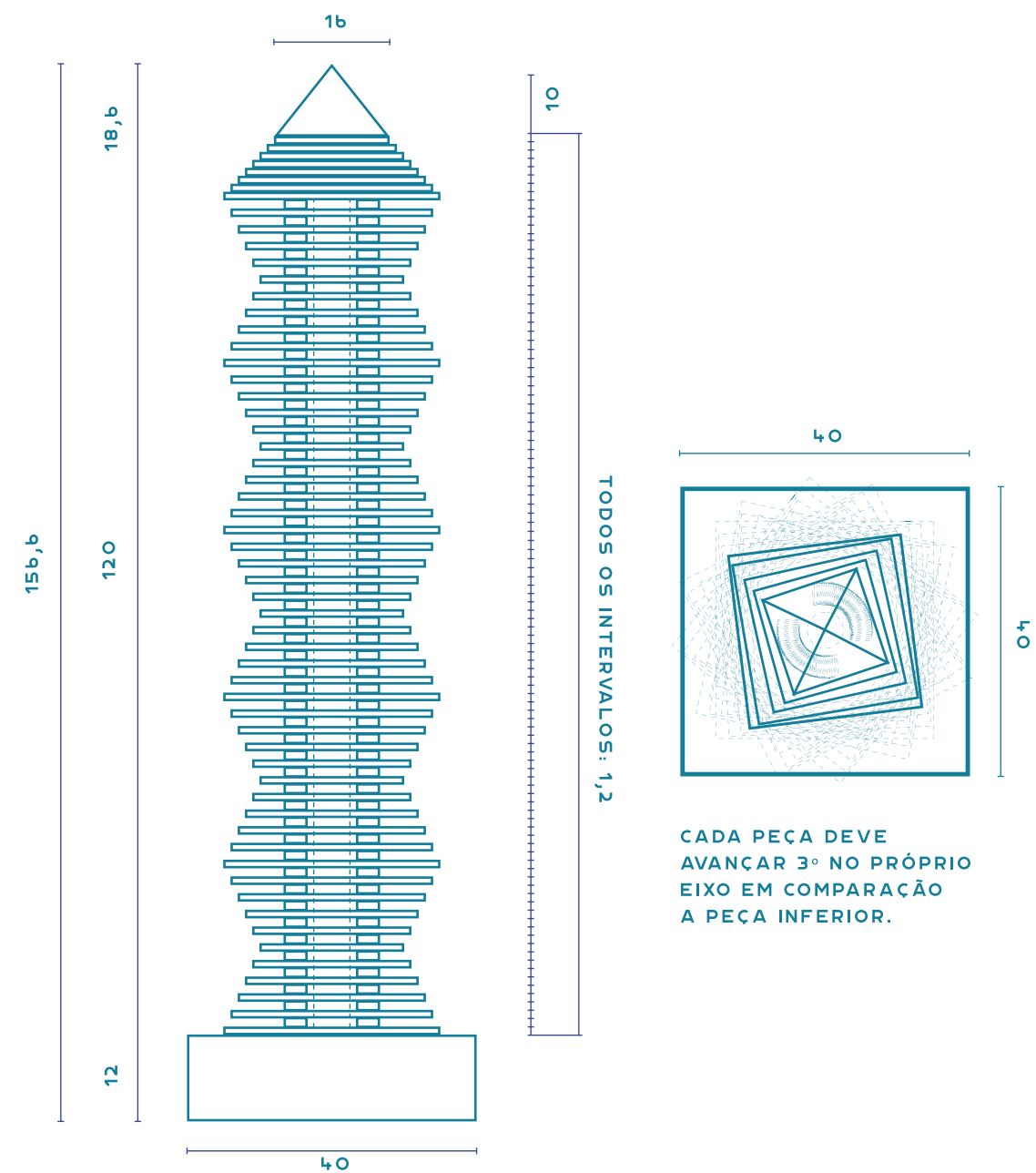


Imagem 3 - Desenho técnico



Imagem 4 - Render

Iniciando os trabalhos práticos sempre com o desenho técnico em mãos, conseguimos obedecer ao cronograma. Após todas as peças da estrutura estarem prontas, fizemos a montagem das lâminas angulando cerca de 3 graus de uma para outra e colamos, sem a base. Assim pode-se fazer a parte elétrica para a lâmpada e finalizá-la com a montagem.



Imagem 5 - Foto do primeiro protótipo finalizado e aceso

TORNILLO

CONCEPTUAL LIGHTING

Based on the goal of highlighting Panama's architecture, the research was conducted about a famous Panamanian building: the F&F Tower - better known as El Tornillo. Designed by Panamanian architect Pinzón Lozano, the F&F Tower resembles the shape of human DNA or the curves of a screw. It stands at 242.80m (796.60ft), 52 floors of offices and is located in the financial heart of Panama City.

After defining the concept, some design features were defined as objective, based on the methodologies of Elisabeth Platcheck, the main ones being to develop a column lamp inspired by the theme that was visually similar to the original architectural project. In addition there were other goals, such as a simplified lamp change, the firmness and stability of the furniture and the functionality directly linked to the concept.

Already in the development phase, still based on the adapted Platcheck methodology, several analyzes were performed to understand how the luminaire would be designed. It began with similar (technical, structural, functional, morphological and historical). In detail, the synthesis of research and methodology, which is what we define as essential in the project: having extremely powerful lighting, more than just fulfilling the function of lighting the environment, should also be aesthetically attractive and decorative when turned off; light should be leaked through the cracks (floors of the building); the base

would be wide enough to make the product stable; And perhaps most importantly, don't lose the look of movement that the original architectural design brings.

After making the sketches, prototypes were created to define their structure, always taking into account the established design methods. A technical drawing was created to delimit the overall dimensions and also of each of the 52 blades, which were designed to be cut, sanded and painted in 8 different sizes, to make the structure feel moving. In addition to the blades, the project has a base, additional parts on top and a powerful led lamp of only 3 centimeters in diameter, which covers the entire height of the luminaire. Finally, a 3D projection was performed to idealize the dimensions and angles of rotation in each piece.

Starting the practical work always with the technical drawing in hand, we were able to obey the schedule. After all the frame parts were ready, we assembled the blades by angling about 3 degrees from each other and glued without the base. This way you can make the electrical part for the lamp and finish it with the setting.





