



SUMÁRIO

A PROBLEMÁTICA DE QUEM PEDALA NA CHUVA	2
A sustentabilidade atuando no aumento da vida útil do mobiliário infantil	3
ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE E POSTO DE TRABALHO DO MODELISTA TÉCNICO DE CALÇADOS.....	4
Aplicando o Design Universal no Centro de Convivência da Universidade Feevale.....	5
BCI no Auxílio da Formação Educacional de Pessoas com Paralisia Cerebral	6
Comparativo de propriedades na seleção de materiais para a fabricação de uma cadeira	7
Estudo de Caso Postural de um Desenhista Técnico da Indústria Calçadista do Vale dos Sinos	8
Juntos - Proposta de interface digital para sistema de Educação à Distância	9
Novos materiais para a poltrona Barcelona.....	10
O Processo Serigráfico e suas Possibilidades Criativas na Impressão	11
Parâmetros ergonômicos de conforto para usuários de cadeiras de rodas	12
PRODUTO SUSTENTÁVEL PARA O DESCARTE DE DEJETOS CANINOS	13
Projeto de Identidade Visual 9º Congresso das APAEs do Estado do Rio Grande do Sul	14
Projeto de Identidade Visual e divulgação do 8º Salão Jovem Designer.....	15
Projeto editorial para o livro didático no Brasil	16
Restaurante Universitário com Acessibilidade	17
TRIBOS URBANAS: ANÁLISE OBSERVACIONAL DE ESCOTEIROS PARA ELABORAÇÃO DE PROJETO DE DESIGN	18
Um novo conceito em embalagem de leite para o mercado brasileiro	19
UMA - Projeto de Identidade para marca de chocolates caseiros	20
Vibrador Manual: da Sustentabilidade ao Prazer	21
Vô6: Organizador de Medicamentos para Idosos	22



A PROBLEMÁTICA DE QUEM PEDALA NA CHUVA

Monique Aymê Colombo¹; João Pedro Ornaghi de Aguiar²

A bicicleta é um meio de locomoção altamente benéfico. Além de ser sustentável, traz diversos benefícios ao ciclista, sejam eles físicos, mentais ou econômicos. Porém esse incrível instrumento de transporte é deixado de lado nos dias chuvosos, resultando em um aumento considerável no fluxo do trânsito, e conseqüentemente desconforto naqueles que nele estiverem. A intenção deste projeto é promover o uso da bicicleta até mesmo nos dias de chuva, através do projeto de uma capa específica para esse uso, a fim de que o ciclista esteja protegido, molhando-se o menos possível. Para o desenvolvimento deste projeto, foi utilizado o método de Gui Bonsiepe. Através do levantamento de dados e implementação das análises, diversos pontos importantes para o desenvolvimento do projeto foram identificados, e nortearam o processo de refinamento da proposta final. Assim foram definidos conceitos a serem alcançados pelo produto, e após a geração de alternativas, avaliação dos conceitos permitiu a escolha da proposta final. O projeto deu origem então a uma capa para o ciclista, em conjunto com uma bota, ambas ajustáveis. Confeccionadas em um material impermeável mas que garante o conforto do ciclista, permitindo que o condutor não se molhe nem com a chuva, nem com seu próprio suor. Além disso, o desenho proposto contém um capacete removível que ajuda a fixação da capa ao corpo, e ao mesmo tempo garante a segurança e adequação ao ciclista. O produto final contém outros elementos importantes, como faixas reflexivas (para facilitar a visualização durante a noite), uma viseira (para proteção do rosto do ciclista), e sistemas para impedir a entrada de água, resultando em um projeto que alcançou os objetivos pré-estabelecidos, e ainda aqueles que foram sendo adicionados ao longo da pesquisa do projeto. Um produto simples, pequeno e flexível, que pode mudar as ruas das cidades, deixá-las menos poluídas e seus ocupantes mais felizes. (FEEVALE)

Palavras-chave: bicicleta. capa de chuva. sustentabilidade. design.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (nick_ayme@hotmail.com e joaoa@feevale.br)



A sustentabilidade atuando no aumento da vida útil do mobiliário infantil

Maicon Schirmer Guedes¹; João Pedro Ornaghi de Aguiar²

Eis que logo após o nascimento da criança, esta passa a ser um ser único, e portanto a ter suas próprias necessidades. Neste contexto, é necessário que este novo indivíduo tenha seus próprios pertences, a fim de suprir aquilo que lhe é preciso. O quarto do bebê será mobiliado com alguns poucos móveis, normalmente coisas do segmento retilíneo, de produção em série, pois dentro de poucos provavelmente os mesmo já deverão ser substituídos para acompanharem o crescimento da criança. Durante estas mudanças de fase, a mobília velha acaba se tornando desnecessária, portanto, havendo necessidade de descartá-la. Este projeto tem a finalidade de solucionar o problema da troca de mobiliário infantil, de forma que a criança possa usar os mesmos móveis durante toda sua infância. Além disso, tem como preocupação questões como a ergonomia e a versatilidade, essenciais a este estudo. Foram desenvolvidos um berço que adquire funções secundárias de mesa e sofá e um conjunto de banquinhos que se transforma em criado-mudo. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Design, Mobiliário Infantil, Sustentabilidade

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (maicon.sguedes@gmail.com e joaoa@feevale.br)



