

SUMÁRIO

A estética da vilania: um estudo a respeito dos figurinos de vilãs clássicas das animações da Walt Disney pictures	3
A informática como ferramenta de alfabetização e inclusão digital de crianças deficientes.	4
A moda e as Guerras Mundiais.....	5
Acessibilidade para cadeirantes: da casa ao trabalho	6
ALTA COSTURA NA II GUERRA MUNDIAL: OCUPAÇÃO ALEMÃ NA FRANÇA	7
ANÁLISE ERGONÔMICA DO AMBIENTE DE TRABALHO DE PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL	8
Análise ergonômica do ambiente de trabalho de professores do Ensino Fundamental.....	9
avre - jardim para pequenos espaços	10
Coolhunting como ferramenta para o desenvolvimento de um projeto gráfico	11
Cotidiano revisitado: o desenvolvimento da luminária Divina Leveza	12
Desdobramentos do Design de Superfície: trabalhando a superfície têxtil tridimensionalmente	13
Desenvolvimento de produto baseado no Marketing Experimental	14
DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO: TECNOLOGIAS ASSISTIVAS	15
DESIGN E JAZZ: UM ENSAIO TEÓRICO E PROJETO PARA FESTIVAL	16
DESIGN PARA CALAMIDADE: PROJETO DE PRODUTO PARA SITUAÇÕES DE DESASTRE .	17
Ergonomia Aplicada na Confecção de Biquíni Plus Size	18
Farmacinha Eletrônica: Proposta de melhorias em case de medicamentos.....	19
INCLUSÃO DE DEFICIENTES NO ENSINO REGULAR.....	20
Infográfico interativo como ferramenta pedagógica	21
LIVRO COM OBJETOS PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA	22
MODA SUSTENTÁVEL: MATERIAIS E PROCESSOS APLICÁVEIS AO DESIGN DE MODA.....	23
O CICLO DE VIDA DO PRODUTO SOB A ÓTICA DO SISTEMA <i>FAST FASHION</i>	24
O Desenvolvimento da Moda Através da Desconstrução da Beleza.	25
O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO TEATRAL	26
Perfil de trabalhadores em ação do núcleo de formação	27
PROJETO DE FIGURINO: Garga Animações	28
Projeto de Interface Gráfica Amigável (IGA) para controlador de consumo de energia elétrica inteligente.....	29
Projeto de produto focado na Logística Reversa de medicamentos	30

Projeto de sistema de sinalização para o Parque Jardim Zoológico do Rio Grande do Sul	31
Proposta de Identidade Visual para o Projeto de Extensão Design Social: Valorizando Territórios e Indivíduos.....	32
Reciclagem de telefones celulares – Proposta de produto confeccionado com peças recicladas de telefones celulares	33
Renault Master adaptada para pessoas deficientes e com mobilidade reduzida.....	34
Técnicas artesanais como estratégia de sustentabilidade para produtos de moda	35
Tony Manero - Estudo sobre o figurino do personagem do filme.....	36
Tradição e Inovação: Desenvolvimento de Coleção de Malharia Retilínea	37
Twiggy: estética e comportamento que mudaram a história da beleza feminina	38
Usabilidade no acesso às portas de entrada e saída do ambiente de trabalho sob o enfoque da ergonomia	39
Utilização da biônica e do design de superfície para desenvolvimento de um piso emborrachado proveniente da reciclagem de pneus.	40

A ESTÉTICA DA VILANIA: UM ESTUDO A RESPEITO DOS FIGURINOS DE VILÃS CLÁSSICAS DAS ANIMAÇÕES DA WALT DISNEY PICTURES

Daniele Bittencourt Vaz¹; Ana Cleia Christovam Hoffmann²

Objetivou-se neste trabalho trazer possíveis relações entre a moda e o figurino com a arte cinematográfica da animação, utilizando como metodologia, uma pesquisa bibliográfica tomando como referência quatro icônicas vilãs de filmes bem sucedidos dos Estúdios Disney. Através das antagonistas em questão, Rainha Má, Lady Tremaine, Malévola e Cruella de Vil, pode-se analisar suas ações, figurinos, estilo de desenho, cores utilizadas e outras características que podem ser atribuídas à criação de uma estrutura e estética de um vilão. Por meio destas informações, criou-se um paralelo entre a comunicação realizada pelos figurinos concebidos e a sua influência na moda e no consumo. Por esta razão, este estudo caracteriza-se por mostrar a moda como uma forma de comunicação e a partir deste ponto, observar como o público utiliza a mesma ferramenta, através do figurino, para entender com melhor facilidade o que está sendo-lhe apresentado no cinema/teatro/televisão. Desta forma, a escolha deste tema justifica-se pelo figurino não ser somente a roupa em si, e sim, ser possuidor de um sentimento, de uma carga emocional que pode e deve ser utilizada pelo ator para produzir um personagem de forma verossímil. No cinema atual há um grande cuidado com a concepção e execução dos figurinos utilizados em cena, de forma que estes trajes, incluindo acessórios, chamem a atenção do público, que passa a levar adiante as informações contidas neste figurino, tais como um determinado tipo de maquiagem, cor da peça utilizada ou sua silhueta trabalhada. Através das análises realizadas ao longo deste trabalho, constata-se que os campos da moda/figurino e cinema/animação possuem ligações entre si, e que estas são importantes para ambos os setores, pois, eles se complementam. A partir do exame dos filmes estudados, pode-se perceber que todas as vilãs estudadas possuem estas características estereotipadas dos antagonistas, pois, todas utilizam as cores que podem ser vinculadas a maldade e outras características pertinentes ao universo da vilania como possuírem interesses próprios que geram o conflito principal da narrativa em questão. O prosseguimento deste trabalho se dará através da realização da cadeira de Trabalho de Conclusão de Curso II, onde se espera que esta pesquisa auxilie o desenvolvimento de uma coleção de Inverno com o tema da vilania alinhada à marca Reinaldo Lourenço. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Figurino; Vilã; Disney; Comunicação; Animação.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (danielebittencourtvez@gmail.com e 0037752@feevale.br)

A informática como ferramenta de alfabetização e inclusão digital de crianças deficientes.