REFUGIBAG

ESPERANÇA QUE CABE NA MOCHILA

REFUGIBAG É UM PROJETO QUE TEM COMO OBJETIVO AUXILIAR NA MAIOR CRISE DE REFUGIADOS E IMIGRANTES DA HISTÓRIA ATRAVÉS DA CONFECÇÃO DE UMA MOCHILA FUNCIONAL DE APOIO À COMUNICAÇÃO. SIMPLES, LEVE E FEITA DE MATERIAIS RECICLADOS, A REFUGIBAG É CAPAZ DE TRANSPORTAR OS PRINCIPAIS PERTENCES DAS PESSOAS EM UM MOMENTO DE FUGA E CAREGA OS SONHOS DE UM FUTURO JUSTO E DIGNO NA LUTA PELA VIDA



**PROTÓTIPO DO PRIMEIRO
MODELO CONHECIDO, QUE
SURPREENDE PELA SOFISTI-
CAÇÃO PARA A ÉPOCA,
ATRIBUÍDO AO
ICEMAN
(3000A.C.)**

**PRIMEIRO MODELO
VIKING EM COURO
ANIMAL TRAMADO
900 D.C.**



ANÁLISE DIACRÔNICA



**PRIMEIRO MODELO ESTRUTURADO
OFICIAL, CRIADO NA NORUEGA
1800 D.C.**

ANÁLISE SINCRÔNICA

**MOCHILA TÁTICA MODELO
MILITAR**



**MOCHILA DE BAIXO PESO
PARA LONGAS DISTANCIAS E
SOBREVIVENCIA
MODELO
AVENTUREIRO**



**CAIXA DE SOBREVIVÊNCIA
SHELTER BOX**



MATERIAL ESCOLHIDO: SACO DE RÁFIA (BIG BAG) RECICLADO

ALÇAS

SUPERIOR E FRONTAIS PARA SUSTENTAÇÃO E TRANSPORTE. ALTAMENTE RESISTENTES, LEVES E COM AJUSTE DE ALTURA PARA MAIOR ADEQUAÇÃO ERGONÔMICA

CORDAS LATERAIS

PARA TRANSPORTE DE ALIMENTOS ENLATADOS, GARRAFAS D'ÁGUA E UTENSÍLIOS DE ACESSO RÁPIDO



TRAVESSEIRO

PREENCHIDO COM POLIESTIRENO EXPANDIDO RECICLADO (ISOPOR). UM POUCO DE CONFORTO E DIGNIDADE NA LUTA PELA VIDA

FECHAMENTO

TIRAS DE ENGATE RÁPIDO PARA FECHAMENTO, ELIMINANDO O USO DE ZÍPER

INTERIOR SEM DIVISÕES, PARA FACILITAR O MANUSEIO ÀS PRESSAS, SOLICITADO PELOS PRÓPRIOS REFUGIADOS

O USO DE COMUNICAÇÃO INTUITIVA PARA ROMPER FRONTEIRAS ATRAVÉS DE FERRAMENTAS DO DESIGN



**PICTOGRAMAS UNIVERSAIS DE COMUNICAÇÃO GRAVADOS NAS
ALÇAS. O MUNDO TODO DE MÃOS DADAS E O SUPORTE
NECESSÁRIO À VIDA AO ALCANCE DE UM INDICADOR**

MOCHILA CUSTOMIZÁVEL

E COMO O PROJETO É VIABILIZADO FINANCEIRAMENTE?

ATRAVÉS DE COLLABS COM ARTISTAS INDEPENDENTES O PROJETO PODE FOMENTAR NEGÓCIOS CRIATIVOS, PROMOVER A ECONOMIA COLABORATIVA E QUE FINANCIAR AS DOAÇÕES DE MOCHILAS A QUEM NECESSITA.



COM CANETAS EM MÃOS, CRIANÇAS PODEM AMENIZAR O PESO E A DOR DA GUERRA ENQUANTO PERSONALIZAM SUAS PRÓPRIAS MOCHILAS

PARA CADA MOCHILA VENDIDA, DUAS MOCHILAS SERÃO DOADAS PARA REFUGIADOS E IMIGRANTES



COLLAB COM O ARTISTA BRUNO SCHILLING



REFUGIBAG

HOPE THAT FITS IN THE BACKPACK

REFUGIBAG IS A PROJECT THAT AIMS TO ASSIST IN THE LARGEST REFUGEE AND IMMIGRANT CRISIS IN HISTORY BY MAKING A FUNCTIONAL BACKPACK THAT SUPPORTS IN MAKING COMMUNICATION EASY. SIMPLE, LIGHTWEIGHT AND MADE FROM RECYCLED MATERIALS, THE REFUGIBAG IS CAPABLE OF TRANSPORTING PEOPLE'S BELONGINGS IN A MOMENT OF ESCAPE AND CAREGA DREAMS OF A FAIR AND DIGNIFIED FUTURE IN THE STRUGGLE FOR LIFE