ANÁLISE ERGONÔMICA DA ATIVIDADE E POSTO DE TRABALHO DO MODELISTA TÉCNICO DE CALÇADOS

Mariana Donaduzzi¹; Vanessa Samsonescu¹; Jacinta Sidegum Renner²

Esta pesquisa, realizada durante a disciplina de Ergonomia do Curso de Design, teve como objetivo avaliar e apresentar os resultados da análise ergonômica da atividade de trabalho do modelista técnico de calçados, bem como propor melhorias para sanar os problemas encontrados. A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, onde análise e discussão de dados foram realizadas sob o aspecto qualitativo. Para a análise da atividade, foram utilizados registros fotográficos, entrevistas com três modelistas técnicos que atuam na indústria calçadista, a observação direta da atividade e a aplicação do método RULA (que analisa o envolvimento e esforço de membros superiores). Os resultados indicaram que os profissionais modelistas em calçados são submetidos a posturas críticas em função da necessidade de acuidade visual, alta precisão e utilização de motricidade fina envolvidos na execução das atividades. Identificou-se ainda que os profissionais sentem dores na região lombar, nos membros superiores e dores de cabeça, além de apresentarem perda de sensibilidade na ponta dos dedos, presença de calos e formigamento nas mãos. Assim, diante dos problemas identificados, a principal ferramenta de trabalho por eles utilizada - a navalha de mão -, foi reprojeta, a partir de critérios anatômicos e antropométricos. Esta passa a ser mais adequada às características da atividade e da anatomia da mão do modelista, e tem como objetivo aliviar as dores e desconfortos presentes durante a execução das suas atividades profissionais. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Indústria calçadista. Modelista. Ergonomia. Design de produto.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

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



Aplicando o Design Universal no Centro de Convivência da Universidade Feevale

Emely Jensen¹; Regina de Oliveira Heidrich²

A Universidade Feevale atua ativamente nas questões referentes à acessibilidade em seus cursos, oferecendo inclusive um mestrado e doutorado em Diversidade e Inclusão. Aprendemos aqui, como designers, a sempre pensar nas questões referentes ao design universal. Por isso, o objetivo deste trabalho desenvolvido na disciplina de Projeto III - Design Universal é possibilitar o acesso de pessoas com deficiência a não somente determinadas áreas da instituição, como as salas de aula. Nesse trabalho foi observado o Centro de Convivência, local amplamente utilizado pelos alunos da instituição. Utilizando a metodologia de abordagem qualitativa com as premissas do design universal, buscou-se adaptar as áreas de circulação, banheiros e elevador do Centro de Convivência. Apesar deste enfoque, constatou-se que as mudanças mais urgentes são referentes aos ambientes que o Centro comporta, visto que a maior necessidade de utilização do local são as comodidades oferecidas. As propostas sugeridas nesse trabalho são em sua maioria de relativo baixo custo e não necessitam da aplicação de novas tecnologias, como a aplicação de pisos táteis, a confecção de um mapa tátil e modificação do acesso às portas. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Design Universal. Acessibilidade. Inclusão.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (emely_jensen@yahoo.com.br e rheidrich@feevale.br)



BCI no Auxílio da Formação Educacional de Pessoas com Paralisia Cerebral

Emely Jensen¹; Regina de Oliveira Heidrich²

O presente trabalho está inserido no projeto de pesquisa “Realidade virtual para auxiliar a formação educacional de pessoas com paralisia cerebral”. O uso de tecnologias assistivas são uma eficiente forma de inclusão nos diferentes aspectos sociais e culturais para pessoas com paralisia cerebral (PC). Por isso, os estudos ligados a autonomia desses sujeitos possuem um papel fundamental na tomada de decisões, visto que muitos não têm liberdade de ir e vir devido a comprometimentos motores e de comunicação. A abordagem metodológica dessa investigação é qualitativa e de estudos de caso observacionais. Pretende-se numa primeira etapa, verificar os níveis de atenção de pessoas com paralisia cerebral através de uma interface denominada BCI (brain computer interface). Trata-se de um dispositivo eletroencefalograma (EEG) portátil e sem fio, composto de um único eletrodo seco, captando as ondas beta, que possibilitam a leitura dos níveis de atenção. Com esse dispositivo, é possível obter dados relevantes sobre os níveis de concentração de um usuário em diferentes tarefas que exijam esforço mental variado. Posteriormente, com o auxílio dos resultados obtidos nessas avaliações de concentração, pretende-se desenvolver objetos de aprendizagem para o auxílio da formação educacional dessas pessoas através de uma interface cérebro-computador. Os resultados iniciais da pesquisa apontam níveis de atenção muito similares entre pessoas com paralisia cerebral e pessoas comuns, sendo alguns resultados sobre o nível de atenção de crianças com paralisia cerebral semelhantes aos de alunos de nível acadêmico sem paralisia cerebral. (UNIVERSIDADE FEEVALE; FEEVALE)

Palavras-chave: Brain Computer Interface. Realidade Virtual. Paralisia Cerebral.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (emely_jensen@yahoo.com.br e rheidrich@feevale.br)



Comparativo de propriedades na seleção de materiais para a fabricação de uma cadeira