Gustavo Lorenz Bauer¹; Regina de Oliveira Heidrich²

Justificativa: A sociedade atual ainda desconhece que pessoas comuns e aquelas com deficiências de aprendizagem decorrentes de suas particularidades físicas e cognitivas, tenham as mesmas necessidades intelectuais e de educação. Este estudo apresenta projeto que visa auxiliar na alfabetização de crianças com paralisia cerebral ou com déficit de aprendizagem, alunos participantes do projeto de pesquisa em Design Inclusivo na Universidade Feevale. Objetivo: Desenvolver ferramenta multimídia para alfabetização de indivíduos com paralisia cerebral ou com déficit de aprendizagem. Metodologia: Como metodologia do projeto optou-se por uma versão adaptada daquela apresentada por Bruno Munari (1997). Na identificação de aspectos e funções avaliou-se o hardware e o software disponíveis e a relação entre o usuário e o objeto, através da interface do programa. Os limites foram impostos pela própria realidade do público alvo e pelas adaptações no hardware. Na identificação dos elementos, levantaram-se as necessidades dos usuários e dos alfabetizadores de ferramentas para instrução, bem como as restrições de mobilidade de alguns participantes do projeto. A criatividade tratou do aspecto visual e caráter intuitivo do aplicativo. Na fase dos modelos após a apresentação de algumas propostas, optou-se pela solução mais simples e mais adequada. Resultados finais: O projeto em questão constitui-se de apresentação multimídia desenvolvida para o LibreOffice 3.4, mas compatível com o MS PowerPoint. O aplicativo apresenta as letras do alfabeto vinculadas, pelo nome, a exemplos comuns permitindo a progressão com o acionamento das teclas “Enter” e “Barra de espaço”. Considerações finais: Considerando as dificuldades e restrições apresentadas pelos usuários de movimento e aprendizagem, mas lembrando de que apresentam a mesma necessidade de aprender de qualquer outro indivíduo sem os mesmos problemas, conseguiu-se chegar a um produto que contemplasse as necessidades dos educadores de uma ferramenta para o auxílio à instrução, que representasse solução de baixo custo e que pudesse ser utilizada nos computadores que já existissem na sala de aula. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Alfabetização, Design Inclusivo, Inclusão digital.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (gustavo.lorenz@terra.com.br e rheidrich@feevale.br)

A moda e as Guerras Mundiais

Rosanna Bisol Thomé¹; Denise Castilhos de Araújo²

O presente trabalho consiste na análise da moda entre o período correspondente a dois grandes conflitos que aconteceram no século XX, a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, diagnosticando as formas como a mulher manteve características que revelassem feminilidade nos períodos durante e pós-guerra. O trabalho perpassa pelos fatos históricos mencionados, apresentando as motivações dos dois conflitos, bem como a correlação existente entre eles. No que se relaciona à moda, tal pesquisa caracteriza as mudanças comportamentais e estéticas das mulheres, através da obra de estilistas do período, tais como Chanel, Elsa Schiaparelli, os quais deixaram um legado de importância para a história, desenvolvimento e transformações da moda. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Palavras-Chaves: moda, guerra, pós-guerra, feminilidade.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (rosathme@gmail.com e deniseeca@feevale.br)

Acessibilidade para cadeirantes: da casa ao trabalho

Cláudia Rafaela Basso¹; Jacinta Sidegum Renner²

Diante da realidade vivenciada atualmente pelas Pessoas com Deficiência - PcD que buscam um espaço no mercado de trabalho, assim como, melhores condições de vida, têm-se a acessibilidade integral como uma das melhores ferramentas para a inclusão destes sujeitos na sociedade. Neste sentido, o trabalho é um meio de proporcionar uma vida mais digna e cidadã, no entanto, as PcD - principalmente os cadeirantes que são o foco prioritário desta pesquisa, tendem a ter dificultados o acesso em todos os sentidos, desde o sair de casa e chegar ao trabalho, até o fato de poderem ter um trabalho que considere as suas potencialidades e respeite os seus limites. A pesquisa em termos metodológicos se caracteriza como pesquisa ação, com análise e discussão de dados sob o paradigma quantitativo e qualitativo. O campo do estudo serão três empresas que tem demandas relacionadas à inclusão de pessoas com deficiência no trabalho, sendo que duas destas de grande porte tem demanda legal do MTE (Ministério do trabalho e Emprego) e solicitaram auxílio para busca de soluções em termos de acessibilidade integral. A terceira empresa tem uma demanda tecnológica no sentido de atendimento às Normas da ABNT quanto à facilitação de acesso em transporte coletivo, o que poderá resultar em produto final com patente. Portanto, o objetivo principal desta pesquisa está focado em estabelecer parâmetros ergonômicos de conforto e acessibilidade para o desenvolvimento de produtos e sistemas com caráter inovador, a partir do uso de tecnologias assistivas para melhoria da qualidade de vida e de trabalho para os usuários cadeirantes. Pretende-se como resultados obter recursos para aprimorar a estrutura de um laboratório para subsidiar futuros projetos de novos produtos para PcD e, assim como, ser balizador na seleção de metodologia e materiais aplicados em produtos, processos e sistemas que promovam a acessibilidade integral, quer seja no ambiente de trabalho quanto na vida social. (UNIVERSIDADE FEEVALE; FAPERGS)