Ergono **DRUMS**

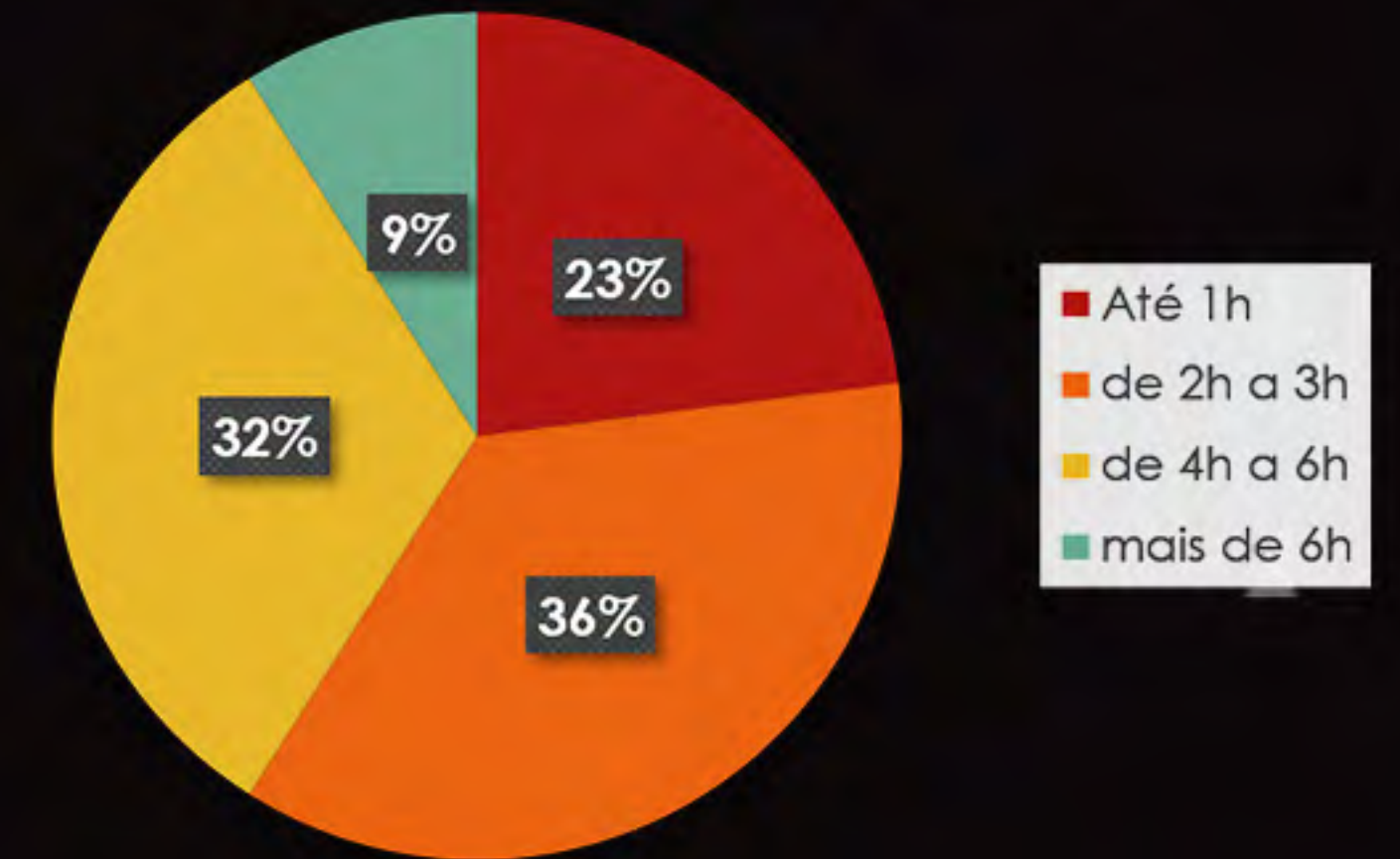




PROBLEMA

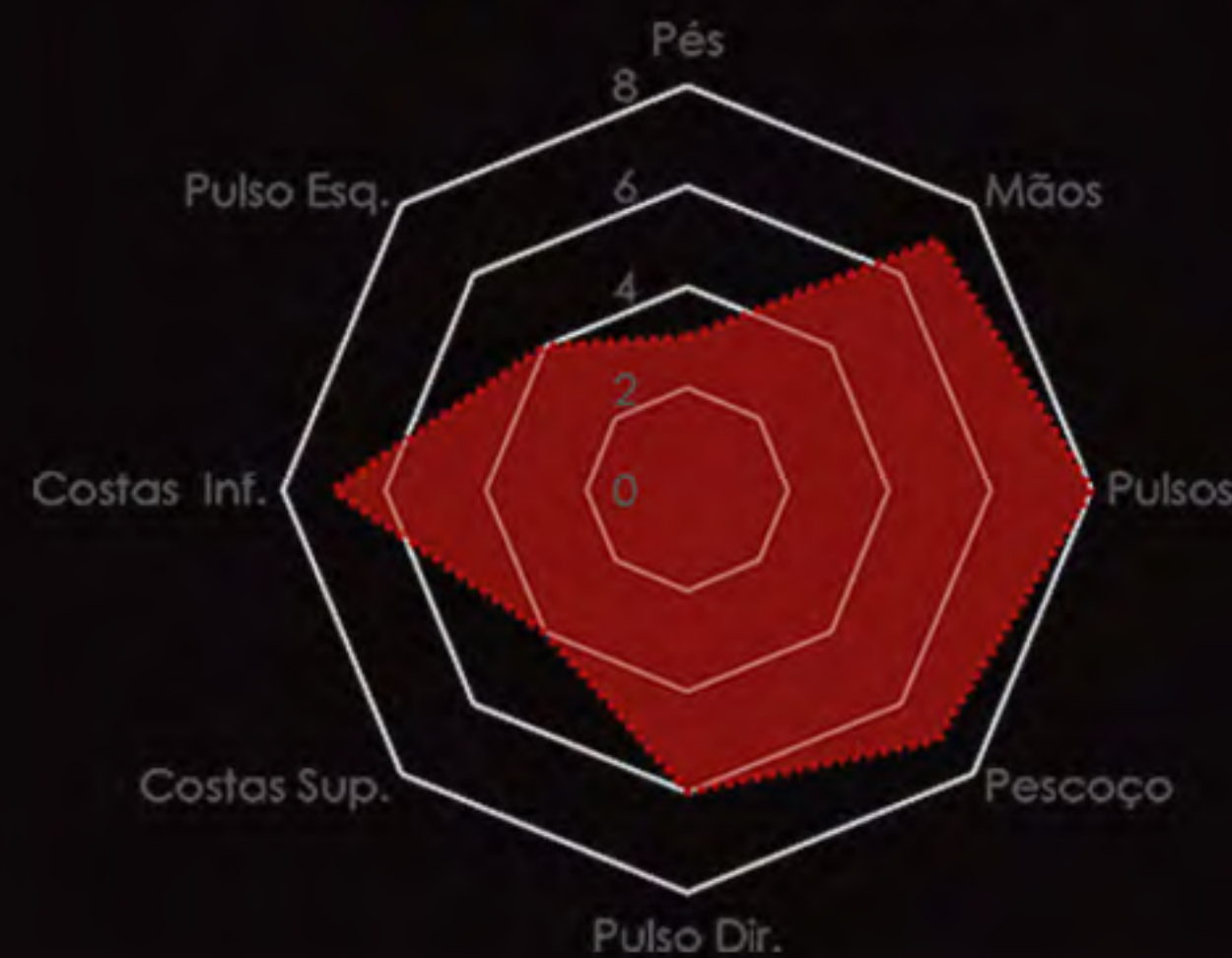
- ▶ Choque mão-instrumento
- ▶ Problemas osteomusculares
- ▶ Lesões por esforço repetitivo
- ▶ Problemas circulatórios
- ▶ Fadiga muscular
- ▶ Transferência vibratória

