



1º  
SIMPÓSIO  
INTERDESIGNERS

# ÍNDICE

## Comunicação visual

### **A Importância da marca e identidade corporativa**

Francisco Neudimar Ferreira Junior

### **Análise de Marcas no Mercado através da Ergonomia Informacional**

Taty Any Mizoguchi Trabachini

### **Economia Criativa: um processo em constante inovação**

João Luis Bispo de Oliveira Júnior

### **Estudo para o redesign da marca de refrigerantes Dolly**

Jonathan Bordignon

### **Lomografia e Instagram: um encontro entre o analógico e o digital na fotografia contemporânea**

Laís Akemi Margadona

### **Multijornal Express**

Nicolás Andrés Gualtieri

## Design de produto

### **Design de mobiliário público modular com diretrizes sustentáveis**

Laura Gonçalves Mattara

### **Design de produto com ênfase em ergonomia: chaves de fenda para marceneiros**

Jocy Meneses dos Santos Jr

### **Função Estética e Simbólica na Criação de Joias**

Helen Tatiana Takamitsu

### **O Design Aplicado ao Desenvolvimento de Componentes Construtivos Sustentáveis**

João Victor Gomes dos Santos

**Origami contemporâneo: um estudo sobre o design de dobras dentro do projeto de produto, medicina e nanotecnologia**

Samanta Aline Teixeira

**Percepção auditiva e visual – possíveis relações entre preferências de gêneros musicais e design**

Érica dos Santos Malheiros Campanha

**Reflexões sobre a importância do sketch no processos criativo e sua desvalorização frente às tecnologias digitais**

Michel Silvestre de Souza

## **Design Gráfico**

**Análise da proposta de identidade visual para um laboratório de pesquisa interdisciplinar**

Erika Veras de Castro

**Aria: A importância da personagem feminina nos games**

Ana Carolina Simões Santos

**Design de Embalagem: O envio seguro e criativo de canecas pelos correios**

Cleyton Soares Sabóia Nunes

**Design de Interface de aplicativo para dispositivos móveis da biblioteca digital de uma Instituição de Ensino Superior**

Moisés Guedes

**Design gráfico circense: O legado dos cartazes no circo tradicional e a linguagem gráfica circense contemporânea.**

Caroline Carvalho Barbosa

**Design gráfico para crianças**

Naiane Quirino de Biazzi

**Redesign do website Freecycle.org com base na Experiência do Usuário**

Hamilton Oliveira Pereira Júnior

**Velhas Lembranças, Memórias de Vida**

Lucas Furio Melara

## **Design inclusivo**

**Andador para reabilitação de crianças com deficiência**

Francisco Islard Rocha de Moura

**Roupas Sensoriais para Crianças com Necessidades Especiais**

Bárbara Keoma Sartori

## **Design informacional**

**Princípios e Diretrizes de Usabilidade para o Desenvolvimento de Artefatos Digitais Interativos.**

João Rocha Raposo

## **Design têxtil e vestuário**

**As razões do desconforto gerado pelas etiquetas nas peças do vestuário e suas possíveis alterações**

Giovana Anteveli

**Moda inclusiva e social: desenvolvimento de vestuário sleepwear para idosos institucionalizadas.**

Giovana Anteveli

## **Design Urbano**

**In Palpável: Design de instalação, seguindo os conceitos de work in progress, afeto, corpo e coletivo**

Thomas Musmann

## **Eco Design**

**Desenvolvimento de protótipos de mobiliário público a partir da madeira serrada de eucalipto**

Ingo Cescatto Germer



**Design com chapas planas de madeira reconstituída e aplicação de conceitos de sustentabilidade**

Beatriz Martino Matos

**Design Sustentável com Bambu e a replicação do conhecimento adquirido na Universidade**

Giulianna de Moraes Godinho

## **Ergonomia e Acessibilidade**

**Análise ergonômica dos produtos de Design de Moda no Brasil: um estudo bibliométrico**

Aline Cristina Brigatto

**Aspectos Ergonômicos Relacionados ao Design de Almofadas para Cadeira de Rodas: estudo de revisão**

Ana Elisa Borsi Franchini

**Design Ergonômico: Parâmetros Ergonômicos Aplicados ao Design de Produtos**

Melissa Fonseca Alves da Silva

**Estudo da Compreensibilidade de Símbolos Gráficos para o Desenvolvimento de Sinalização Interna para uma Loja de Revistas em Quadrinhos**

Thamissa Farias Silva

**Interface para Rede Social: Responsividade e Usabilidade**

Matheus Costa

**Intervenção ergonômica no trabalho de funcionários de uma sede administrativa em São Luís - MA**

Paula dos Santos Maia

**Usabilidade De Embalagens De Macarrão Instantâneo: Aplicação De Métodos Subjetivos**

João Silvestre Medeiros Bau

## **Fundamentos Teóricos**

**Design de Relações: Um estudo sobre o projeto lógico-estrutural da narrativa audiovisual em Cloud Atlas**

Jonathan Tação Pereira de Freitas

**O Design de brinquedos e os papéis sociais de gênero: inter-relações**

Deivide Eduardo de Souza Gomes

**Princípios ergonômicos para o design de jogos eletrônicos**

Samuel R de O Silva

## **História do Design**

**Contribuições filosóficas em busca do sentido da arte no cenário industrial da Europa**

Aline Cristina Brigatto

**ESDI - 50 anos de fundação**

Ana Laura Alves

## **Materiais e processos**

**“Entranhas” - acoplamentos sensíveis tecnológicos para performances**

Filipi Dias de Oliveira

**Design e Ilustração: as influências das novas tecnologias sobre o processo de criação**

Natália Mariê Nakata

**Novos produtos na arquitetura: possibilidades de uso dos materiais compósitos**

Fernanda Aparecida Alonge

**Papelaria: estampando a imaginação**

Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima

## **Semiótica**

**Inconfissões - Construção de uma instalação performática sensorial**

Caroline Apolinário Gomes





## COMUNICAÇÃO VISUAL

# A Importância da marca e identidade corporativa

Francisco Neudimar Ferreira Junior  
Universidade Federal do Cariri

O presente artigo tem como objetivo mostrar a importância da marca e da identidade visual de uma empresa, organização sem fins lucrativos ou de um indivíduo que queira se destacar entre as mais diversas opções no mercado. A marca é a imagem da empresa expressa, e sua identidade pode afirmar ou negar seus objetivos, por isso se faz necessário que ela seja coerente e atrativa para todos que a utilizem, desde funcionários, fornecedores até seus clientes.

# Análise de Marcas no Mercado através da Ergonomia Informacional

Taty Any Mizoguchi Trabachini  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Atualmente, o excesso de informações visuais está se tornando comum, diante de um mercado cada vez mais competitivo e exigente. A sociedade é claramente influenciada pela sobrecarga de elementos em seu cotidiano, seja através da publicidade, internet ou qualquer outro meio de comunicação. O presente projeto de pesquisa tem por objetivo avaliar um determinado segmento de marcas existentes no mercado, possibilitando uma discussão de como as mesmas estão sendo dispostas aos seus usuários e como elas se relacionam com as questões da ergonomia informacional.