Diego Mergener¹; Eduardo Luis Schneider²

O presente trabalho apresenta a pesquisa e análises das propriedades de diversos materiais para a fabricação de uma cadeira, levando em consideração requisitos mecânicos e de sustentabilidade. A pesquisa de materiais para desenvolvimento de novos produtos é de extrema importância, pois esta etapa pode mudar o rumo do projeto. O trabalho desenvolvido baseou-se na escolha de uma cadeira famosa, onde esta teve seu material de fabricação analisado e submetido à comparação com materiais de produtos concorrentes e de novos materiais propostos. A metodologia seguiu etapas como o conhecimento das principais características, até uma análise mais técnica de propriedades mecânicas. O produto escolhido para a análise de seleção de materiais foi graficamente desenhado, agora mostrando a nova aparência estética. O material escolhido mostrou coerência com os objetivos além de apresentar propriedades estéticas e mecânicas superiores ao material da cadeira analisado. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Pesquisa e análises. Propriedades mecânicas. Seleção de materiais

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (diego.phoenix@hotmail.com e 0113752@feevale.br)



Estudo de Caso Postural de um Desenhista Técnico da Indústria Calçadista do Vale dos Sinos

Cindi Sperb¹; Cristiane Nunes Dressler¹; Indira Tamaini Machado Costa¹; Rafael Deon¹; Jacinta Sidegum Renner²

Justificativa Atualmente, as indústrias calçadistas estão buscando novas alternativas pós-crise calçadista da década de 90, tornando-se referências em design, estilo, qualidade e mão-de-obra com excelente qualificação. Para isso, grandes marcas brasileiras investem cada vez mais em tecnologias e profissionais para setores específicos no desenvolvimento de produtos. Este estudo tem como objetivo principal avaliar as posturas e os gestos laborais na atividade de desenhista técnico, em uma indústria do setor calçadista, do Vale do Sinos. **Método** Utilizou-se de pesquisa exploratória e descritiva, instrumentos bibliográficos e documentais, com análise e discussão de dados realizados de forma qualitativa. Para a aplicação ergonômica foi utilizado o Método RULA®, onde foi analisado através de fotos e entrevista, o ambiente de trabalho a fim de conhecer melhor o posto de trabalho e avaliar através dos métodos indicados sua ergonomia, bem como propor melhorias para o mesmo. **Resultado** Foram constatados problemas físicos e problemas relacionados ao ambiente, tais como: posição inadequada de cadeiras e mesas, esforço repetitivo ao desenhar, jornada de trabalho muito tempo sentado e falta de tempo para realizar tarefas. O resultado obtido através do nível de ação constatado demonstra grande ligação entre as dores relatadas pelo colaborador e o nível de ação obtido e, após análise, confirmou-se a necessidade de investigar e realizar mudanças logo. Recomendou-se, então, mudanças como: cadeira com regulagem de altura, mesa específica para desenho, melhorar *layout* e iluminação da sala, incluir na rotina de trabalho exercícios de alongamento para prevenir lesões e *stres*, fazendo pausas a cada 50 minutos de 10 minutos para descanso e prática de ginástica laboral. **Conclusão** Após as avaliações através do Método RULA®, foi investigado o posto de trabalho e foram propostas melhorias para solucionar os problemas do posto de trabalho, porém, mesmo propondo melhorias em agentes físicos, é importante que a empresa faça uma reavaliação do processo evolutivo do setor, pois há uma série de agentes ambientais que juntamente com os agentes físicos, causam danos ao colaborador. Hoje, muitas empresas buscam uma postura reflexiva no que tange assuntos como qualidade, jornada e ambiente de trabalho. A preocupação que as empresas estão tendo com seus funcionários demonstra o quão importante é trabalhar ergonomia dentro de empresas e o quão importante isso à torna para o trabalhador (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: ergonomia, calçado, desenhista técnico

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (cindisperb@gmail.com e jacinta@feevale.br)



Juntos - Proposta de interface digital para sistema de Educação à Distância

Bruno Augusto Lorenz¹; Ana Paula Piazer Pilar¹; Lua Miranda Baptista¹; Luís André Ribas Werlang²

Tanto professores quanto pais possuem um papel crucial no processo do acompanhamento de aprendizado do aluno no ensino fundamental e médio. Partindo deste princípio, o presente estudo - realizado na disciplina de Projeto IV do curso de Design da Universidade Feevale - tem por objetivo o desenvolvimento de uma interface que simplifique e organize as informações (notas, número de presença e data de provas, por exemplo) de um sistema de Educação à Distância (EaD), disponível a alunos, professores e pais. Desse modo, acredita-se que os agentes possam entender melhor os dados disponíveis no processo, reagindo melhor à eles. Através de uma pesquisa que envolveu sistemas semelhantes já existentes no mercado, foi possível detectar certas características - clareza nas informações disponibilizadas pelo sistema, flexibilidade do layout com relação a diferentes resolução de telas e dispositivos, identidade visual única, para citar algumas - que necessitavam de adaptação, reorganização ou exclusão, para a obtenção de melhores resultados nos uso e no entendimento das funcionalidades. Além da parte funcional, foram conduzidos estudos de paletas de cores, tipografias e grids, o que conferiu flexibilidade e uma identidade visual própria à interface. O sistema foi dividido em três diferentes interfaces - uma para pais, uma para alunos e outra para professores - que compartilhavam a mesma identidade visual, mas ofereciam as funcionalidades apropriadas para cada um dos agentes. Assim, professores poderiam inserir as notas de cada um dos trabalhos, enquanto pais e alunos acompanhavam a evolução dos resultados e gráficos personalizados. Tendo em vista que o projeto compreendeu apenas a parte gráfica (sem a criação de um protótipo funcional) o resultado final sugere uma interface que organiza as informações de maneira simples, intuitiva, com resultados superiores às interfaces já estabelecidas no mercado. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: interface.ead.digital.educação.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (lorenz.bruno@gmail.com e luisandre@feevale.br)