Horas de Execução/ Dia



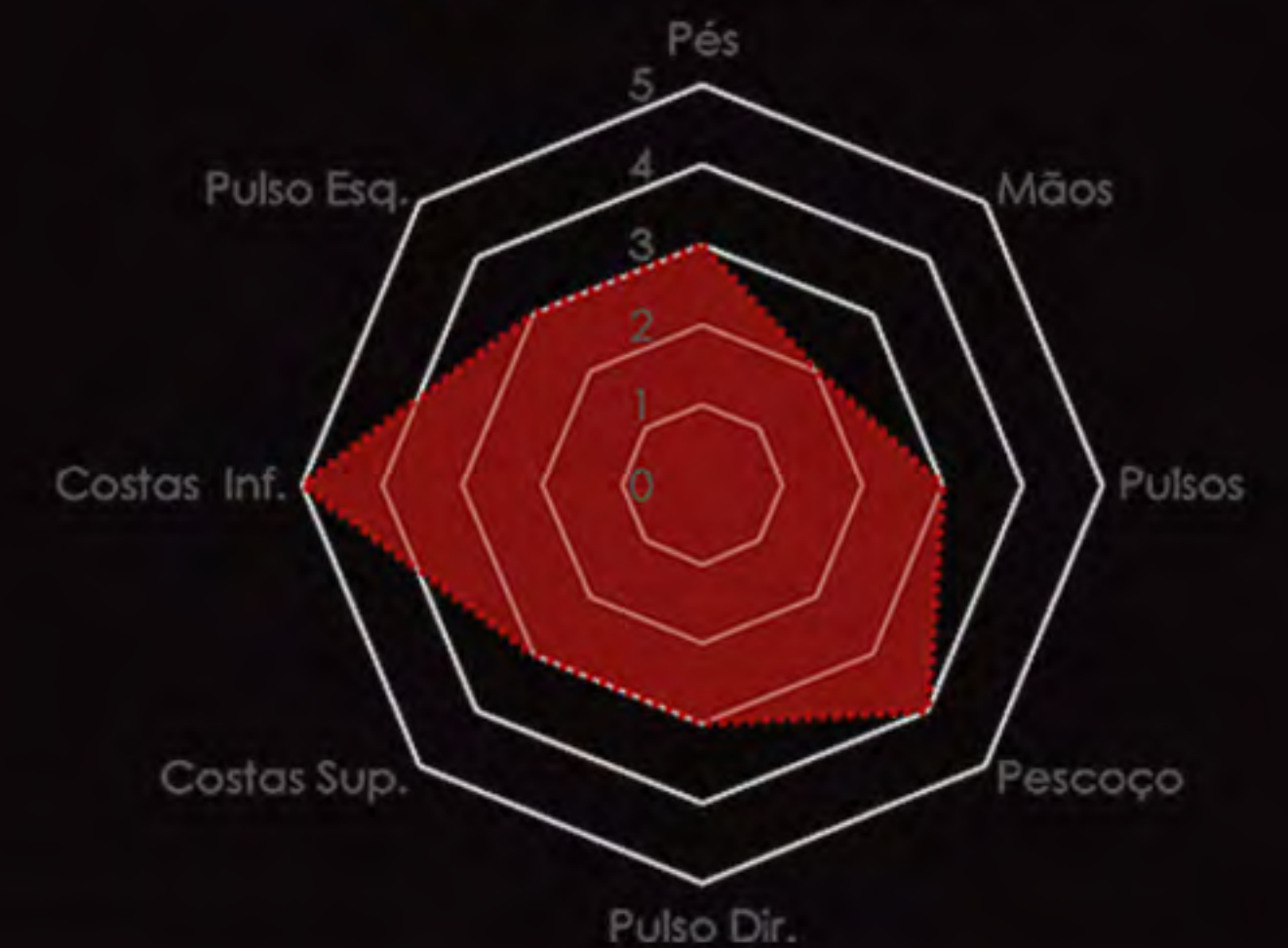
DOR SEM USO DE BAQUETAS

✳ Dor sem uso de baquetas



DOR COM USO DE BAQUETAS

✳ Dor com uso de baquetas



Linha acústica Percussiva executada
(Rock'n'roll all night – Kiss)



A PESQUISA PARA AVALIAÇÃO ERGONÔMICA FOI REALIZADA
COM 37 MÚSICOS, QUE INDICARAM OS MELHORIA EM DIVERSOS
ASPECTOS DE SUAS VIDAS UTILIZANDO O
KIT DE ADAPTAÇÃO PARA CAJONS



Aspectos
Ergonômicos



Aspectos materiais



Aspectos
Profissionais



Qualidade de vida



Prazer da atividade
vs Eliminação do
sofrimento



PAD PARA TOQUE
COM BAQUETAS

MOLAS PARA AJUSTE
DE RESPOSTA RITMICA COM
REGULAGEM DE ALTURA

*THE PROPOSAL OF THE PROJECT
IS TO DESIGN A KIT FOR EASY ADAPTATION
OF CAJONS IN ORDER TO IMPROVE
THE LIFE QUALITY OF PERCUSSION
MUSICIANS. THE PRODUCT HAS
LOW COST AND DEMONSTRATES GREAT
PROGRESS IN ERGONOMICS ASPECTS
PROFESSIONAL PERFORMANCE AND
HEALTH CARE OF MUSICIANS BY USING DRUMSTICKS
INSTEAD OF THEIR OWN HANDS DIRETLY
AGAINST THE INSTRUMENT.*



ASSENTO ESTOFADO

*THE ADAPTATION KIT CONSISTS OF A FRAME
THAT CAN BE QUICKLY ATTACHED TO THE CAJON,
CONTAINING A DRUMSTICK PAD, RHYTHM RESPONSE
ADJUSTING SPRINGS, AN UPHOLSTERED SEAT
AND RETRACTABLE BACKREST.*

ENCOSTO PARA
AS COSTAS

AGROTÓXICOS

Segundo a ONU, os agrotóxicos causam cerca de 200 mil mortes por intoxicação por ano. No Brasil, alguns associados a problemas como depressão, Parkinson, câncer, infertilidade, danos genéticos entre outros problemas ainda são liberados para uso e estão inclusive entre os mais vendidos no país.

De acordo com o **Greenpeace**, só nos primeiros quatro meses de 2019, o governo brasileiro liberou

166
novos
agrotóxicos

44%
dessas substâncias
sendo altamente
ou extremamente
tóxicas

Em 6 meses já
chegando a
um total de
239
pesticidas
liberados.

MOTIVAÇÃO

A ideia da criação de uma horta colaborativa e orgânica veio a partir dos diversos índices e alertas sobre o grande uso de agrotóxicos, junto aos vários casos de mortalidade em massa das abelhas pelo uso dos mesmos, e também como incentivo ao consumo de proteínas vegetais e a diminuição de alimentos de origem animal, por conta do grande impacto ambiental que este costume causa, já alertado por instituições como a ONU.