# Economia Criativa: um processo em constante inovação

João Luis Bispo de Oliveita Júnior Pontíficia  
Universidade Católica de Goiás

Vivemos em um mundo em que a todo momento ocorrem transformações. A cada instante novas formas para desempenhar papéis diversos, em infinitas áreas se renova constantemente. Na medida em que estas inovações ocorrem, é possível verificar que a cultura material vem se transformando em imaterial. Nessa perspectiva, as narrativas sobre o processo, baseados na economia criativa, se torna passiva de perder ou ganhar características, de acordo com os novos caminhos que esta setor se produtos intangíveis se desenvolve.



# Estudo para o redesign da marca de refrigerantes Dolly

Jonathan Bordignon  
Faculdade de Administração e Artes de  
Limeira, Faal.

Dolly é uma marca de refrigerantes presente no mercado brasileiro desde 1987. Apesar de conhecida nacionalmente e contar com um volume de vendas expressivo, principalmente junto as classes C e D, possui uma imagem negativa perante boa parte do consumidores, devido a sua identidade visual e posicionamento. Nestes termos, este trabalho relata os resultados de uma pesquisa conduzida para o Redesign do Sistema de Identidade Visual e novo posicionamento do Guaraná Dolly. Para isso, analisou-se o sistema atual e as últimas campanhas publicitárias do produto. Com base nestes dados, foi utilizado o método de Peón (2001) para o desenvolvimento.

# Lomografia e Instagram: um encontro entre o analógico e o digital na fotografia contemporânea

Laís Akemi Margadona  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Vivemos em uma época em que a plataforma digital trouxe diversos benefícios ao ato de fotografar; entre eles, a facilidade de captura, pós-produção e compartilhamento das imagens capturadas. Em outra via, vemos a difusão da estética analógica através do popular aplicativo para dispositivos móveis Instagram e das produções do movimento de fotógrafos analógicos denominado Lomografia. Mister afirmar que tais obras, as quais resgatam o analógico, têm sido divulgadas sistematicamente em meio digital. Sendo assim, buscamos analisar neste trabalho o diálogo entre ambas plataformas na fotografia, bem como suas intersecções e divergências, utilizando como ponto de partida a Lomografia e o Instagram.

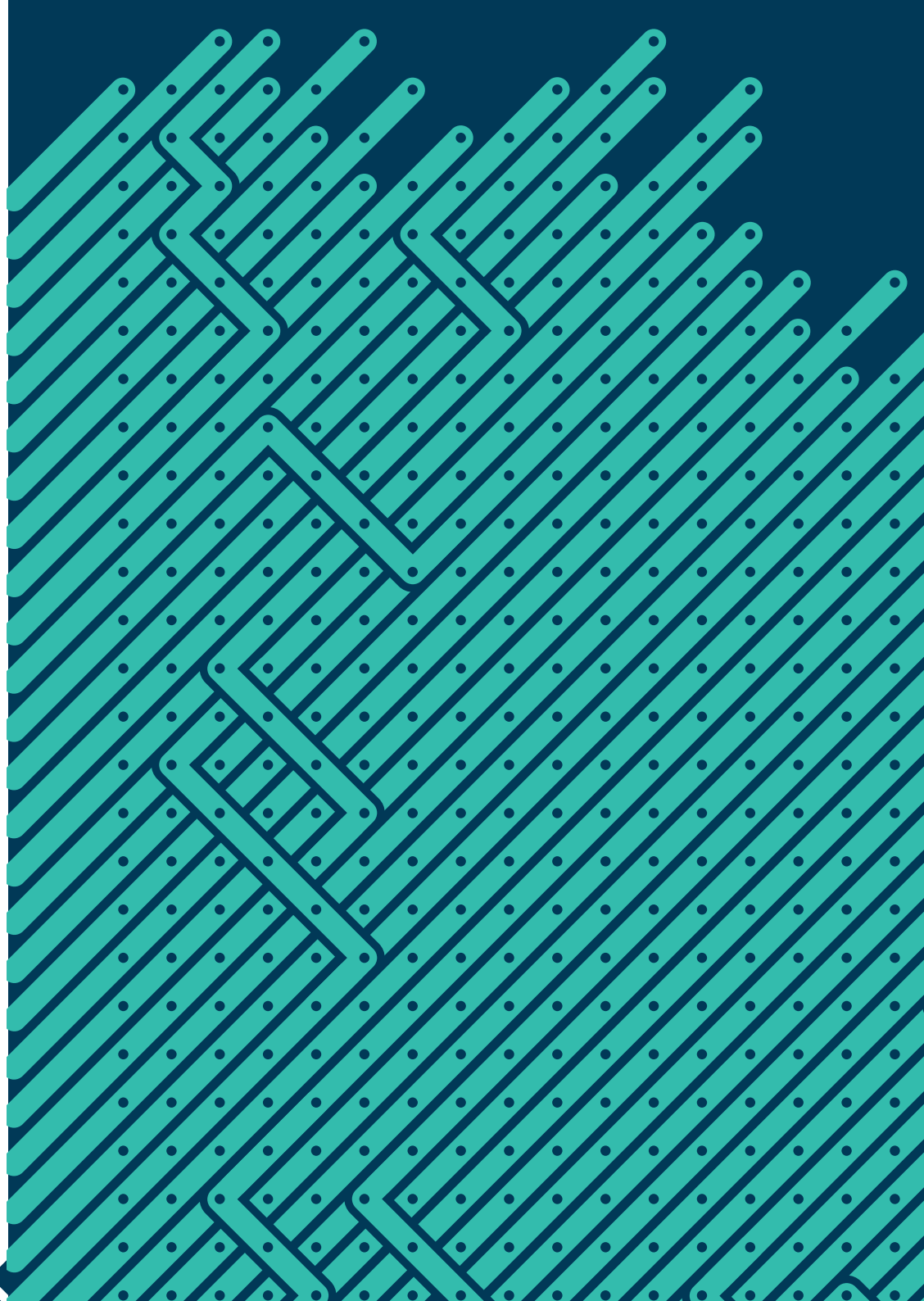


# Multijornal Express

Nicolás Andrés Gualtieri

Universidad Nacional Del Litoral, Argentina

O Multijornal Express - Multidiario Express em espanhol - é um aplicativo que possui uma única interface que recebe notícias de 30 diferentes jornais do mundo. Os usuários escolhem as seções temáticas que desejam ver e quais são aqueles jornais dos quais deseja receber notícias. Isso permite gerar seu próprio jornal digital interativo. Além disso, o Multijornal permite modificar a visualização total do aplicativo a partir de ferramentas que alteram o estilo gráfico, a diagramação e as tipografias, permitindo gerar até 27 combinações possíveis que assemelham jornais populistas, jornais cinza com enormes blocos de texto e jornais modernos de grande legibilidade.