Palavras-chave: Acessibilidade. Cadeirantes. Qualidade de vida.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

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

ALTA COSTURA NA II GUERRA MUNDIAL: OCUPAÇÃO ALEMÃ NA FRANÇA

Marine Gil Coelho¹; Gisele Becker²

Este trabalho tem como objetivo a análise dos trabalhos de moda e o desenvolvimento da Alta Costura correlacionada ao período de Ocupação alemã na França, durante a Segunda Guerra Mundial. Deste modo, o estudo busca entender como a Alta Costura sobreviveu à ditadura alemã, continuando a ditar as tendências de moda. Para compreender a ligação entre a Ocupação alemã e a Alta Costura e de que maneira atuaram ambas, é necessário analisar os fatores históricos antecedentes a estes, bem como as guerras anteriores e a moda parisiense. Com o crescimento do regime autoritário nazista na Alemanha, posterior às cláusulas impostas pelos tratados de paz pós Primeira Guerra Mundial, induziram a eclosão da Segunda Guerra Mundial. A gana alemã na guerra atingiu seu êxito ao ocupar politicamente e territorialmente a França, influenciando sob forma ditatorial os trabalhos relacionados à moda da Alta Costura parisiense. Os oficiais alemães diante da Alta Costura atuaram aplicando regras de racionamento, censura, fechamento de casas de moda e a tentativa de transferência para o eixo Berlim-Viena. Estas intervenções nazistas não foram suficientes para extinguir a Alta Costura, tendo como hipótese para esta sobrevivência o apoio da patriótica população parisiense que desejava manter suas tradições e a Câmara Sindical da Alta Costura para burlar as eventuais medidas alemãs. Para construção do trabalho foi empregado à metodologia de pesquisa bibliográfica utilizando-se referências bibliográficas ligadas à história, tanto da guerra como a da moda. Como resultado deste trabalho a partir da retirada de referências estéticas correlacionadas ao estudo apresentado, será desenvolvida uma coleção de moda voltada para o segmento feminino adulto. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: alta. costura. ocupação. guerra. moda.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (marine.gil@gmail.com e giseleb@feevale.br)

ANÁLISE ERGONÔMICA DO AMBIENTE DE TRABALHO DE PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Cláudia Rafaela Basso¹; Felipe Arthur Feller¹; Michele Barth¹; Pâmela Bernadete Knorst¹; Daiane Malgarin¹; Jéssica Melina Seidl¹; Jacinta Sidegum Renner²

O professor do ensino fundamental tem a importante missão de, não apenas ensinar a ler e a escrever, mas também de preparar os alunos para o futuro. Para tanto, é necessário que ele se sinta física e psicologicamente bem em seu ambiente de trabalho. Este trabalho visa apresentar problemas e possíveis soluções no ambiente de trabalho de professores de Ensino Fundamental. A pesquisa se caracteriza como observacional descritiva, com análise e discussão de dados no aspecto qualitativo. Utilizou-se um questionário composto de perguntas relacionadas ao seu posto de trabalho e o Diagrama de Corlett, no qual os professores assinalavam nas linhas a intensidade da dor sentida em diferentes regiões de seu corpo. A pesquisa revela que grande parte dos professores sente altos níveis de dor na região do pescoço, ombro direito, braço direito e coluna cervical, devido à sua postura no momento de escrever no quadro negro. A partir das respostas levantadas no questionário e com o objetivo de garantir conforto físico para este profissional, sugeriu-se que houvesse alterações na lousa (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Professor. Ergonomia. Solução simples. Dores nos membros superiores.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

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

Análise ergonômica do ambiente de trabalho de professores do Ensino Fundamental

Cláudia Rafaela Basso¹; Daiane Malgarin¹; Felipe Arthur Feller¹; Jéssica Melina Seidl¹; Michele Barth¹; Pâmela Bernadete Knorst¹; Jacinta Sidegum Renner²

O professor tem a importante missão de, não apenas ensinar a ler e a escrever, mas também de preparar os alunos para o futuro. Para tanto, é necessário que ele se sinta física e psicologicamente bem em seu ambiente de trabalho. Este trabalho visa apresentar problemas e possíveis soluções no ambiente de trabalho de professores de Ensino Fundamental. A pesquisa se caracteriza como observacional descritiva, com análise e discussão de dados no aspecto qualitativo. Utilizou-se um questionário composto de perguntas relacionadas ao seu posto de trabalho e o Diagrama de Corlett, no qual os professores assinalavam nas linhas a intensidade da dor sentida em diferentes regiões de seu corpo. A pesquisa revela que grande parte dos professores sente altos níveis de dor na região do pescoço, ombro direito, braço direito e coluna cervical, devido à sua postura no momento de escrever no quadro negro. A partir das respostas levantadas no questionário e com o objetivo de garantir conforto físico para este profissional, sugeriu-se que houvesse alterações na lousa. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Professor. Ergonomia. Solução simples. Dores nos membros superiores.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