Novos materiais para a poltrona Barcelona

Mauro Adriano Müller¹; Rodrigo Busse Dal Moro¹; Eduardo Luis Schneider²

Ludwig Mies van der Rohe foi o criador da poltrona Barcelona, em 1929. Em parceria com a designer de interiores Lilly Reich, Mies apresentou a poltrona no Pavilhão Alemão para a Feira Internacional de Barcelona, desse mesmo ano. Com a intenção demonstrar uma sensação de leveza, Mies projetou a poltrona empregando nela tiras de couro para suspender o assento e almofada em uma estrutura de aço cromado - tal estrutura era montada empregando parafusos. Alguns anos depois, o advento do aço inoxidável e da soldagem permitiram a Mies Van der Rohe remodelar a poltrona, tornando assim uma estrutura lisa formada por uma peça única de metal, fornecendo também uma melhor aparência. Atualmente, a poltrona Barcelona e suas réplicas comercializadas pelo mundo são constituídas de uma estrutura ou tubulação de aço inoxidável 304. A seleção de um material apropriado dentre os milhares de materiais disponíveis depende de vários critérios nos quais a decisão final é normalmente baseada. As condições em serviço devem ser caracterizadas, de vez que estas ditarão as propriedades requeridas do material. Sabendo que a poltrona Barcelona é um ícone do design, sendo comercializada desde sua concepção até os dias atuais, buscou-se propor a substituição dos materiais que compõe sua estrutura na busca de algumas vantagens. Além disso, o trabalho também objetivou um novo design para a mesma. Através deste estudo, propõe-se uma pesquisa em livros e artigos científicos relacionados ao tema para conhecer as principais características e propriedades bem como apresentar uma pequena revisão bibliográfica sobre os materiais utilizados em poltronas similares ícones do design. A metodologia também contemplou um esboço de um novo conceito para a poltrona Barcelona. A resina de poliéster e a fibra de vidro foram propostas como material para a confecção da estrutura da poltrona. Os dois materiais podem ser processados de diversas formas, o que possibilitou o redesign da estrutura que lembra a poltrona Barcelona, mas que possa dar um visual atraente e harmonioso ao móvel. Foram criadas duas propostas, ambas com diferença no desenho da estrutura, uma com geometria mais reta, e a outra com linhas mais orgânicas. (FEEVALE)

Palavras-chave: Poltrona. Seleção de Materiais. Design Mobiliário. Bauhaus.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (mauroamuller@gmail.com e 0113752@feevale.br)



O Processo Serigráfico e suas Possibilidades Criativas na Impressão

Emely Jensen¹; Eduardo Luis Schneider²

A serigrafia é uma técnica de impressão gráfica que é usada amplamente como forma de impressão em diferentes substratos, como papel, tecido, vidro, metal, madeira, PVC e muitos outros. O excelente acabamento e a alta produtividade fazem a serigrafia ser uma opção frequente na impressão em massa de custo baixo. Questiona-se no presente trabalho por que essa forma de impressão não é mais utilizada, também em uma menor escala, para designers, como forma de experimentações artísticas, como testes para um produto final, ou como uma ferramenta criativa na busca de uma solução. Através de pesquisa bibliográfica, objetivou-se entender o processo serigráfico e também explorar as possibilidades criativas oferecidas ao designer através desse método de impressão. São apresentados diferentes materiais utilizados em tecidos para a tela, tipos de tinta para serigrafia e comparações entre diferentes processos de impressão. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Serigrafia. Criatividade. Design

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (emely_jensen@yahoo.com.br e 0113752@feevale.br)



Parâmetros ergonômicos de conforto para usuários de cadeiras de rodas

Cláudia Rafaela Basso¹; Jacinta Sidegum Renner²

O preconceito sobre a PcD - Pessoa com Deficiência - começou a diminuir quando os jovens da classe média e alta tornaram-se as maiores vítimas de acidentes de trânsito. Desta forma, essas novas vítimas passaram a exigir direitos a equipamentos adequados e condições de acesso em lugares de uso público. A qualidade de vida de pessoas que passam muito tempo na posição sentada depende significativamente do conforto que eles experimentam nesta posição. A permanência na posição sentada e o déficit neurológico estão associados ao surgimento de úlceras de pressão que são a causa direta de morte de 7 a 8% dos pacientes paraplégicos. Este estudo se caracterizou como observacional descritivo, com análise de dados sob o paradigma qualitativo e quantitativo. O método utilizado na etapa investigativa é uma adaptação da parte inicial da Metodologia do Design Macroergonômico (DM). O campo de estudo foi a Associação dos Lesados Medulares de Novo Hamburgo e contou com a participação de 31 cadeirantes. Os objetivos estiveram focados em estabelecer parâmetros ergonômicos e de conforto para usuários de cadeira de rodas. Os resultados indicam que as maiores causas de desconforto foram a falta de segurança e estabilidade, falta de conforto que é causa de dor em diversos segmentos corporais, a relação investimento/durabilidade dos produtos para cadeirantes e a estrutura da cadeira de rodas. Os resultados referentes à estética indicam que existem outros aspectos, como o conforto e a acessibilidade que assumem uma importância maior para a qualidade de vida dos cadeirantes que a estética do produto. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Cadeirantes. Ergonomia. Conforto. Assento.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (rafaelabasso@yahoo.com.br e jacinta@feevale.br)