DESIGN  
DE PRODUTO

# Design de mobiliário público modular com diretrizes sustentáveis

Laura Gonçalves Mattara

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Este artigo apresenta o processo de projeto e produção do protótipo do banco Modular com base nos princípios estudados no projeto de extensão universitária MUDA design da Unesp Bauru. Através do estudo de conceitos de mobiliário urbano, aliado a escolha do eucalipto como matéria prima e às diretrizes de sustentabilidade, o projeto visa expor e discutir os resultados obtidos afim de proporcionar uma reflexão sobre a participação do designer na geração de alternativas para o desenvolvimento sustentável na produção de mobiliário público.



# Design de produto com ênfase em ergonomia: chaves de fenda para marceneiros

Jocy Meneses dos Santos Jr  
Universidade Federal do Maranhão

Trata do projeto de uma chave de fenda para marceneiros utilizando conceitos de design e ergonomia no processo de desenvolvimento do produto. Atende a requisitos de projeto previamente estabelecidos, de modo que as necessidades dos usuários fossem supridas. Apresenta propostas de solução aos constrangimentos ergonômicos detectados nos produtos até então encontrados no mercado. Relata resultados de testes de validação aplicados com a finalidade de validar a proposta.

# Função Estética e Simbólica na Criação de Joias

Helen Tatiana Takamitsu  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

A estética e o simbolismo representado por uma joia são fatores determinantes para a sua escolha. Este artigo tem como objetivo realizar uma análise e crítica sobre o uso destes fatores na criação de novos produtos, sendo o enfoque principal a criação e concepção de uma joia. Recentes pesquisas na área de design e moda enfatizam os símbolos, a emoção e o apelo visual dos produtos como um dos principais temas de projetos de design joalheiro. O trabalho a seguir pretende abordar essa área de pesquisa focando no apelo visual e emotivo como item primordial na concepção de um produto de moda.



# O Design Aplicado ao Desenvolvimento de Componentes Construtivos Sustentáveis

João Victor Gomes dos Santos  
Universidade Estadual Paulista

Este artigo aborda o desenvolvimento de protótipos de componentes construtivos pré-fabricados e conexões estruturais com o emprego de madeira de eucalipto e bambu da espécie *Guadua angustifolia*. A pesquisa apresenta o processo de concepção e desenvolvimento do design dos protótipos, abordando desde a etapa inicial de geração de ideias na forma de esboços ao desenvolvimento das alternativas com emprego de software de modelagem virtual paramétrica. Visando comprovar a viabilidade construtiva desses componentes como uma alternativa sustentável para substituição integral ou parcial dos materiais convencionais na construção civil, foram produzidos três protótipos cujo processo de produção também está apresentado neste artigo.

# Origami contemporâneo: um estudo sobre o design de dobras dentro do projeto de produto, medicina e nanotecnologia

Samanta Aline Teixeira  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Este artigo almeja investigar as dobraduras como forma vasta de práxis ao design contemporâneo. O origami vem permeando projetos das mais diversas naturezas em todo o mundo. Ele se apresenta como mediador e eficaz ferramenta aplicada na computação, nanotecnologia, medicina e matemática. Os estudos de materiais inteligentes, suas compactações e expansões, a estética da dobra e sua mutabilidade natural fazem do origami um instrumento conceitual de fundamental importância para os processos em design.



# Percepção auditiva e visual – possíveis relações entre preferências de gêneros musicais e design

Érica dos Santos Malheiros Campanha  
Faculdades Oswaldo Cruz

O design é capaz de solucionar grandes desafios e gerar transformações sociais, porém enfrenta dificuldades para a aceitação dos produtos criados. A música pode ser um parâmetro para a coleta de dados dos usuários a que se destinam os produtos. Nesta pesquisa, buscamos estabelecer possíveis relações entre preferências musicais e segmentos de design de produtos. A divulgação dos questionários foi feita via internet e in loco, nas salas de aula. Os resultados nos possibilitaram estabelecer correlações entre fatores de personalidade (definidos por conjuntos de gêneros musicais) e as preferências relacionadas ao design de produto.

# Reflexões sobre a importância do sketch no processos criativo e sua desvalorização frente às tecnologias digitais

Michel Silvestre de Souza  
Centro Universitário Toledo

Novas tecnologias têm surgido na área da computação gráfica, principalmente na área do design, onde muitos profissionais e estudantes têm usado de forma exagerada, muitas vezes eliminando ou deixando de lado algumas técnicas de desenho manual, como o sketch, no processo criativo. Sendo assim procurou-se identificar a importância dessas técnicas em várias fases da vida do designer, suas possíveis falhas em seus trabalhos, técnicas de criatividade no desenvolvimento e futuras pesquisas para complementação deste trabalho.






DESIGN GRÁFICO

# Análise da proposta de identidade visual para um laboratório de pesquisa interdisciplinar

Erika Veras de Castro  
UFMA

O presente artigo consiste na demonstração da concepção de um Sistema de Identidade Visual para um laboratório de ensino e pesquisa interdisciplinar, embasado por estudos de mercado e de pesquisa de similares, demonstrando dessa forma a concepção do Sistema de Identidade Visual, para um laboratório de ensino e pesquisa da Universidade Federal do Maranhão, conduzindo seus valores e ideais com destaque nas principais propriedades dos serviços, constituindo clareza, flexibilidade, originalidade e empenho com a visão da empresa. O artigo propõe uma análise da elaboração desta identidade, relacionando os elementos gráficos aos conceitos atribuídos, que tem por finalidade definir padrões e soluções propostas.



# Aria: A importância da personagem feminina nos games

Ana Carolina Simões Santos  
Universidade do Sagrado Coração

O mundo dos games tem crescido de maneira exorbitante, de forma paralela com a aproximação do público feminino à esta forma de entretenimento, como demonstram pesquisas. Grupo esse que sempre fora negligenciado pela indústria, uma vez que os jogos seguem o clichê da “donzela em perigo”, protagonizando personagens masculinos como heróis com certa frequência, dentre outros aspectos degradantes à mulher moderna. Uma análise feita no mercado atual demonstra uma tentativa por parte dos desenvolvedores de inserir a mulher como protagonista nos games atualmente. Mas estas acabam sendo caracterizadas de forma fraca e sexualizada, afim de agradar o público tradicional masculino. Notando essa carência de personagens femininas realistas por parte da indústria, optou-se por desenvolver um concept-art de um game voltado, primeiramente, para o público feminino, fazendo uso de métodos de desenvolvimento de design para se chegar em um resultado mais completo, deixando-o preparado para o mercado atual.

# Design de Embalagem: O envio seguro e criativo de canecas pelos correios

Cleyton Soares Sabóia Nunes  
Universidade Ceuma

As embalagens são peças essenciais na “vida” de um produto, seja por conta do transporte, da preservação ou da estética. Não se trata de elemento indiferente na comunicação entre mercado e consumidor. Pesquisas envolvendo resistência, otimização do tempo, aplicação ergonômica na produção de montagem, baixo custo e design atrativo, permitiram concluir que para melhor qualidade da embalagem, seria necessária a utilização do papelão micro ondulado, pois forneceria resistência no envio do produto, além de ser uma proposta sustentável. Os resultados apresentados obtiveram êxitos quando comparados com a embalagem anterior.