MORTE DAS ABELHAS

Além dos riscos a saúde humana, o uso massivo de agrotóxicos vem atingindo outra espécie fundamental para o meio ambiente e para a vida: **as abelhas**.

mais de
meio bilhões
de abelhas

Segundo o Greenpeace, foram encontradas mortas somente entre dezembro de 2018 e março de 2019.

A ONU já alertou para o risco de escassez de alimentos por conta da mortalidade em massa dos insetos polinizadores.

73%

de todas as espécies de vegetais dependem da polinização por abelhas.

No Brasil, mais da metade das
141
espécies

de plantas cultivadas precisa principalmente da polinização que é feita pelas abelhas.

INCENTIVO AO CONSUMO DE PROTEÍNA VEGETAL

Um artigo assinado por mais de **21 mil cientistas** de todo o mundo, publicado no *Journal of Bioscience*, afirma que é necessário promover uma mudança na alimentação passando a **consumir mais alimentos à base de plantas e reduzir o consumo de proteína animal**, a fim de evitar que alcancemos os níveis perigosos de mudança climática que ameaçam o planeta.

Desde a publicação inicial do relatório, vários estudos científicos chegaram à mesma conclusão:

Em 2018, a maior análise da produção de alimentos já realizada revelou que: **a melhor coisa que uma pessoa pode fazer para reduzir seu impacto no planeta é adotar uma dieta vegana.**

As **Nações Unidas** também apoiam uma mudança na agricultura animal, a organização classificou o consumo de carne como:

“o problema mais urgente do mundo”

A ONU também declarou em um comunicado que; **“Nosso uso de animais como tecnologia de produção de alimentos nos trouxe à beira da catástrofe”.**

SISTEMA COLMEIA

A **Colmeia - Horta Colaborativa** também tem como conceito estimular a colaboração entre as pessoas e a responsabilidade de cada pessoa frente ao coletivo. Para isso, foi criado o **Sistema Colmeia** para auxiliar na sua organização e cuidado, que consistem em um aplicativo onde algumas de suas principais funções são a interação do grupo pertencente a mesma **Colmeia** juntamente com notificações de alertas, avisos e instruções que auxiliam no cuidado da horta.

A HORTA

Com módulos em forma de hexágono permitem diferentes configurações nos espaços, possibilitando a aplicação em diversos lugares e a escolha do número de módulos conforme o local e necessidade.

Como funciona o Sistema Colmeia

O conceito do **Sistema Colmeia** busca incentivar a colaboração de todos. Sendo uma horta colaborativa, é importante que cada usuário busque ter responsabilidade pela conservação da Colmeia na qual participa. Para auxiliar na organização desse processo, a **Colmeia - Horta Colaborativa** possui um aplicativo onde cada horta estará registrada e pronta para receber inscrições de usuários que gostariam de colaborar e usufruir dos seus benefícios, e a partir disso, recebem acesso a avisos, instruções para a conservação, informações e acesso a funções como reconhecimento de plantas através de foto, seus nutrientes e receitas.



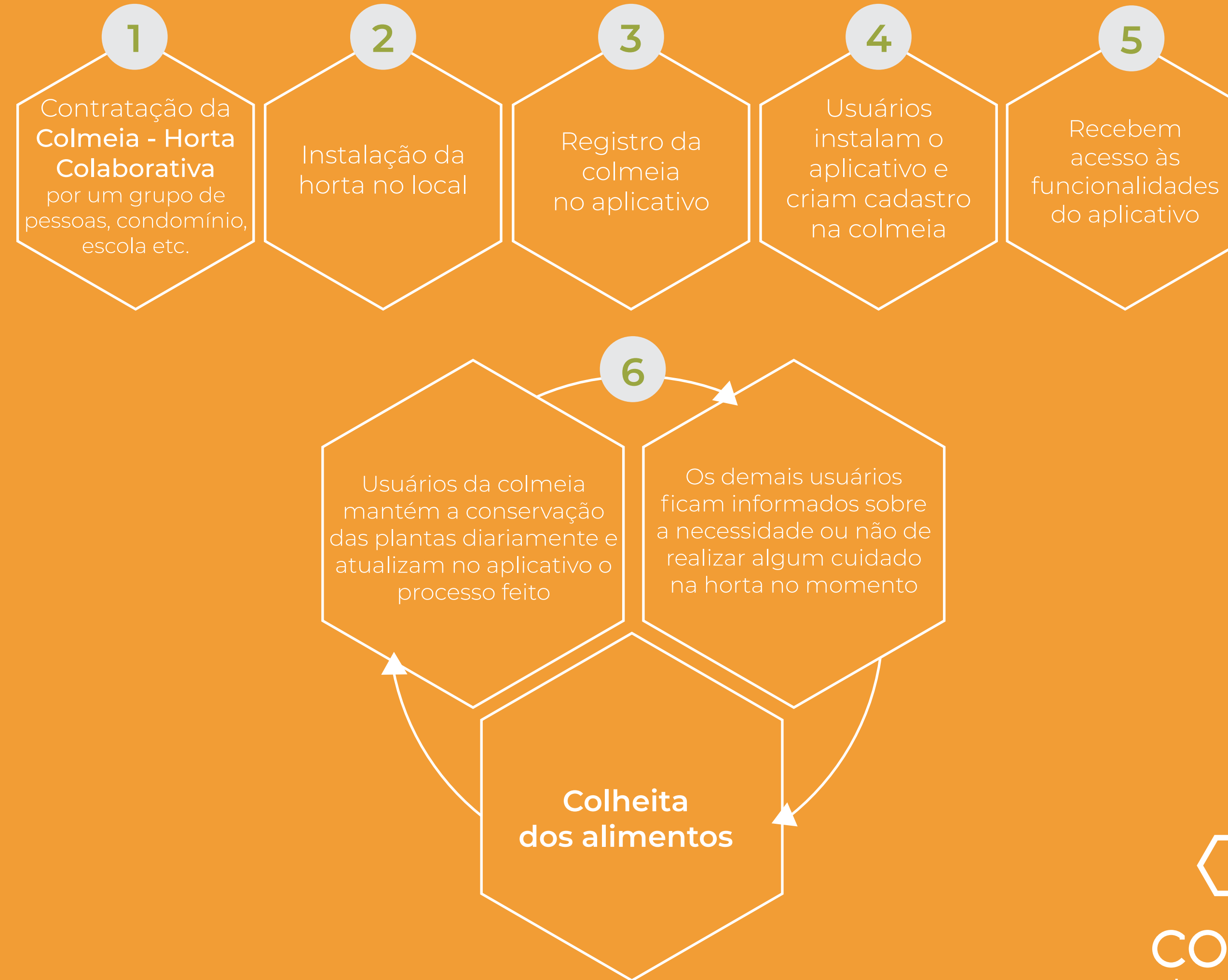
Avisos e instruções para a conservação, como por exemplo notificação de quando a horta não foi regada, tendo também a opção para o usuário sinalizar quando fez a irrigação, possibilitando maior controle de informações a todos usuários da colmeia, para assim não haver excesso nem escassez de irrigação mantendo a conservação das plantas.