PRODUTO SUSTENTÁVEL PARA O DESCARTE DE DEJETOS CANINOS

Taís Aline Baptista Salomão¹; João Pedro Ornaghi de Aguiar²

O convívio entre humanos e caninos vem desde os tempos pré-históricos e com a evolução do homem, se desenvolveu uma ligação entre os dois. No início, o cão como coletor de resíduos gerados pelo ser humano, depois o ser humano utilizando o potencial dos cães em caças e até se desenvolver o vínculo afetivo como visto hoje. Um dos problemas desse convívio é o descarte dos dejetos dos cães, pois esta normalmente é a parte mais desagradável da rotina. Assim surge e interrogação: como recolher e destinar corretamente os dejetos caninos? A correta destinação desses dejetos face a preocupação do ser humano com o seu meio, deixa de ser um diferencial de uma atitude de consciência ambiental, para se tornar uma realidade comum. Visando isto, este projeto procura analisar e desenvolver um produto para o descarte de dejetos caninos na busca por uma solução para recolher de uma forma mais sustentável estes dejetos e que permita ao dono executar esta tarefa de forma responsável e sustentável. Um mercado que cresceu 16,4% com um faturamento de R\$ 14 bilhões em 2012, segundo Associação Brasileira da Indústria de Produtos para Animais de Estimação (ABINPET, 2013). Para se obter dados da origem dessa conduta, recorreu-se a busca de legislações municipais das capitais brasileiras e distrito federal. Também foi analisado o impacto ambiental do descarte dos excrementos no lixo doméstico; para direcionar o produto a ser desenvolvido foi elaborada uma pesquisa com o público-alvo; pesquisa dos produtos existentes no mercado, Tendo conhecimento das necessidades do usuário e ambientais, e suas preferências foram geradas alternativas, a qual foi escolhida a forma de pá em um conceito que dispensa o uso de saco plástico, eliminando um material no processo. O produto funciona com um sistema de “pegador” com tampa, que fecha e possibilita o transporte dos dejetos para o vaso, sem que tenha a preocupação de ficar equilibrando o dejetos, correndo o risco de cair da pá. O material do produto é o polipropileno, é composto de duas concavidades, uma mola e um pino. É previsto que o produto seja acompanhado de uma etiqueta que explica o correto descarte, possibilitando que o usuário adote uma nova conduta para o descarte do dejetos canino. Por fim, o objetivo do projeto foi alcançado, resultando em um produto com foco sustentável, que elimina um material da cadeia de ações. Este produto tem como objetivo também educar o usuário na adoção de uma nova conduta (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: descarte, dejetos, design sustentável.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (tatasalomao@hotmail.com e joaoa@feevale.br)



Projeto de Identidade Visual 9º Congresso das APAEs do Estado do Rio Grande do Sul

Maria Alice Ferreira de Mattos¹; Bruna Henkel Ferro¹; Aline Tuset de Rocco¹; Cristine Kaspar¹; Marshal Becon Lauzer²

O presente projeto foi desenvolvido por acadêmicas do curso de Design pelo Centro de Design da Universidade Feevale, em parceria com a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais - APAE. O objetivo do projeto foi desenvolver a identidade visual e os materiais de divulgação para o 9º Congresso das APAEs do Estado do Rio Grande do Sul, organizado pela APAE de Novo Hamburgo. Utilizou-se a metodologia de desenvolvimento de identidades visuais de Peón (2009) compilada ao método Santos (2006), contemplando três fases principais de projeção, sendo elas: pesquisas, geração de alternativas e desenvolvimento técnico. Através dos métodos citados, foi desenvolvida a identidade visual do 9º Congresso das APAEs e seus materiais de divulgação, como *banners* crachás, *folder* e demais materiais gráficos. Inicialmente, definiu-se um *briefin* do projeto, abordando seus aspectos e suas necessidades. Logo após, iniciou-se a pesquisa de similares, assim como análise dos resultados obtidos. A partir das análises das pesquisas, e da proposta do próprio evento, definiu-se a conceituação da identidade visual, e para expressar este conceito, buscou-se elementos que fluem, como as tintas, que sejam independentes, fazendo referência ao tema do congresso deste ano: autonomia e independência, assim como, referências da própria APAE, com suas características de educar, multiplicar e agregar. Mesmo ajudadas pelo vento, água, ou por um humano, as tintas não perdem a característica de misturar-se, formar novas cores, sem perder suas propriedades. As tintas, com suas diferentes cores, quando agrupadas com outras tintas formam uma “mancha de tinta”, que nunca será a mesma a cada novo experimento. As pessoas, assim como esses elementos tem a liberdade de ser quem são, e como as tintas, são diferentes e únicas, unidas. Assim, a identidade visual deste evento foi construída com uma tipografia com características formais que remetem ao lúdico, com traços arredondados, referenciando o fator escolar, e com as cores primárias do processo CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto), onde a combinação dessas cores é capaz de produzir todas as cores. Como elemento de apoio utilizou-se as manchas de tintas, que trazem o caráter de singularidade de cada indivíduo, mesmo este estando inserido num contexto de sociedade. Através deste projeto, espera-se aumentar a visibilidade do Congresso, e demonstrar a importância da inclusão e educação das pessoas com deficiência intelectual perante a sociedade. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: design gráfico. identidade visual. comunicação. congresso.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0105434@feevale.br e marshal@feevale.br)