# Design de Interface de aplicativo para dispositivos móveis da biblioteca digital de uma Instituição de Ensino Superior

Moisés Guedes  
Faculdade de Administração e Artes de  
Limeira (FAAL)

O presente trabalho apresenta os resultados de um estudo sobre a utilização dos preceitos do Design de informação na criação da interface de um aplicativo para a biblioteca de uma Instituição de Ensino Superior, IES, visando torná-lo um agente facilitador no acesso à informação para os usuários. O objetivo do aplicativo consiste em substituir o sistema atual, desenvolvido para plataforma desktop, por uma interface mais rápida e agradável, adaptada para a plataforma móvel. Para a aplicação deste projeto escolheu-se a Faculdade de Administração e Artes de Limeira, Faal, localizada na cidade de Limeira, no interior de São Paulo.

# Design gráfico circense: O legado dos cartazes no circo tradicional e a linguagem gráfica circense contemporânea.

Caroline Carvalho Barbosa  
Universidade Federal de Minas Gerais

O circo é um tipo de expressão artística de grande valor e contribuição para a humanidade, sendo de grande importância para o design gráfico com um enorme legado de cartazes, oriundos principalmente da Europa e América do norte. O presente artigo propõe pesquisar características, como cores, tipografia e ilustrações, além do modo de produção dos cartazes de divulgação circense. Através da pesquisa bibliográfica e a análise das peças gráficas utilizadas pelos circos tradicionais e pelo circo contemporâneo, Cirque du Soleil, foi possível identificar todos esses pontos e por fim fazer uma comparação qualitativa dos aspectos visuais encontrados.





# Design gráfico para crianças

Naiane Quirino de Biazi  
Universidade Estadual Paulista

Para criar um livro, um adulto não pode pretender transmitir a realidade do seu ponto de vista, segundo Bier (2004, p. 51), a criança irá rapidamente perder o interesse diante do livro, ou então, incitará, indiretamente, a mudar o sentido da mensagem, caso se estabeleça, apesar de tudo a comunicação. Esse é um artigo de um “pré-livro” criado que busca explicar para a criança - de forma indireta - o que é design gráfico, e para isso, pesquisou-se bibliograficamente a melhor forma para estar de acordo com a linguagem infantil.

# Redesign do website Freecycle.org com base na Experiência do Usuário

Hamilton Oliveira Pereira Júnior  
Faculdade de Administração e Artes de  
Limeira (FAAL)

Freecycle.org é uma ONG (Organização Não-Governamental) com website na internet para doação de bens, que traz uma proposta inovadora. Porém os dados levantados nessa pesquisa demonstraram que seu website conta com uma interface problemática, além de oferecer poucos atrativos para os novos usuários. Nestes termos, este artigo propõe um redesign deste site com base em uma pesquisa que mensura a experiência do usuário, segundo o método aplicado por Fernandes (2013). Durante o desenvolvimento da nova interface foi identificado que grande parte dos erros não estavam apenas relacionados aos aspectos visuais, mas também, aos aspectos funcionais, como arquitetura de informação e design de interação. O resultado obtido é um sistema consistente, amigável e modular, cuja interface encurta os caminhos para realizar tarefas cotidianas por meio de micro interações e menores taxas de atualizações de páginas.