Os módulos em formato de hexágono permitem diferentes configurações nos espaços, possibilitando a aplicação em diversos lugares e a escolha do número de módulos conforme o local e necessidade.

- Chat para interação entre os integrantes da colmeia
- Calendário para registrar tarefas
- Função de reconhecimento de plantas através de foto
- Avisos, instruções, informações e notícias diversas
- Mapa para localizar a colmeia mais próxima
- Cada Colmeia também terá um QR Code para facilitar que os usuários encontrem o aplicativo e o registro da Colmeia que desejam participar.

FLUXOGRAMA



COLMEIA - Collaborative Vegetable Garden (Beehive)

Motivation

The idea of creating a collaborative and organic garden came from the various indicators and warnings about the great use of pesticides, as well as the several cases of mass mortality of bees from their use, and also as an incentive for the consumption of more vegetable proteins and less of food from animal origin, due to the great environmental impact that this habit causes, already alerted by institutions like the UN.

Colmeia System

The *Colmeia - Collaborative Garden* also has the concept of stimulating collaboration between people and the responsibility of each person among the collective. For this purpose, the *Colmeia* System was created to assist in its organization and care, which consists of an app where some of its main functions are the interaction of the group belonging to the same Beehive along with notifications of alerts, warnings and instructions that help in the care of the vegetable garden.

The garden

The hexagon shaped modules allow different configurations in the spaces, allowing the application in various places and the choice of the number of modules according to the place and need.

FLOWCHART:

- Hiring the *Colmeia - Collaborative Vegetable Garden* by a group of people, condominium, school etc.
- On-site garden installation
- *Colmeia* registration in the app
- Users install the app and create an profile in the *Colmeia*
- Get access to app features

In cycle:

- *Colmeia* users maintain the conservation of the plants daily and update the application about the process made.
- Other users are informed about the need or not to perform some care in the garden at the moment.
- Food Harvest



Mesa Sukha

Desenvolvida na disciplina de Materiais e Processos II, o projeto teve como objetivo explorar as possibilidades dos materiais estudados para criar uma mesa de centro a qual gostaríamos de ter, visando também a indústria e o comércio para algum público que se relacione com os mesmos valores adotados para o produto. A premissa é que pudéssemos explorar a madeira, mas também propor o mdf para possível montagem de modelo utilizando corte e gravação a laser na Oficina Tecnológica Feevale.