Projeto de Identidade Visual e divulgação do 8º Salão Jovem Designer

Aline Tuset de Rocco¹; Bruna Henkel Ferro¹; Cristine Kaspar¹; Maria Alice Ferreira de Mattos¹; Marshal Becon Lauzer²

O projeto gráfico do 8º Salão Jovem Designer foi desenvolvido por acadêmicas do curso de Design pelo Centro de Design da Universidade Feevale no ano de 2013, a partir da constatação do baixo número de inscrições nas últimas edições do evento. Para tentar solucionar este problema, optou-se pela mudança da identidade visual atual, e pelo desenvolvimento de uma nova campanha para a sua 8ª edição. Este tem por objetivo incentivar, divulgar e premiar a produção conceitual e técnica nas áreas de Design e Moda dos acadêmicos e egressos da Universidade Feevale. Para o desenvolvimento do projeto foi abordado o método projetual de Peón (2000), contemplando três fases: problematização, concepção, e especificação. O objetivo da nova campanha é instigar os alunos a participar do evento com seus projetos acadêmicos, mostrando suas capacidades projetuais e cognitivas, trazendo-os de volta às atividades propostas pelo curso. Salienta-se também a importância da participação dos alunos em seus cursos, para promovê-los e os tornarem ainda mais expressivos. A nova identidade visual baseou-se no fato de ser um evento para estudantes de design, moda e áreas afins, que ainda estão experimentando e aprendendo diferentes aspectos da profissão. Trabalhou-se a identidade com tipografias variadas e caráter descontraído, demonstrando com isso o crescimento adquirido durante a formação acadêmica, o amadurecimento do aluno, as diferentes áreas do conhecimento, e as diferentes experiências postas em prova pelo evento. Devido a esta exposição que o aluno terá no evento, a campanha de divulgação baseou-se na abordagem de provocação aos alunos a participar do evento, abordando sempre o humor através de metáforas que tornem a campanha divertida e provocativa. A campanha “mostre-se”, onde um aluno com um saco de pão na cabeça aparece em diferentes momentos, buscando instigar os alunos a repensarem sua postura em relação aos eventos realizados pelo curso, é um dos exemplo desta proposta, que ainda contempla outras abordagens, dentro do mesmo tema. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: design gráfico. identidade visual. comunicação. evento.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0073359@feevale.br e marshal@feevale.br)



Projeto editorial para o livro didático no Brasil

Henrique Bittencourt Almeida¹; Simone Gums¹; Luís André Ribas Werlang²

O livro é uma das melhores ferramentas para se transmitir o conhecimento. Chegando somente em 1929 no Brasil, o livro didático teve somente distribuição contínua e maciça a partir da década de 90. Atualmente, são distribuídos mais de 90 milhões de livros didáticos por ano, ou seja, um grande investimento está sendo feito, além de muita responsabilidade. Neste contexto, porém, o livro possui algumas deficiências em sua estrutura, principalmente na sua diagramação. Nesta pesquisa, identificou-se que o conteúdo interno é apresentado de forma pouco agradável, com baixa compreensão na leitura e sem um padrão gráfico estabelecido. Assim, este trabalho teve como objetivo reformular a configuração do livro didático do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, tornando-o mais atrativo e de melhor compreensão para os alunos. A metodologia empregada consistiu em duas etapas, de (a) Planejamento e (b) Design, que desdobram em: (a1) levantamento fotográfico da estrutura gráfica e física do livro didático atual de diferentes editoras; (a2) análise dos resultados; (b1) projeto gráfico, que inclui estudos sobre diagramação, tipografia e padrão cromático; (b2) representação física do livro didático. Foram criadas vinte capas, seguindo um padrão de diagramação, tipografia e cores, também, foi elaborado e impresso um capítulo de cada matéria e ano. O projeto resultou na melhoria da estrutura gráfica e física do livro didático, aumentando o potencial educacional que o livro didático possui e diminuindo consideravelmente a quantidade de páginas em relação aos livros analisados o que também resulta em economia e otimização de recursos. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Livro didático. Design. Projeto editorial.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0077633@feevale.br e luisandre@feevale.br)