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

avre - jardim para pequenos espaços

Bruno Augusto Lorenz¹; Andre Luis Hanauer¹; Igor Escalante Casenote²

O presente estudo relata os diversos processos que permeiam a criação de um objeto que deve unir mobilidade, conforto e leveza. A partir dessa linha conceitual, define-se que o objeto a ser produzido é uma espécie de jardim para uso em espaços reduzidos: uma peça que possui como público alvo jovens que moram em pequenos apartamentos ou kitnetes e gostam de cultivar e manter contato com plantas, chás e vegetais. Aplicou-se uma adaptação da metodologia de Platchek (2008), em um exercício que compreendeu a pesquisa, criação e o desenvolvimento de um protótipo em escala real do produto proposto. Após pesquisas de produtos similares no mercado, observamos uma lacuna entre projetos que classificamos como bonitos e funcionais, mas caros na aplicação e manutenção e entre produtos baratos, mas que careciam de um maior refino formal. Além disso, durante o próprio processo de prototipação, nos deparamos com possíveis dificuldades na produção de certas peças do jardim. Nosso primeiro protótipo demonstra a necessidade de ajustes nas proporções das peças que formam o produto - principalmente com relação ao tamanho da base, além de alterações que auxiliem na locomoção do objeto entre os aposentos do apartamento. Os primeiros resultados apresentam um utensílio com potencialidades, mas que necessita de adaptações para um possível lançamento no mercado. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: design de produto. jardim. pequenos espaços.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (lorenz.bruno@gmail.com e 0113714@feevale.br)

Coolhunting como ferramenta para o desenvolvimento de um projeto gráfico

Jean Tiago Coronetti¹; Janine Barbosa Moura²

O projeto relaciona os métodos de Coolhunting e pesquisa de tendências com os processos envolvidos em um projeto de design gráfico, a fim de somar pontos relevantes de cada técnica e desenvolver resultados que atendam as necessidades, desejos e aspirações do consumidor, acompanhando o ritmo do mercado. Método: São explorados, através de pesquisa bibliográfica, documental e de campo, os conceitos do universo cool e tendências, além de seus métodos de pesquisa, cujos resultados facilitam a compreensão de mudanças de comportamento que surgem na sociedade. São estudados também os conceitos de design gráfico, áreas de aplicação e seus métodos de pesquisa e projeto. Por fim, a partir da análise dos processos de busca pelo cool e design, é proposto um novo método, que compreende etapas das duas áreas, que se complementam em busca do resultado final. Conclusão: O coolhunting e a pesquisa de tendências, quando direcionadas ao design gráfico, podem trazer contribuições relevantes ao projeto, já que seus resultados fornecem informações completas e inovadoras, que geram vantagens e aumentam as chances de se obter um resultado preciso. Assim, a relação entre as duas áreas, através de um novo método, torna-se uma ferramenta eficaz ao se desenvolver um projeto gráfico. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Cool, Coolhunting, Tendências, Pesquisa, Design gráfico

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (jean.coronetti@gmail.com e 0083482@feevale.br)

Cotidiano revisitado: o desenvolvimento da luminária Divina Leveza

Sueli Leandro de Sousa¹; Alexandre Giovani da Costa Schiavoni²

A luminária Divina Leveza foi desenvolvida a partir da metodologia sugerida pelo “Projeto locus: um lugar” da disciplina Cor e Percepção Visual, ministrada pelo professor Alexandre Schiavoni. O “Projeto locus: um lugar” propunha que se lançasse um olhar aguçado sobre coisas comuns e espaços cotidianos procurando, através de uma postura de estranhamento, delas extrair elementos que auxiliassem a atividade projetual no seu momento criativo. O objetivo do trabalho foi o de projetar um produto ou peça gráfica seguindo rigorosamente a metodologia proposta que foi desenvolvida em seis etapas: 1) Coleta, Organização e Seleção de Material imagético; 2) Problematização e realização de Estudos da Linguagem Visual do material selecionado; 3) elaboração de Ideia e Esboços do Projeto; 4) Aplicação dos Estudos da Linguagem Visual; 5) Pesquisa e Seleção de Materiais; 6) Execução do projeto. O produto em questão foi criado a partir da observação dos locais transitados no trajeto casa-trabalho-universidade, quando se buscou lançar um novo olhar sobre aquilo que havia se tornado familiar. Objetivou-se estabelecer uma nova experiência perceptiva sobre estes espaços e coisas, capturando e registrando através de desenhos, fotografias ou filmagens o singular que dali emergia. O material coletado deveria ser catalogado e categorizado de acordo com a proposta definida. A busca para a inspiração foi dada pela observação dos elementos de linguagem visual fornecidos pelas imagens (linhas, formas, cores e texturas) para então montar diversos estudos e esboços até se chegar à proposta final. Dever-se-ia, ainda, pesquisar e indicar os materiais utilizados. Como resultado foi construído um protótipo da luminária Divina Leveza, onde se pode constatar que o projeto é viável e que uma pesquisa mais aprofundada de diferentes materiais enriqueceria tremendamente a proposta. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: estranhamento. processo criativo. luminária pendente.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (sulasousa@gmail.com e 0041085@feevale.br)

Desdobramentos do Design de Superfície: trabalhando a superfície têxtil tridimensionalmente