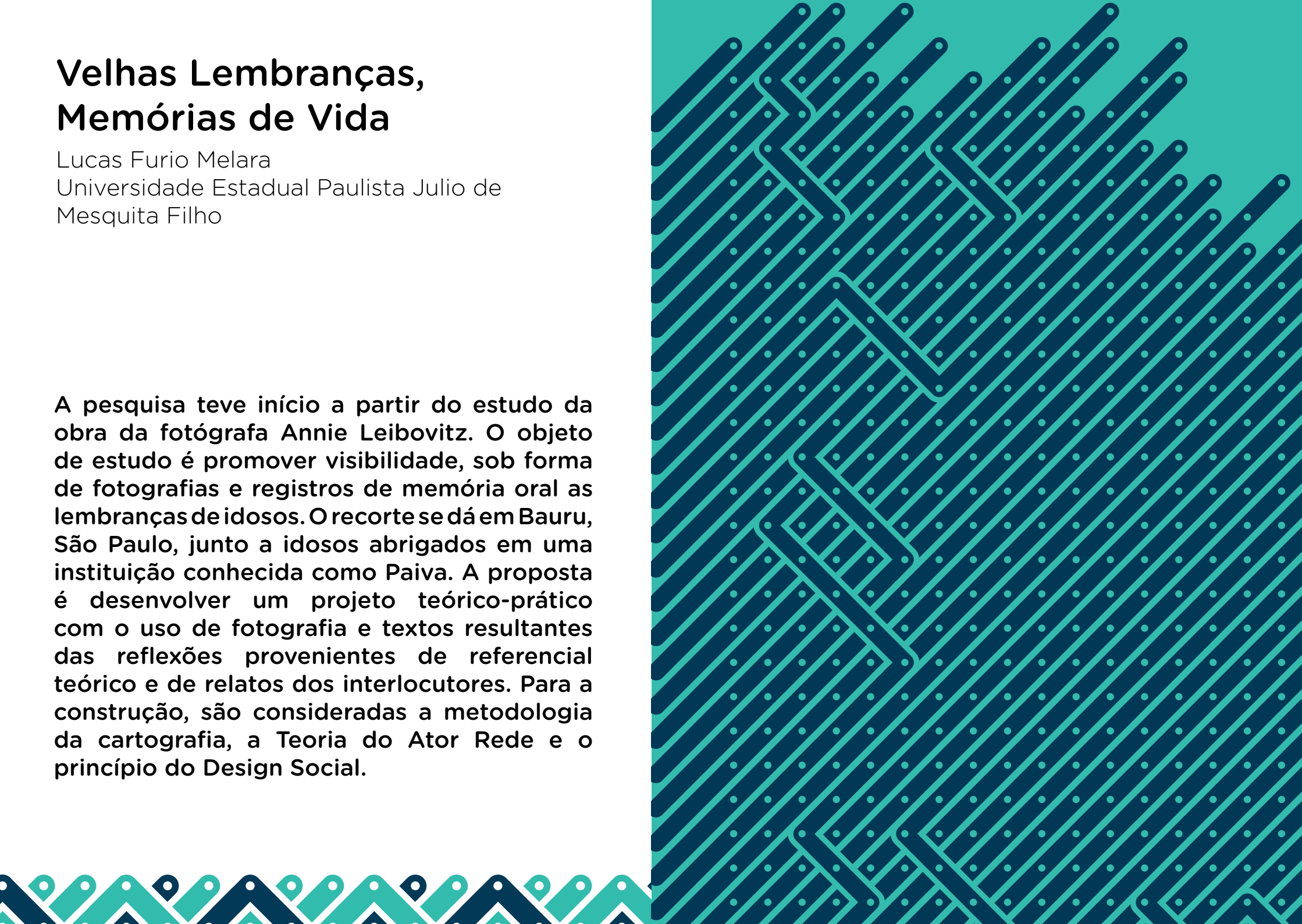


# Velhas Lembranças, Memórias de Vida

Lucas Furio Melara

Universidade Estadual Paulista Julio de  
Mesquita Filho

A pesquisa teve início a partir do estudo da obra da fotógrafa Annie Leibovitz. O objeto de estudo é promover visibilidade, sob forma de fotografias e registros de memória oral as lembranças de idosos. O recorte se dá em Bauru, São Paulo, junto a idosos abrigados em uma instituição conhecida como Paiva. A proposta é desenvolver um projeto teórico-prático com o uso de fotografia e textos resultantes das reflexões provenientes de referencial teórico e de relatos dos interlocutores. Para a construção, são consideradas a metodologia da cartografia, a Teoria do Ator Rede e o princípio do Design Social.



# Andador para reabilitação de crianças com deficiência

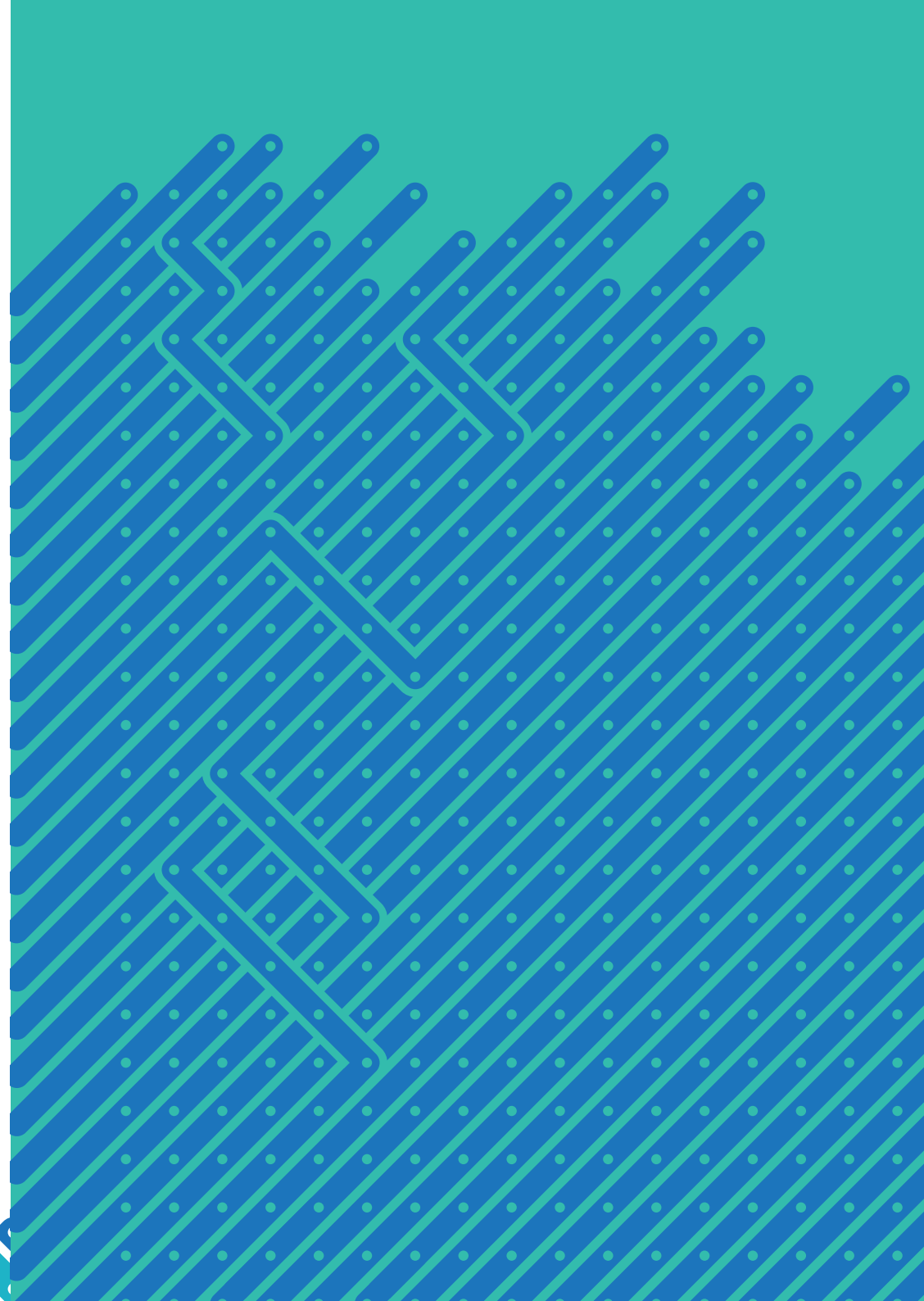
Francisco Islard Rocha de Moura  
Universidade Federal da Paraíba

Este artigo apresenta e descreve um projeto de produto desenvolvido por graduandos do curso de bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) durante a disciplina de Projeto de Produto I, sob orientação do Prof. Mrs. Renato Fonseca em parceria com a Fundação de Apoio a Pessoa com Deficiência (FUNAD). O projeto teve como objetivo desenvolver um produto que auxiliasse, de forma satisfatória, algum problema do cotidiano dos pacientes com deficiência física, durante o seu tempo de reabilitação na FUNAD, tendo em vista que o paciente possa ter o maior conforto possível durante seu tratamento.

# Roupas Sensoriais para Crianças com Necessidades Especiais

Bárbara Keoma Sartori  
Design de Moda UTFPR

Observando-se o mercado do vestuário infantil, sentiu-se necessidade de peças que atingissem as necessidades de crianças especiais. Dessa forma, por meio de pesquisa de campo, selecionaram-se duas patologias pelo grau de dificuldade no ato de se vestir relatado tanto pelos pais e cuidadores, quanto pelas próprias crianças. O estudo busca atender às necessidades do público alvo, compreendendo as relações entre o design e as patologias estudadas, unindo, então, a ergonomia e o estudo sensorial.





DESIGN  
INFORMACIONAL

# Princípios e Diretrizes de Usabilidade para o Desenvolvimento de Artefatos Digitais Interativos

João Rocha Raposo

Universidade Federal do Maranhão

O presente artigo tem como objetivo fazer a revisão da literatura e apresentar os princípios e diretrizes de usabilidade que são importantes no projeto de um artefato interativo. Para melhor compreensão, neste artigo chamaremos de artefato digital (mesa interativa, e-book, website etc). Os artefatos digitais devem ser desenvolvidos com o foco nos usuários, toda interação é dirigida por ele e para ele, onde deve ser de fácil aprendizagem, ser eficiente na utilização, ser fácil de lembrar, ter poucos erros e satisfazer subjetivamente. A interação se dá mediante a atividade, quando o visitante liga, toca, lê, manuseia, joga, observa, ouve etc. Então, na presente pesquisa examinou-se a experiência museal a partir da perspectiva do visitante, sendo observada a interação dos mesmos, para uma análise e formulação projetual.