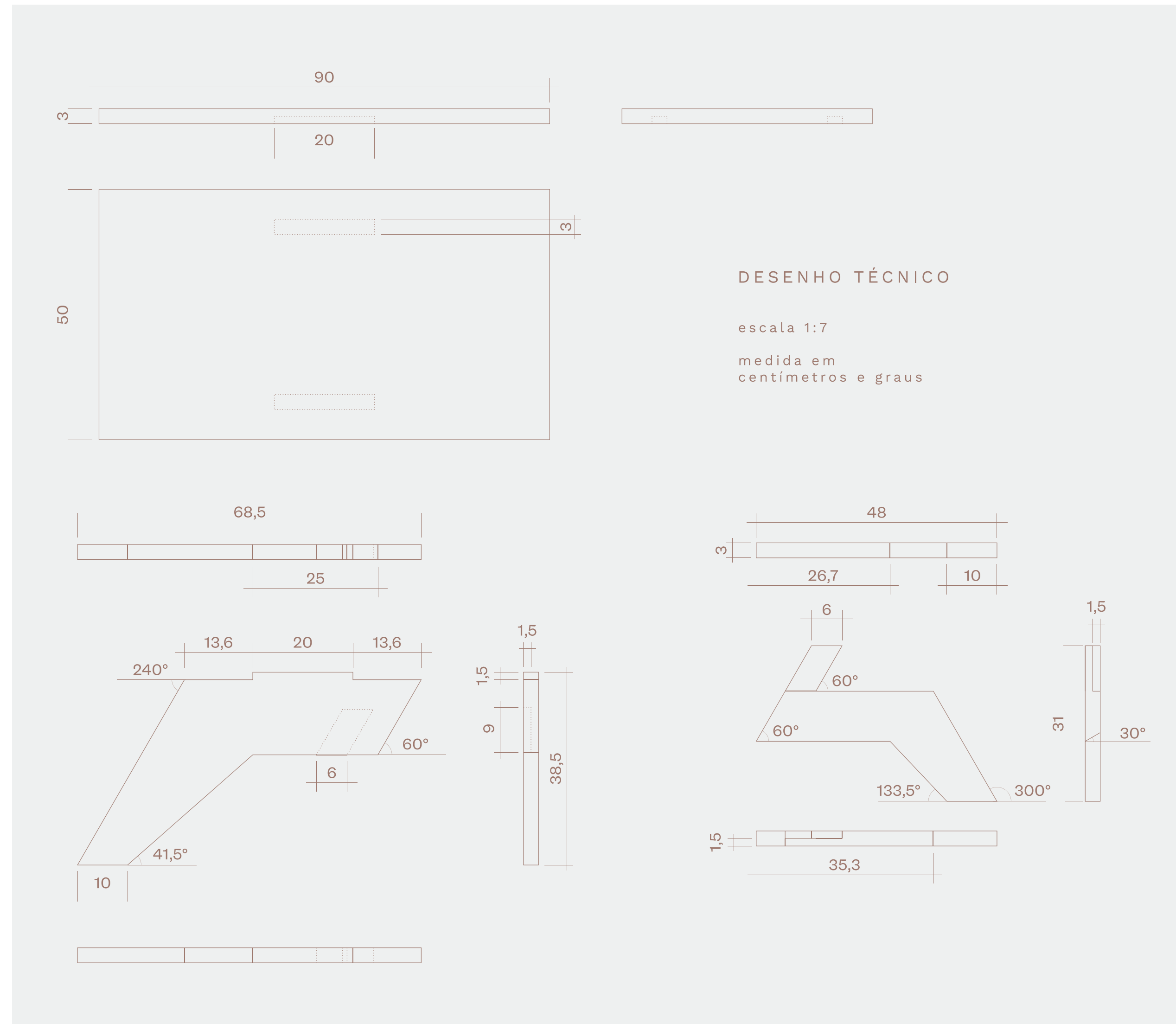
Conceito e Inspiração

O conceito adotado para o projeto foi “O equilíbrio está na simplicidade”. A principal inspiração foi o empilhamento de pedras oriunda dos Jardins Zen Budistas, a morfologia da mesa foi trabalhada para que as peças sobrepostas na vista central tragam a impressão de que estão equilibradas sem uma base aparente, assim como as pedras. Em segundo plano foi trazida a inspiração dos móveis minimalistas, não apenas pela estética mas pelo significado da palavra que se relaciona com as premissas do budismo, como complemento foi utilizada uma gravação do nó do infinito, que traz o significado da inter-relação de todos os fenômenos, o equilíbrio. Também foram feitos alguns estudos de encaixe japonês, buscando identificar insights para o projeto.



Nome

Para que todo o projeto buscasse um significado maior tudo deveria estar entrelaçado, inclusive o nome. Sukha é uma palavra sânscrita e páli que significa um estado de profundo bem estar, natural de uma mente saudável e equilibrada, que independe das circunstâncias externas. Poderíamos traduzir por felicidade genuína, o encontro de um propósito movido pelas essencialidades da vida, a mesma premissa pela qual as pedras eram empilhadas nos Jardins Zen.



Materiais, processos e desbodramentos de mercado

A mesa Sukha tem beleza e sofisticação, mesmo sem o conceito agregado seria um produto atrativo e refinado, independente do uso de materiais mais simples, como a proposta do MDF ou madeiras mais nobres. Dentro desse viés foram pensadas duas possibilidades para o produto, a primeira utilizando MDF com laqueamento em nitrocelulose - que deixa um acabamento semi-fosco -, contemplando uma perspectiva de mercado com valores mais acessíveis. Uma solução mais atraente, visando agregar valor ao produto, seria a uma opção sustentável de madeira maciça, a madeira de Cumaru, amplamente utilizada para este tipo de solução, fazendo acabamento com tingimento e finalização, também, com laqueamento de nitrocelulose. A peça também tem ampla possibilidade de constituição de uma linha de produtos, podendo originar mesas de jantar, aparadores e cadeiras com as mesmas premissas estruturais.

Abstract

Developed in the discipline Materials and Processes II, the project aimed to explore the possibilities of the materials studied to create a coffee table that we would like to have, also targeting industry and commerce for some audience that relates to the same values adopted for the product. The premise is that we could explore the wood, but also propose the MDF for possible model assembly using laser cutting and engraving at the Feevale Technology Manufactory

The concept adopted for the project was "The balance is in simplicity". The main inspiration was the stacking of stones from the Zen Buddhist Gardens, the table morphology was worked so that the overlapping pieces in the central view give the impression that they are balanced without an apparent base, just like the stones. All the rest of the project was developed by permeating this inspiration, giving the product an engraving on the top of Buddhist symbolism, as well as a name that is a Sanskrit and pale word and reminiscent of genuine happiness through the balance of life, as well as Zen stones. .

The table was also designed so that it could be produced cheaply, through MDF, or with added value from Cumaru solid wood (sustainable wood).



Wingman

A origem veio da aviação de combate, com o uso da expressão em muitas comunidades militares de aviação. Os pilotos quando voam em formação, são treinados para atacar e defender em duplas para que assim um possa auxiliar/proteger o outro, e os mesmos se referem aos seus parceiros como "wingman"

Quando traduzido para o português, o termo pode se transformar em "braço-direito" ou até "co-piloto".

The origin came from combat aviation, with the use of the expression in many military aviation communities. When pilots fly in formation, they are trained to attack and defend in pairs so that they can assist / protect each other, and they refer to their partners as "wingman".

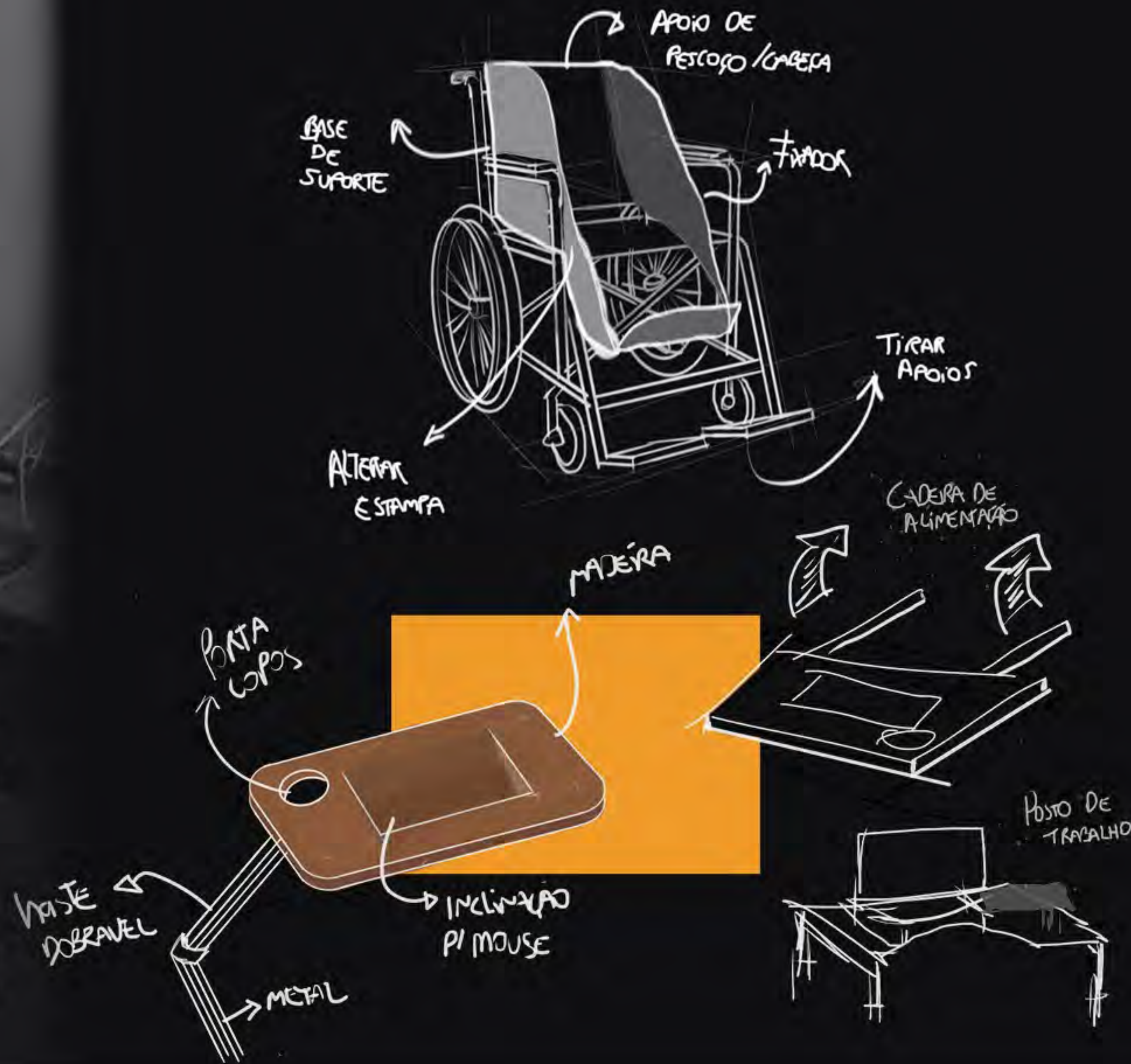
When translated into Portuguese, the term can turn into "right-hand man" or even "co-pilot".