Martina Viegas¹; Alexandra Kloeckner Eckert Nunes²; Janine Barbosa Moura²

Com inspiração na obra de Athos Bulcão, composta por formas geométricas coordenadas assimetricamente, o presente trabalho foi idealizado através da disciplina de Processos de Impressão em Superfícies, da pós-graduação em Design de Superfície da Universidade Feevale, e desenvolvido durante o curso de extensão promovido pela Arts University College at Bournemouth - AUCB, intitulado Textiles - 3D Stitching & Embroidery for Fashion. O termo Design de Superfície, muitas vezes, pode ser entendido por um trabalho gráfico voltado à uma superfície plana, visando a estética unicamente através da decoração superficial da mesma. Entretanto, a partir do momento em que compreendemos as infinitas possibilidades gráficas oriundas do processo de desdobramento da superfície – sobretudo a superfície têxtil – passamos a conceber projetos em design de superfície com maior textura e impacto visual. O objetivo deste projeto é compreender a superfície têxtil enquanto substrato passível de soluções gráficas que podem adquirir aspectos e características tridimensionais, abrangendo o design de superfície de forma mais ampla do que apenas a representação gráfica plana ou de relevo para texturas. O projeto é amparado pelo método de projeto de Santos (2006), o M3DE, que consiste no desdobramento do projeto em três etapas: pré-concepção, concepção e pós-concepção. O M3DE oferece estrutura ampla, na qual podem ocorrer interferências que visem o cumprimento dos objetivos durante todo o período de desenvolvimento. Como resultado deste projeto, deu-se a criação de uma peça de vestuário conceitual alinhada com a temática proposta. Através da mesma viu-se a importância de aliar conhecimentos teóricos e práticos no Design de Superfície, bem como a compreensão da superfície enquanto fonte de possibilidades gráficas que podem ter características tridimensionais capazes de dotá-la de novas texturas e apelo visual enquanto projeto de design. Com a vivência de projeto oportunizada, destaca-se a troca de experiências com o intercâmbio de estudos realizado e as técnicas aprendidas através do mesmo, capazes de abrir novos caminhos criativos rumo às soluções gráficas voltadas para a superfície têxtil. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Design, superfície têxtil, M3DE

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0066779@feevale.br e alexandran@feevale.br)

Desenvolvimento de produto baseado no Marketing Experimental

Mônica Spaniol¹; Joeline Maciel Lopes²

O presente trabalho busca desenvolver um produto para a marca Dzarm baseado no Marketing Experimental que tem foco nas experiências que um produto pode proporcionar ao consumidor. A peça a ser desenvolvida propõe uma vivência diferenciada no momento da compra, já que ela é formada por diferentes partes que unidas formam o produto final, esse poderá ser escolhido de acordo com o gosto pessoal de cada cliente, originando um produto autoral. O principal problema a ser resolvido é de que maneira desenvolver a modelagem dessa peça sem deixar de lado questões fundamentais como conforto, estética e ergonomia. Utilizou-se pesquisa bibliográfica a partir de livros, artigos acadêmicos e sites da internet buscando coletar dados sobre desenvolvimento de produtos e sobre a marca escolhida. Também foi realizada uma netnografia através de questionários com consumidores da marca, buscando coletar dados importantes sobre o comportamento de consumo e o desejo dos clientes, essa pesquisa foi aprofundada com respostas a questionamentos lançados pela marca no facebook da empresa. Partindo da pesquisa sobre a marca Dzarm, formada por histórico, público alvo e análise de coleções e da pesquisa de tendências comportamentais e de moda, construiu-se o painel temático, definiu-se o tema, as cores e os materiais para a criação da peça. Partiu-se então para a parte prática do trabalho, a criação da peça, o croqui, o desenho técnico, a modelagem e por fim a pilotagem da mesma para comprovar a funcionalidade do projeto. O resultado final obteve a união da estética e da funcionalidade desejadas no decorrer do processo de pesquisa. A peça desenvolvida foi uma jaqueta com aplicações de zíper na cava, que permite ao cliente escolher entre as opções de corpo e mangas disponíveis, também foram desenvolvidas três opções de golas presas através de ganchos. Assim o consumidor vivencia o ato de escolher e montar a peça que vai comprar e levar para casa. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Moda. Desenvolvimento de Produto. Marketing Experimental

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (monicaspaniol_@hotmail.com e joeline@feevale.br)

DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO: TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

Letícia Schönardie¹; Angela Bortolozo da Silva¹; Odete Mioki Shimoda¹; Regina de Oliveira Heidrich²

Este estudo relata o trabalho realizado no projeto de pesquisa Design Inclusivo Utilizando as Tecnologias de Informação aplicadas à Educação, coordenado pela Dr^a Regina Heidrich, que é composto por atendimentos semanais com um grupo de crianças e adolescentes com deficiência, em sua maioria paralisia cerebral, presentes no Ensino Regular. No projeto temos como finalidade o estabelecimento de um estudo interdisciplinar, que possibilite o desenvolvimento de pesquisa na área do Design Inclusivo para contribuir com a melhoria do atendimento destes integrantes, para a facilitação de sua inclusão na sociedade e no seu processo de aprendizagem. Para que isto seja possível são desenvolvidos tecnologias assistivas, que englobam áreas como a comunicação suplementar e/ou alternativa, adaptações e acesso ao computador, equipamentos de auxílio para déficits sensoriais, adaptações ergonômicas adequadas, adaptações de jogos, atividades e objetos de aprendizagem diferenciados. O objetivo principal deste trabalho é a divulgação das experiências no desenvolvimento das tecnologias assistivas (TA), tendo como destaque algumas das TA's que são utilizadas e confeccionadas no projeto Design Inclusivo e a importância que elas exercem na vida destas crianças e adolescente. Para a implementação das Tecnologias assistivas, é necessário conhecer a pessoa com deficiência, seu perfil, seu processo de aprendizado, seus interesses, o ambiente em que está ou deseja realizar, e entender o que leva a pessoa a não desempenhar adequadamente a função pretendida. Para a geração e avaliação destes dados utilizamos neste trabalho como metodologia científica o estudo de caso observacional e o Design Centrado no Usuário, onde temos como foco o usuário e suas tarefas realizadas desde o princípio. Sendo assim chegamos aos resultados parciais que apontam que com as tecnologias assistivas e o Design Centrado no Usuário temos uma definição melhor do usuário e maior sucesso no desenvolvimento da TA que possibilitou diminuir os problemas motores, ajudar com a dificuldade de comunicação e conseqüentemente no processo de aprendizagem destas crianças. Concluímos que as tecnologias assistivas centradas no usuário auxiliam no processo de educação inclusiva, permitindo ao professor tornar acessível o ensino e possibilitando ao aluno um melhor desempenho nas atividades propostas. Além disso, derrubar as barreiras causadas pela deficiência, gerando independência, a qualidade de vida e inclusão social. (UNIVERSIDADE FEEVALE; Feevale)