# As razões do desconforto gerado pelas etiquetas nas peças do vestuário e suas possíveis alterações

Giovana Anteveli

Universidade Estadual de Maringá

O presente estudo tem como objetivo identificar os principais incômodos gerados pelas etiquetas nas peças do vestuário e sugerir algumas soluções para este problema. Para tal, foi realizada uma pesquisa de campo com 50 pessoas de idade e localidades diferentes, através de um questionário com nove questões a respeito das etiquetas. Os resultados e sugestões obtidos estão dispostos no decorrer do artigo.

# Moda inclusiva e social: desenvolvimento de vestuário sleepwear para idosas institucionalizadas

Giovana Anteveli

Universidade Estadual de Maringá

Os problemas físicos consequentes da idade avançada, como alterações no corpo, dificultam o uso de produtos do vestuário. Percebe-se a importância de desenvolver uma pesquisa para atender as necessidades específicas de idosas institucionalizadas, com baixo reconhecimento social e qualidade de vida. Há o interesse em pesquisar as transformações decorrentes do processo de envelhecimento e as necessidades de idosos institucionalizados, em especial os do Recanto dos Velhinhos de Cianorte- PR, para assim, através de diretrizes resultantes, desenvolver produtos que melhorarão sua qualidade de vida, bem como a qualidade de trabalho daquelas que cuidam das mesmas.





DESIGN URBANO

# In Palpável: Design de instalação, seguindo os conceitos de work in progress, afeto, corpo e coletivo

Thomas Musmann

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP

Para o desenvolvimento do projeto In Palpável foram estudados uma série de conceitos, tais como work in progress, design sensorial, emotion design, coletivo e corpo em movimento. Sendo assim foi desenvolvida uma instalação in progress em que o espectador não tem uma função meramente passiva, mas participa de forma integral para que a instalação se complete. Sendo capaz de interagir com o corpo todo o corpo em movimento é afetado pela obra e, em recíproca, afeta o ambiente e todos os que estão em volta.





ECO DESIGN

# Desenvolvimento de protótipos de mobiliário público a partir da madeira serrada de eucalipto

Ingo Cescatto Germer

Universidade Estadual Paulista “Júlio de  
Mesquita Filho”

Esta pesquisa apresenta o desenvolvimento do design e realização da produção de protótipos de mobiliários para qualificação de espaços públicos utilizando o subproduto costaneira. A matéria prima utilizada na pesquisa é a madeira serrada de eucalipto das espécies *Eucalyptus citriodora* e *Eucalyptus saligna* proveniente de floresta plantada na região próxima ao local de produção e da área de implantação dos mobiliários, fato que contribui para uma logística com menor gasto energético desde a produção até o usuário final. O trabalho apresenta como resultados as diretrizes sustentáveis para desenvolvimento do protótipo, o processo de projeto e as etapas do processo de produção dos mobiliários.



# Design com chapas planas de madeira reconstituída e aplicação de conceitos de sustentabilidade

Beatriz Martino Matos

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho  
- UNESP

Esta pesquisa apresenta o projeto de design e realização da produção de protótipos de objetos utilizando chapas planas de madeira reconstituída com a aplicação de conceitos de sustentabilidade. Os materiais empregados foram placas de MDF (medium density fiberboard), com revestimento melamínico cinza, o equipamento utilizado na usinagem das placas foi uma fresadora Router CNC. Com o resultados são apresentados: pesquisa de projetos similares, diretrizes sustentáveis para o desenvolvimento do produto, o processo de desenvolvimento de projeto e as etapas de produção de protótipos físicos em laboratório.

# Design Sustentável com Bambu e a replicação do conhecimento adquirido na Universidade

Giulianna de Moraes Godinho

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Este trabalho apresenta de forma resumida, a atuação e o desenvolvimento do projeto Taquara, formado principalmente por alunos dos cursos de Design e Arquitetura. Projeto com foco no estudo e divulgação da cultura do bambu, na pesquisa e desenvolvimento de produtos e estruturas com maior valor agregado, procurando valorizar este importante recurso renovável e sustentável. Atua ainda capacitando e renovando anualmente o grupo de alunos, gerando e publicando o conhecimento adquirido bem como o transferindo, através da extensão para comunidades urbanas e rurais de Bauru e região de forma crítica.





ERGONOMIA E  
ACESSIBILIDADE

# Acessibilidade e Usabilidade em uma Rede Social

Matheus Costa

Universidade Sagrado Coração

O projeto teve o objetivo de criar a interface digital para um site de rede social com foco em música. Para tanto foram pesquisados sobre usabilidade e interface. Por meio dos métodos de design, como a pesquisa de similares; geração de alternativas; prototipagem em baixa fidelidade com wireframes; mockups em alta fidelidade; e o protótipo funcional, desenvolveu-se um lay out responsivo, sem a necessidade de compilação de aplicativos nativos para cada plataforma, buscando solucionar problemas de usabilidade e acessibilidade.

# **Análise ergonômica dos produtos de Design de Moda no Brasil: um estudo bibliométrico**

Aline Cristina Brigatto  
Universidade Estadual Paulista

As questões pertinentes ao vestuário vêm repercutindo exponencialmente nos últimos tempos. Dentre as áreas de investigação correlatas ao vestuário, destaca-se o crescente número de estudos que discorrem sobre os aspectos ergonômicos e de usabilidade da vestimenta bem como das particularidades de determinados segmentos de usuários (nichos). Nesse âmbito, por meio de um levantamento bibliométrico, a presente pesquisa objetivou traçar um panorama sobre as pesquisas ergonômicas dentro do campo da moda realizadas a partir de 1999 no Brasil. Para tanto, foram consideradas publicações de quatro eventos científicos e uma revista nacional.

# **Aspectos Ergonômicos Relacionados ao Design de Almofadas para Cadeira de Rodas: estudo de revisão**

Ana Elisa Borsi Franchini  
Universidade Estadual Paulista  
Julho de Mesquita Filho

A cadeira de rodas é um equipamento de tecnologia assistiva utilizado para melhorar a mobilidade de pessoas com deficiência. No entanto, seu uso prolongado tem sido relacionado a diversos problemas, dentre os quais se destaca a úlcera de pressão. O design de almofadas de cadeira de rodas tem despertado crescente interesse científico, uma vez que influencia nas pressões na interface do assento e conforto to usuário. Este estudo tem como objetivo discutir os aspectos ergonômicos relacionados ao design de almofadas de cadeira de rodas, contribuindo para a atuação de designers no projeto de almofadas com interface ergonômica para o usuário.