Restaurante Universitário com Acessibilidade

Christian Schunke¹; Regina de Oliveira Heidrich²

O direito à acessibilidade no Brasil é regulamentado pela Norma Brasileira 9050 da ABNT, a qual expõe diretrizes a serem observadas na elaboração de projetos arquitetônicos, mobiliários e equipamentos urbanos. Entretanto, a existência da norma não impõem a sua real utilização, o que acarreta diversas barreiras sociais. As universidades possuem um papel fundamental na inversão do quadro atual. Em contra partida, analisando a própria estrutura oferecida por elas, verifica-se a falta de acessibilidade em determinados espaços. O objetivo desse trabalho é apresentar um projeto de Restaurante Universitário com acessibilidade, atendendo o maior número de necessidades das pessoas que frequentam o local. A metodologia utilizada possui uma abordagem qualitativa. Os instrumentos de coleta de dados consistiram em documentos, depoimentos, observação direta e registro fotográfico. Considerando normas técnicas apresentadas pela NBR 9050, foi desenvolvido um ambiente organizado, com corredores amplos para permitir a passagem de cadeirantes e piso tátil para guiar deficientes visuais, sempre pensando no melhor aproveitamento do espaço. Também foram adicionados balcões contendo informações em Braille, estrategicamente posicionados. Através das melhorias apresentadas, o trabalho pretende servir como base de pesquisa para futuros projetos de ambientes com acessibilidade. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: acessibilidade. design. restaurante universitário.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (christian_alemaum@hotmail.com e rheidrich@feevale.br)



TRIBOS URBANAS: ANÁLISE OBSERVACIONAL DE ESCOTEIROS PARA ELABORAÇÃO DE PROJETO DE DESIGN

Felipe Arthur Feller¹; Michele Barth¹; Daiane Malgarin¹; Igor Escalante Casenote²

Existe uma infinidade de tribos urbanas em nossa sociedade. Grupos de pessoas que se unem por terem interesses em comum e compartilhem das mesmas opiniões e estilo de vida. O escotismo tem como fundador Lord Robert Stephenson Smyth Baden-Powell. É considerado um movimento mundial, educacional, voluntariado, apartidário, sem fins lucrativos. Tem como objetivo o desenvolvimento do jovem, por meio de um sistema de valores que prioriza a honra, baseado na Promessa e na Lei escoteira, e através da prática do trabalho em equipe e da vida ao ar livre. Optou-se por abordar essa tribo urbana pela proximidade dos autores do trabalho com participantes ativos do grupo, tornando mais prática a comunicação e aumentando as possibilidades de sucesso na pesquisa. Além do interesse geral por essa prática admirável de cidadania desenvolvida no escotismo. Tem-se como objetivo do projeto o desenvolvimento de uma solução de design a partir das necessidades levantadas em pesquisa de campo e observacional do ambiente em questão. Em nenhum momento do projeto foi questionada alguma necessidade do grupo, tornando ainda mais fundamental a observação detalhada do cotidiano dessas pessoas para que o projeto tivesse uma real funcionalidade. Como metodologia desenvolveu-se uma *persona* criada a partir de três questionários aplicados entre integrantes de diferentes idades, além de acompanhamento do cotidiano e de uma tarde de atividades do grupo de escoteiros. Assim levantaram-se características, costumes e interesses primordiais para o projeto. Com essas análises traçou-se um planejamento estratégico, definindo diretrizes sobre o produto, ponto de venda, comunicação com o cliente e preço. Como resultado projetou-se um móvel desmontável inspirado nas pioneirias, atividades desenvolvidas pelos escoteiros em acampamentos, que trazem mais conforto às instalações. Composto por cilindros de WPC (Wood Plastic Composite) que possibilitam montar diferentes estruturas com um mesmo número de peças, gerando uma proposta de design com diversas funcionalidades. Além de portátil, prático de manusear e utilizar na composição materiais que não agredem o meio ambiente, a proposta de design não menospreza todo o conhecimento que um escoteiro possui. Essa proposta torna mais prático o dia-a-dia no acampamento e traz mais comodidade a todos os usuários. (FEEVALE)

Palavras-chave: Escoteiros. Design. Multifuncional. Sustentável. Portátil.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (felipe_feller@terra.com.br e 0113714@feevale.br)



Um novo conceito em embalagem de leite para o mercado brasileiro

Bruno de Oliveira Ferreira¹; Wagner Kuhn da Silva¹; Gabriela Schmidt¹; Daiana Staudt²

O projeto se propõe a abordar um novo conceito para embalagens de leite longa vida, com foco na marca Tetra Pak. São apresentadas as atuais opções que o mercado oferece, quanto à armazenagem e transporte de leite pasteurizado, tendo seus públicos definidos para as embalagens de saco plástico, de vidro e as cartonadas (SANTOS, 2007), que são as mais utilizadas atualmente. A embalagem proposta traz um novo conceito estético, gráfico e ecológico com a utilização de materiais biodegradáveis e pouco agressivos ao meio ambiente, além da implementação de uma abertura diferenciada para uma vasão mais uniforme, que elimina os riscos de desperdício no momento de servir o leite. Utilizando do método de Flávio Santos (2005), chegou-se às propostas e modelo final para uma embalagem de leite inovadora, que remete a uma embalagem clássica e conservadora, não perdendo o foco em um produto que causa o menor dano possível ao ser descartado na natureza. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Ecológico. Biodegradável. Embalagem. Leite.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (bruno.dof.92@gmail.com e daiana@feevale.br)