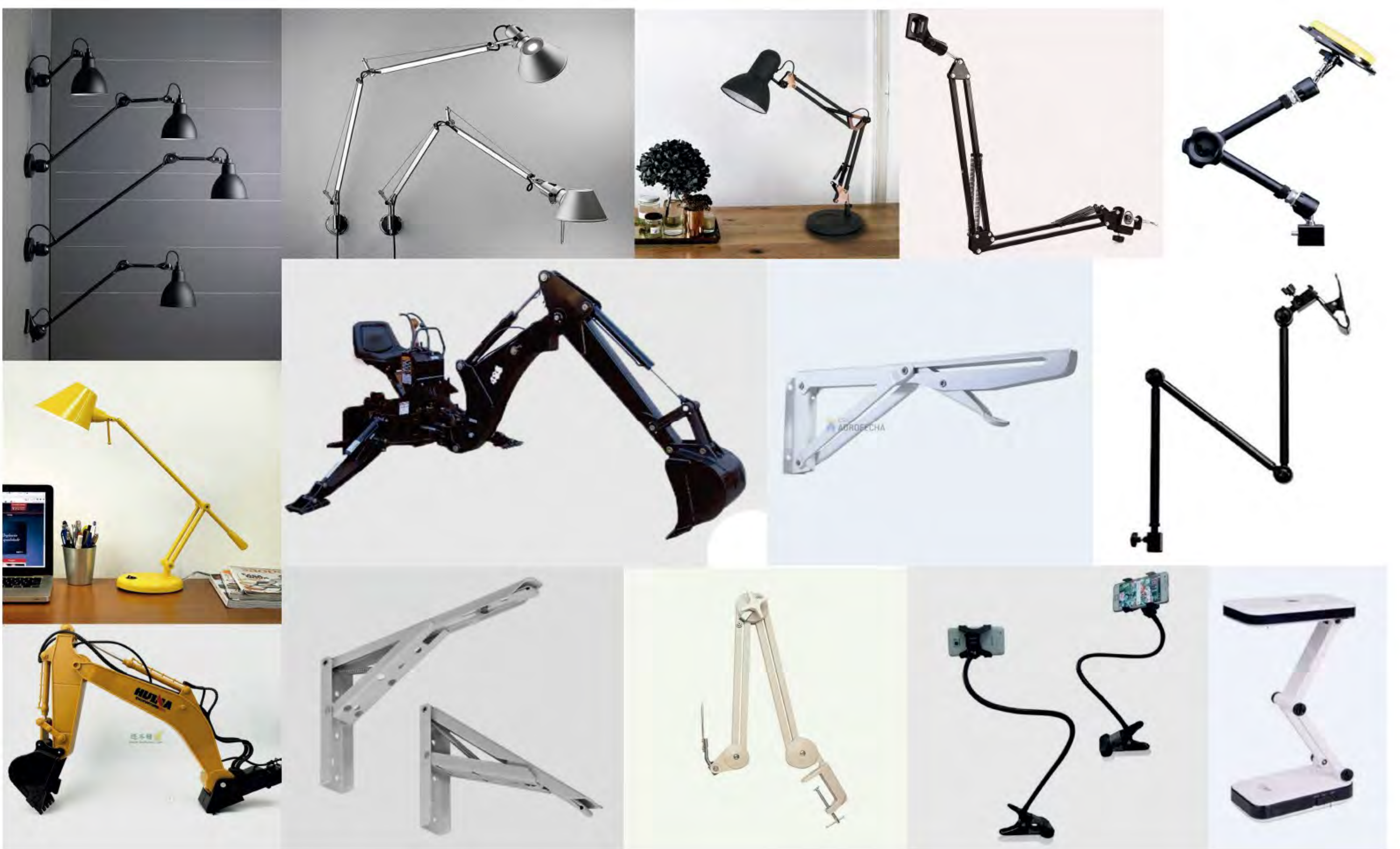


Problema

Lucinho é deficiente físico, possui Esclerose Lateral Amiotrófica e pra usar o mouse precisa de um apoio próximo ao queixo, pois empurra com a cabeça. O recurso que possui é um pedestral, mas o suporte poderia ser ajustavel na propria cadeira

Lucinho is physically disabled, has Amyotrophic Lateral Sclerosis and to use the mouse needs a support close to the chin, because it pushes with the head. The feature it has is a pedestal, but the stand could be adjustable on the chair itself.





“Um braço direito”

Projetamos um braço articulado ajustável que pode ser vendido separadamente e instalado em qualquer cadeira de rodas. Fabricado em MDF e estrutura de tubo de aço secção quadrada 25mm, pode auxiliar pessoas com deficiência nas tarefas diárias como trabalho, alimentação e lazer.

We have designed an adjustable articulated arm that can be sold separately and installed in any wheelchair. Made of MDF and 25mm square section steel tube frame, it can assist people with disabilities in daily tasks such as work, food and leisure.



*dim open arms:
60cm x 5cm x seccion 25mm
Prototype made by reusing lamp structure
wasted*