# Design Ergonômico: Parâmetros Ergonômicos Aplicados ao Design de Produtos

Melissa Fonseca Alves da Silva  
Univ. Estadual Paulista "Júlio de Mesquita  
Filho"

**Este artigo tem como propósito discutir a pesquisa em ergonomia e suas aplicações no design de produtos. Muitos estudos ergonômicos relacionam as capacidades biomecânicas dos usuários durante o uso dos mais variados produtos. Os parâmetros coletados podem ser úteis no desenvolvimento de produtos e sistemas mais acessíveis, principalmente aos usuários com menores capacidades. No entanto, ainda não há sinais claros de que essas informações realmente são aplicadas ao design de produtos. Nesse sentido, esse artigo apresenta uma técnica simples para dimensionar as exigências de força em produtos cujo uso requer a aplicação de forças biomecânicas.**

# Estudo da Compreensibilidade de Símbolos Gráficos para o Desenvolvimento de Sinalização Interna para uma Loja de Revistas em Quadrinhos

Thamissa Farias Silva  
Universidade Federal do Maranhão.

**O presente artigo aborda o estudo da compreensibilidade e o desenvolvimento de pictogramas usando o método participativo a partir da fase do teste de produção com o objetivo de desenvolver símbolos gráficos para uma loja de quadrinhos. O resultado da pesquisa foi o desenvolvimento de quatro pictogramas que abordam os ambientes e os produtos dessa loja, e o desenvolvimento de um infográfico, com os ambientes, informações básicas e os produtos com os quatro pictogramas inclusos.**



# **Intervenção ergonômica no trabalho de funcionários de uma sede administrativa em São Luís – MA**

Paula dos Santos Maia  
Universidade Federal do Maranhão

O presente artigo apresenta os resultados de uma intervenção ergonômica enfocada no levantamento, análise de problemas e propostas preliminares de solução para os postos de trabalho da Sede Administrativa de uma associação de professores, a partir de diretrizes ergonômicas conforme a legislação vigente (Norma Regulamentadora 17 - (Ministério do trabalho, 1994)) e a literatura atualizada. Os resultados apontaram constrangimentos ergonômicos de várias classes incluindo problemas no mobiliário e na infraestrutura.

# **Usabilidade De Embalagens De Macarrão Instantâneo: Aplicação De Métodos Subjetivos**

João Silvestre Medeiros Bau  
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

O atual estilo de vida tornou o macarrão instantâneo uma refeição rápida e completa. Com essa perspectiva, faz-se necessário estudar a usabilidade das embalagens deste setor a fim de oferecer produtos que garantam o conforto e a satisfação do usuário, mantendo suas propriedades e características mercadológicas. Para isto, foram aplicadas ferramentas de análise de interfaces de usabilidade, demonstrando sua possibilidade na avaliação de produtos do cotidiano, uma vez que as embalagens não deixam de ser a primeira interface de contato do usuário com o produto. Os resultados apontam que tais ferramentas são sensíveis aos diferentes desenhos analisados.






## FUNDAMENTOS TEÓRICOS

# Design de Relações: Um estudo sobre o projeto lógico-estrutural da narrativa audiovisual em Cloud Atlas

Jonathan Tacão Pereira de Freitas  
Centro Universitário de Araraquara

Por meio de estudo baseado nos fundamentos do design e das narrativas audiovisuais, objetiva-se compreender o projeto estrutural contido num projeto audiovisual, de forma a mover a equipe de realizadores para projetar e executar a concepção de uma obra audiovisual. A partir do conceito de Design de Relações (WINCK; ROSSI, 2012) é investigado como uma obra cinematográfica se torna um design da narrativa audiovisual e seus realizadores passam a ser entendidos como designers que a colocam em prática. Como objeto de estudo, foi escolhido o filme Cloud Atlas (2012). É enfatizado como integrantes do projeto interagem coletivamente para contribuir na concepção e produção do audiovisual.



# O Design de brinquedos e os papéis sociais de gênero: inter-relações

Deivide Eduardo de Souza Gomes  
Universidade Federal de Campina Grande - PB

O presente artigo tem o objetivo de evidenciar a necessidade dos estudos acerca do caráter construcionista de gênero, como um aporte para o desenvolvimento de brinquedos, no âmbito acadêmico de design. Para tal, foram identificados brinquedos nacionais separados em categorias de gênero, disponíveis nos catálogos on-line de fabricantes brasileiros. Os resultados apontam para a necessidade de analisar a concepção de brinquedos, segundo padrões de masculino-feminino nos estudos de design, uma vez que a formação do designer deva fornecer o conhecimento das questões sociais que permeiam o entorno do produtos por ele desenvolvido.

# Princípios ergonômicos para o design de jogos eletrônicos

Samuel R de O Silva  
Universidade Federal do Maranhão

Este artigo aborda um conjunto de princípios ergonômicos voltados para o design de jogos eletrônicos por meio de um levantamento bibliográfico, no sentido de apresentar alguns estudos que foram desenvolvidos na área da ergonomia e design, bem como analisar os jogos eletrônicos no contexto dos conhecimentos ergonômicos. A abordagem qualitativa e de pesquisa descritiva presente no referido artigo, objetiva apontar como a ergonomia pode ser um requisito fundamental na elaboração de jogos eletrônicos cada vez mais eficientes e adequados às características psicofisiológicas de seus usuários.








# HISTÓRIA DO DESIGN

## Contribuições filosóficas em busca do sentido da arte no cenário industrial da Europa

Aline Cristina Brigatto  
Universidade Estadual Paulista

O desenvolvimento industrial na Europa do século XIX provocou diversos questionamentos sobre a produção artística e causou em artistas e filósofos da época profundas reflexões sobre o verdadeiro significado da arte e sua relação com a produção industrial. O trabalho pretende traçar um panorama histórico de acontecimentos do cenário europeu e sua relação com a Bauhaus.