UMA - Projeto de Identidade para marca de chocolates caseiros

Bruno Augusto Lorenz¹; Marshal Becon Lauzer²

Um sistema de identidade coerente e alinhado com a essência e posicionamento da marca é necessário para todo e qualquer empreendimento, independente do seu tamanho ou do tipo de produto ou serviço que oferece. O presente estudo relata o processo de criação de um sistema de identidade para uma marca de chocolates caseiros. A partir da adaptação de diversas metodologias existentes - utilizando autores como WHELLER (2009), PEÓN (2009) e PHILLIPS (2008) -, foram feitas pesquisas relacionadas à concorrência e ao modo de atuação dos vendedores neste mercado. Além disso, foram feitas análises de materiais e modos de produção das embalagens normalmente utilizadas pelos doceiros que trabalham no nicho de chocolates caseiros. Os resultados alcançados se resumiram na criação de uma identidade com alta pregnância - não apenas visual, mas também conceitual - a partir da utilização de um logotipo simples e de fácil aplicação e embalagens com baixo custo de produção. Além disso, o nome escolhido é curto fácil de lembrar ou pronunciar, o que permitiu o desenvolvimento de diversas possibilidades de comunicação que reforçaram ainda mais o espírito da marca. Todos os aspectos da marca foram reunidos em um Manual de Identidade, que estabeleceu a maneira como ela deve se comportar em todos os pontos de contato com o consumidor. O resultado final do projeto apresenta uma identidade coesa e com personalidade singular, destacando-a de maneira positiva em relação aos seus concorrentes. Nota-se, inclusive o grande potencial de crescimento da marca e possível criação de um projeto de franquias para a mesma, apesar da possível dificuldade de registro do nome junto ao INPI. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: chocolate.identidade.branding.marca.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (lorenz.bruno@gmail.com e marshal@feevale.br)



Vibrador Manual: da Sustentabilidade ao Prazer

Graziele Borguetto Souza¹; João Pedro Ornaghi de Aguiar²

Com produtos inovadores e atrativos no mercado, os vibradores são uma opção para quem quer inovar na sua vida sexual, sendo utilizado na masturbação e na relação sexual. Os vibradores que estão no mercado funcionam com bateria/pilhas ou eletricidade. Então, pensando no dano ecológico que esses elementos causam na natureza, desenvolver um vibrador que tenha os mesmos resultados manualmente, reduziria o impacto ambiental que eles fazem no meio ambiente. Este projeto foi desenvolvido na disciplina de Projeto II que tem como foco o Design Sustentável. Com o auxílio de técnicas de análise para a coleta de informações e geração de alternativas, investiu-se em um produto que tem pouca visibilidade ecológica e a fim de criar um modelo que tenha esse foco: um vibrador que funcione manualmente. Foi elaborado três modelos de vibradores, sendo exploradas as possibilidades de transferência de movimento dos brinquedos infantis. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Design. Vibrador. Sustentabilidade

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (graziborguetto@feevale.br e joaoa@feevale.br)



Vô6: Organizador de Medicamentos para Idosos

Rodrigo Busse Dal Moro¹; Diego Mergener¹; Mauro Adriano Müller¹; Gustavo Cossio da Silva²

Com a média de vida do brasileiro aumentando, segundo dados do IBGE, no ano de 2050, teremos aproximadamente sete vezes mais idosos (acima de 65 anos) do que crianças de até 14 anos. Além disso, ao longo do tempo, idosos tendem a ter sua saúde física e mental prejudicada, geralmente tornando-se dependentes de outras pessoas e de medicamentos. Este trabalho busca melhorar a qualidade de vida do usuário idoso, através da forma e função de uma caixa de medicamentos, resultando numa interação mais eficiente entre o usuário e o produto. Utilizou-se uma metodologia mista e flexível, tendo como base a metodologia de Bonsiepe(1986), junto com a de Flavio Santos (2006), auxiliado pela participação de idosos diretamente. Para elaboração da pesquisa foram obtidas referências através de visitas a lugares com idosos, leituras de livros, sites e artigos referentes ao tema, chegando-se aos requisitos: modularidade, simplicidade, resistente, uso facilitado para um idoso, conservação adequada de medicamentos, dispensar a força/tensão no uso, e identificação imediata do conteúdo. Baseado na cromoterapia (GASPAR, 2002), escolheu-se três cores sem contraindicações para idosos, que seriam o azul, o laranja e o verde. Com os medicamentos, foi feito um controle de seus espaços e regras de conservação. Foram feitos Moodboards (estudo com figuras), estudos de módulos e de aproveitamento de espaço, chegando ao hexágono como forma base para o sistema de ‘acoplagem’. Na comparação de materiais, se chegou ao PP (polipropileno), pelo seu preço, e resistência a variações térmicas. Como resultado final, foi proposta uma linha com três caixas com tampas: uma com três divisórias, outra com quatro, e uma sem nenhuma, para uso livre. Os módulos são unidos através de fitas magnéticas que são pintadas das cores das divisórias internas buscando facilitar a memorização. As bordas foram arredondadas para não criar “cantos vivos” na estrutura. Após a definição do produto, partiu-se para as etapas de naming e identidade visual. Para a criação do nome, utilizou-se a técnica Brainwriting, que consiste num estudo de palavras. Chegou-se ao nome “Vô6” que, em conjunto com o símbolo, faz alusão à forma do produto. Com os objetivos atingidos, destaca-se que as decisões projetuais, tomadas em conjunto com o público-alvo, foram imprescindíveis para o resultado alcançado. Nesse aspecto, a metodologia participativa em design se justifica para o desenvolvimento de projetos mais alinhados às reais necessidades. (FEEVALE)

Palavras-chave: Acessibilidade. Design Inclusivo. Design Social. Idoso. Medicamento.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (rodrigodalmoro@hotmail.com e cossio@feevale.br)