Palavras-chave: Tecnologia Assistiva, Design Inclusivo, DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

¹Autor(es) ²Orientador(es)

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

DESIGN E JAZZ: UM ENSAIO TEÓRICO E PROJETO PARA FESTIVAL

Bruno Schilling Corrêa¹; Janine Barbosa Moura²

O Jazz é considerado como a raiz de gêneros musicais contemporâneos e distingue-se pelo uso da sua estrutura de forma criativa e improvisada. Segundo Hobsbawn (1998), foi um dos movimentos de maior influência na sociedade da época de 1880 à 1970 e, fatores externos como economia, política e religião, influenciaram o desenvolvimento dessa forma musical. O objetivo deste trabalho é desenvolver um ensaio teórico sobre a relação entre design e Jazz, identificando aspectos pertinentes ao tema, com levantamento bibliográfico sobre a origem, o desenvolvimento, o futuro do jazz e sua relação com design visual. Este trabalho foi impulsionado pela paixão pelo jazz, aliado com o desejo de desenvolver um projeto de sinalização com uma abordagem voltada às características de expressão de identidade visual. A partir do levantamento de informações, foi possível identificar aspectos em comum entre o design visual e o Jazz, que serviram de subsídio na construção do projeto gráfico para um festival de Jazz, que contempla a zonificação do local, desenvolvimento de identidade visual, pictogramas, setas, grafismos, cartazes, sistema de sinalização e artigos comerciais. O procedimento da pesquisa foi de natureza aplicada, com objetivo de estudo exploratório e técnica de pesquisa bibliográfica. Para a metodologia geral de trabalho, foi adaptada a técnica de Bastos (2004), com o processo criativo para o desenho-projetual de Gomes (2001). Assim definido as seguintes fases do projeto de sinalização: planejamento, projeto e produção (verificação). A proposta do design de um evento cultural fez com que se percebesse a importância da integração absoluta entre identidade visual com cartazes, impressos, suportes de sinalização e artefatos, e conforme Wollner (2003), um projeto dessa natureza é um laboratório experimental para a criação de novos significados. A pesquisa sobre a história do e as características da linguagem que marcou a era dourada do Jazz foram diretrizes que proporcionaram parte das soluções deste projeto. O método se mostrou como uma importante ferramenta que contempla etapas que vão desde a identificação até a verificação das soluções. No desenvolvimento deste projeto, foi possível ao autor conseguir explorar o equacionamento de criação com planejamento e raciocínio, testando soluções para diferentes problemas, a fim de buscar uma comunicação eficaz aos usuários. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Jazz. Design. Sinalização. Desenho.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (brunoc@feevale.br e 0083482@feevale.br)

DESIGN PARA CALAMIDADE: PROJETO DE PRODUTO PARA SITUAÇÕES DE DESASTRE

Tamara Barbian¹; Igor Escalante Casenote²

O mundo tem acompanhado, com cada vez mais frequência, a quantidade de desastres que vem ocorrendo ao redor do globo. Em decorrência desses acontecimentos, os quais podem destruir grandes áreas, milhares de pessoas ficam suscetíveis a terem suas casas danificadas ou destruídas, tornando-se desabrigadas. Conseqüentemente, elas têm de recorrer a abrigos temporários onde, na maioria das vezes, estão sujeitas a dormir em colchões no chão. A proposta desse projeto nasceu com a observação e posterior constatação de que os colchões, entregues aos desabrigados, não eram compatíveis com as circunstâncias a que eram expostos. Dessa forma, buscou-se a concepção de um produto especialmente indicado para esses locais e situações, adequado tanto para o governo, que o distribui quanto para os desabrigados, de forma a potencializar sua permanência nesses abrigos e diminuir a sensação de perda e desamparo inerente a essas ocasiões. Como forma de conhecer o assunto de forma mais individualizada e compassiva, foi realizada a coleta de dados através da aplicação de entrevistas e questionários. Com base nessa análise foi possível observar que no desenvolvimento desse projeto era importante preconizar: para o governo, questões quanto à armazenagem, manutenção, logística e custo e, quanto aos desabrigados, questões como conforto físico e psicológico, privacidade, silêncio e segurança. Além de questões quanto à higiene do produto, importante para ambos. A metodologia de projeto aplicada nesse trabalho é embasada na ferramenta do Método Aberto, de Santos (2006), que incita a combinação de metodologias de autores diversos, nesse caso, as de Baxter (2000), Löbach (2001), Platchek (2005) e De Moraes (2010). Frente a isso, criou-se um novo produto, atrelado a um novo conceito de utilização do mesmo. O design, aqui proposto, não se resume apenas a suprir a necessidade no local do abrigo, mas, sim, de continuar sendo funcional após esse primeiro uso, evitando que ele seja descartado e, conseqüentemente, potencializando sua extensão de vida. Não se pode conter a força da natureza ou a totalidade de estragos inerentes aos desastres, mas tem-se o poder de tornar menos traumática essa experiência, fornecendo produtos de qualidade e que estejam alinhados às necessidades de quem os utiliza. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Desastre. Desabrigado. Governo. Abrigo temporário. Design.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (tamarabarbian@yahoo.com.br e 0113714@feevale.br)