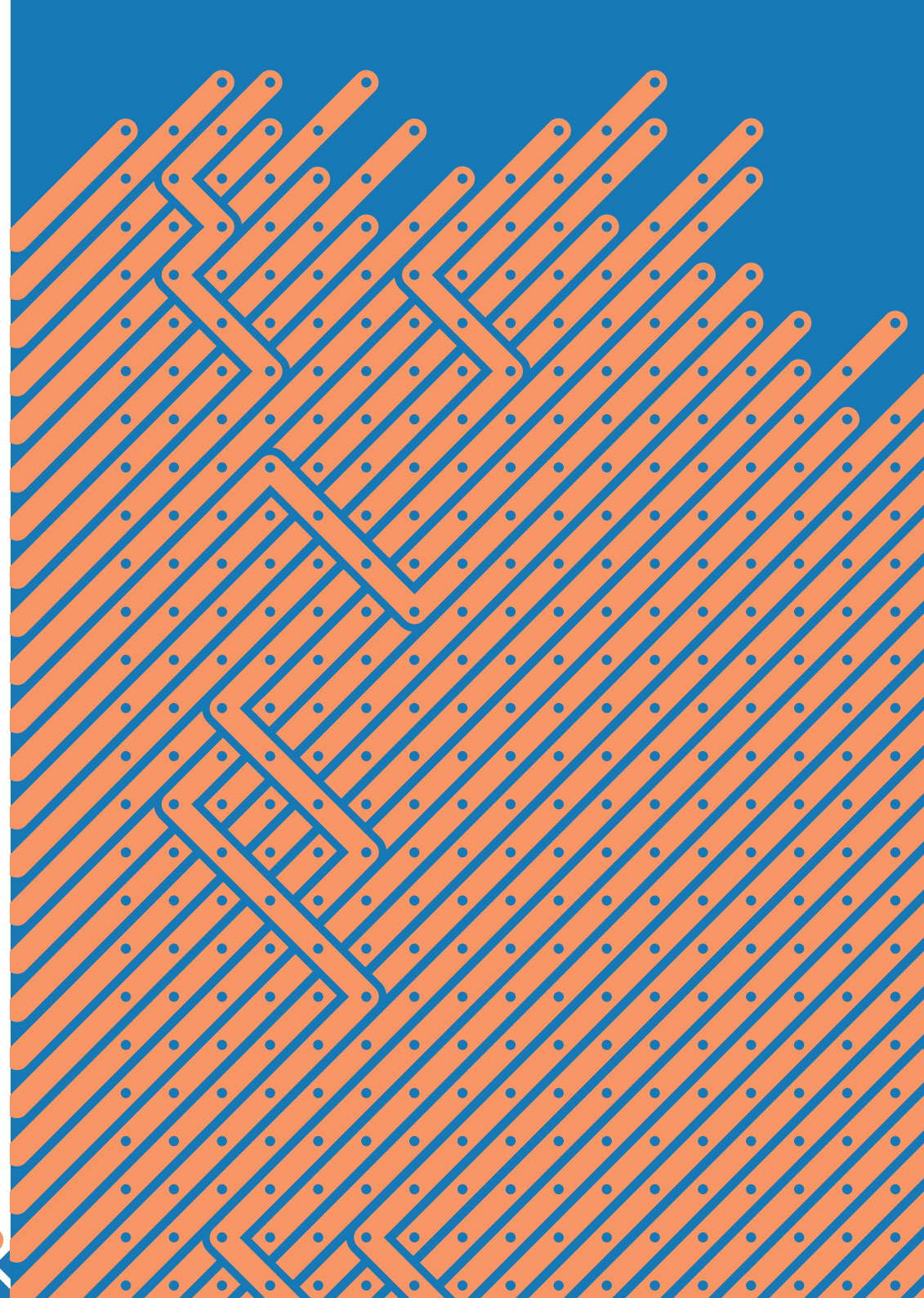




# ESDI - 50 anos de fundação

Alves, Ana Laura;  
Universidade Estadual Paulista "Júlio de  
Mesquita Filho"

A introdução do curso de Design no Brasil teve um longo percurso. Seu ensino em nível superior teve início no ano de 1962 com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI (ESDI, 2013). Isso ocorreu em um contexto bastante agitado devido ao momento político instável em que se encontrava o país. O Design brasileiro se moldou a partir desse fenômeno e dos modelos europeus pré-existentes. Outros fatores também influenciaram o Design. A ESDI participa do contínuo aprimoramento do campo acadêmico e de atuação profissional no Brasil, desempenhando até hoje a função de modelo para o ensino de Design no mesmo.





MATERIAIS E  
PROCESSOS

## “Entranhas” - acoplamentos sensíveis tecnológicos para performances

Filipi Dias de Oliveira

Universidade Federal do Rio de Janeiro

“Entranhas” é título de ação performática idealizada por Alana Aparecida, realizada no âmbito das pesquisas em arte e tecnologia do Núcleo de Arte e Novos Organismos/EBA/UFRJ. Este artigo descreve o processo de construção do trabalho e uma reflexão sobre os conceitos/referências aplicados nele. A performance está centrada numa investigação sobre acoplamentos sensíveis, aplicados tecnologicamente ao corpo da performer, objetivando externar ao público as sensações e reações internas do corpo em cena. Percebeu-se como resultado, reações corporais inesperadas que interferiram e transformaram a ação da performer, criando camadas interativas com o ambiente, o público e o próprio corpo em performance.

## Design e Ilustração: as influências das novas tecnologias sobre o processo de criação

Natália Mariê Nakata  
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

O esboço rápido à traços permite que conceitos sejam transferidos a suportes visíveis antes que essas desapareçam de nossas mentes. Entretanto, com o acelerado desenvolvimento do mercado de jogos, filmes e afins, a necessidade de representações mais completas – e ainda assim, rápidas – tornaram-se necessárias. Com isso, surgiram técnicas de ilustração capazes de expressar não apenas formas, como conceitos. Reforçadas por recursos digitais elas vêm proporcionando cada vez mais possibilidades. Este estudo compreende a análise de métodos de criação e apresenta um exemplo de como a tecnologia vem interferindo na produção de ilustrações em termos de qualidade técnica e conceitual.

## Novos produtos na arquitetura: possibilidades de uso dos materiais compósitos

Fernanda Aparecida Alonge  
Universidade do Sagrado Coração

Os princípios do Ecodesign devem guiar o desenvolvimento de produtos que buscam reduzir os impactos ambientais. A utilização de compósitos resume-se em uma mistura de plástico a um outro material de propriedades orgânicas se torna atualmente uma excelente opção para a inovação no setor da construção civil, arquitetura e para o Design. Estudou-se neste trabalho um painel a base de plástico e casca de arroz, resíduo obtido a partir do beneficiamento do arroz, uma proposta possível de redução de custos no produto final.



# Papelaria: estampando a imaginação

Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima  
Universidade Federal de Santa Maria

O presente artigo tem como propósito relatar sobre a experiência de alunos, do ensino fundamental, no âmbito da proposta para papelaria com referencial na narrativa infantil construída pelos próprios estudantes. O trabalho proposto visa proporcionar o ensino aprendizagem capacitando os alunos desenvolver com autonomia criações na área do design de superfície e estamparia. A metodologia do projeto tem abordagem qualitativa e a exposição da proposta aconteceu através de exemplificação por meio de outros trabalhos desenvolvidos na área. Finalizou-se com a exposição dos resultados e manifestação dos participantes em relação à experiência vivenciada, avaliando conjuntamente a experiência.





SEMIÓTICA

# Inconfissões - Construção de uma instalação performática sensorial

Caroline Apolinário Gomes

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Qual forma teriam os questionamentos pessoais de cada um se fosse possível concretizá-los? Por meio de uma intensa investigação pessoal, as autoras pretendem transformar em algo palpável, tudo aquilo que as envolvem e as constroem como seres humanos. Através de linguagem híbrida, integrando seus próprios corpos ao ambiente, o projeto possibilita criar sensações particulares, se concretizando na forma de uma instalação performática, que só se encerra com a participação do público.



unesp