Ergonomia Aplicada na Confecção de Biquíni Plus Size

Jussana Viana Steffen¹; Samira Moraes Troncoso Kroeff²

Resumo Este trabalho busca desenvolver uma modelagem de biquíni direcionado ao mercado da moda no segmento Plus Size, caracterizado pelo tamanho GG. A proposta tem enfoque ergonômico e é o resultado de um projeto de intervenção elaborado na disciplina de Ergonomia da Moda, que identificou algumas possibilidades do mercado Plus Size, cujo segmento cresce cada vez mais. Baseado em experiência empírica e com o verão se aproximando, os biquínis podem ser a maneira mais prática de aplicar as ideias levantadas para o projeto de intervenção com foco na ergonomia. Se tratando de moda praia, comumente os biquínis para as pessoas que vestem acima do manequim 44 são pretos, de modelagem ampla e sem muitos detalhes modernos. Este fato faz com que os mesmos sejam adquiridos mais por senhoras do que por jovens, sendo assim, o objetivo do projeto é propor biquínis com enfoque ergonômico para o público Plus Size jovem. A metodologia utilizada adaptou os modelos existentes, acrescentando a teoria da ergonomia com foco no usuário, ou seja, uma mulher jovem que esta acima do peso, mas quer se sentir bem em uma roupa de moda praia. Para isso foram escolhidos tecidos mais firmes e foi desenvolvida uma modelagem que pode fornecer mais sustentação, tanto no bojo como na calcinha. Posteriormente foi feita a prototipagem e na primeira peça piloto foram feitos alguns ajustes no tamanho da calcinha e na montagem do bojo. O processo produtivo identificou a necessidade de alterações no acabamento, e em seguida, uma nova peça piloto alcançou uma modelagem adequada e uma peça que cumpriu os requisitos estipulados no projeto de intervenção. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: tamanho GG; moda praia; ergonomia; biquíni; plus size;

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (jussanasteffen@yahoo.com.br e 0124082@feevale.br)

Farmacinha Eletrônica: Proposta de melhorias em case de medicamentos

Sueli Leandro de Sousa¹; Clairto Caitano Soares¹; Amanda Cristina Wiest¹; Rafaela Fabiane Blauth¹; Daiana Staudt²

A Farmacinha Eletrônica foi desenvolvida a partir da combinação de diversas metodologias projetuais sugeridas no decorrer da disciplina de Metodologia do Projeto do semestre 2011/2, ministrada pela professora Daiana Staudt. O objetivo do trabalho foi o de desenvolver a melhoria ou redesenho de um produto específico para “terceira idade”, tema determinado para o grupo formado por quatro participantes, utilizando ferramentas metodológicas sugeridas e apresentadas em aula. A proposta de melhoria surgiu a partir de estudos efetuados em um porta medicamentos da Marca Bioland. A farmacinha eletrônica foi obtida através da aplicação das ferramentas metodológicas em etapas definidas de acordo com a seqüência das aulas e foram: 1) problematização, 2) justificativa, 3) objetivos, 4) metodologia e aplicação de um cronograma, 5) fundamentação teórica, 6) análises diversas, 7) influências socioculturais, 8) pesquisa com público alvo, 9) mapas mentais, 10) síntese do problema, 11) checklist do briefing, 12) requisitos e restrições, 13) aplicação de conceitos, 14) geração de alternativas, 15) maquete eletrônica do produto, 16) apresentação da proposta final, 17) especificações e detalhamento técnico e 18) considerações finais. O resultado deste projeto foi satisfatório, pois foram utilizadas diversas ferramentas metodológicas que nos auxiliaram durante toda a pesquisa, indicando os melhores caminhos e soluções para projetar algo diferente e com qualidade, auxiliando a tornar a proposta final viável. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: ferramentas metodológicas. porta medicamentos. proposta de melhorias.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (sulasousa@gmail.com e daiana@feevale.br)

INCLUSÃO DE DEFICIENTES NO ENSINO REGULAR

Angela Bortolozo da Silva¹; Odete Mioki Shimoda¹; Letícia Schönardie¹; Regina de Oliveira Heidrich²

Este artigo trás estudos direcionados aos deficientes com foco na área de Paralisia Cerebral, visando identificar possíveis melhorias necessárias para a qualidade de vida destas pessoas, priorizando especificamente à inclusão deles no ensino regular através do uso de Tecnologias Assistivas e do Design Inclusivo. O objetivo é relatar a confecção de produtos (hardwares, jogos e brinquedos) e conteúdo educacional digital (software e objetos de aprendizagem), para auxiliar no processo de inclusão em sala de aula e a observação de métodos diferenciados de abordagem de conteúdo para o melhor entendimento dos alunos, pois indiferente a ter ou não deficiência cada aluno é único em sua maneira de perceber e aprender os conteúdos escolares e essas particularidades devem ser unidas em sala de aula. Como metodologia utilizou-se métodos de estudos de caso do tipo observacional participante com análises qualitativas (BOGDAN & BIKLEN, 1994), analisando crianças e jovens integrantes do projeto de pesquisa Design Inclusivo Utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação Aplicadas à Educação da Universidade Feevale e princípios do processo de Design Centrado no Usuário baseados na metodologia do Design Thinking (BROWN, 2010), identificando que cada aluno possui uma necessidade oriunda de sua deficiência e precisa de processos específicos de aprendizagem, necessita de observação direta em suas fontes de dúvida. Os resultados obtidos são baseados no nível de dificuldade demonstrado pelo aluno ao ingressar no projeto (dificuldade de falar, escrever, prestar atenção, identificar símbolos e imagens), alguns conquistaram mais independência no uso do computador e dos periféricos (teclado e mouse), outros aumentaram sua capacidade de leitura e interpretação e os resultados coletivos, independente da deficiência apresentada, foram a melhor convivência em grupo, autoconfiança e socialização de acordo com a sua faixa etária e não a separação pela deficiência, itens indispensáveis para a inclusão na escola regular.. Ao final conclui-se que é fundamental pesquisar e desenvolver novas propostas que colaborem com ações que visem a maior independência do deficiente no meio social para que as novas gerações recebam seus colegas como alunos comuns e eficientes em suas deficiências. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Inclusão. Ensino. Deficiência.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (angela_bortolozo@ibest.com.br e rheidrich@feevale.br)

Infográfico interativo como ferramenta pedagógica

Manuela Vasconcellos Thomas¹; Thiago Godolphim Mendes²

A educação está em um momento de transformação. A forma de ensinar necessita adaptar-se ao modo como os atuais estudantes, conhecidos por alguns como a geração digital ou interativa, estão acostumados a adquirir conhecimentos. A realidade destes nativos digitais envolve um contato constante com tecnologias interativas, desde muito cedo. Neste contexto, uma linguagem com crescente exploração no ramo jornalístico, a infografia, surge como alternativa para solução desta problemática pedagógica. Este projeto, então, se propõe a apresentar teorias de aprendizagem que, relacionadas às teorias do design de informação e interatividade defendam o desenvolvimento e aplicação de infográficos interativos em sala de aula. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: educação, infografia, infográfico, interatividade, aprendizagem, infográfico interativo, design de informação, design de interatividade.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (manuelavthomas@gmail.com e thiagogm@feevale.br)

LIVRO COM OBJETOS PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA

Angela Bortolozo da Silva¹; Regina de Oliveira Heidrich²

Este projeto objetiva apresentar uma possibilidade de produto para o ensino de crianças deficientes, pois estes alunos necessitam de meios diversificados de aprendizagem para melhor demonstrar seu entendimento. O objetivo deste trabalho é entender as necessidades de aprendizado da criança com deficiência, como elas percebem e assimilam as informações que lhes são fornecidas e a partir disso compor um livro de objetos. O relatório seguiu critérios de natureza aplicada, com abordagem descritiva e exploratória, através de pesquisas bibliográfica e documental a Metodologia do Trabalho Científico é proposta por Prodanov e Freitas (2009). Como metodologia de projeto usou-se um conjunto de ferramentas de criação unindo várias ideias dos autores Baxter (2011) e Brown (2010). Foram obtidos bons resultados com o uso do protótipo do livro com objetos nos atendimentos dos alunos com Síndrome de Down do Projeto de Pesquisa Design Inclusivo Utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação Aplicadas à Educação da Universidade Feevale, os alunos demonstraram interesse e criatividade no desenvolvimento de novas histórias a partir dos objetos ofertados, compreenderam com facilidade o funcionamento do livro e o adaptaram a suas ideias. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Aprendizado. Deficiência. Crianças. Livro.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (angela_bortolozo@ibest.com.br e rheidrich@feevale.br)

MODA SUSTENTÁVEL: MATERIAIS E PROCESSOS APLICÁVEIS AO DESIGN DE MODA

Bruna Bonalume¹; Ana Maria Argenton Woltz²

Este estudo, que está sendo desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso, aborda a relação da moda com a sustentabilidade. A promoção da sustentabilidade está associada ao equilíbrio entre as questões sociais, econômicas e ambientais, e é hoje uma das grandes preocupações das sociedades. O segmento de moda, por sua vez, consome recursos em grande quantidade e é fonte de poluição e geração de resíduos, o que interfere significativamente na estabilidade ambiental. Estes fatores são apresentados como justificativa para a realização desta pesquisa que busca respostas para a questão de como reduzir os impactos ambientais negativos causados pelos produtos de moda. Tem-se como objetivo geral aplicar estratégias relacionadas a materiais e processos de fabricação no desenvolvimento de uma coleção de vestuário mais sustentável. Para isso definiram-se os seguintes objetivos específicos: estudar conceitos de sustentabilidade, de moda e suas relações; pesquisar materiais e processos sustentáveis aplicáveis aos produtos de moda; criar uma marca com conceito de sustentabilidade e desenvolver uma coleção para seu público alvo. A metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica e dentre os autores estudados destacam-se Manzini e Vezzoli, Lee, Pezzolo, Fletcher e Grose. Os resultados parciais indicam possibilidades de tornar a moda mais sustentável pela aplicação de materiais de origem renovável como o algodão orgânico e outros mais inovadores como os provenientes de proteínas da soja e do leite, do amido de milho e da cana de açúcar. Em relação aos processos produtivos, apontam-se as modelagens que permitem reduzir a geração de retalhos no corte e a estamparia digital que economiza recursos como a água e energia durante sua aplicação. Na coleção que será desenvolvida para a marca Bonnas, criada pela autora, serão aplicadas estratégias relacionadas aos materiais, formas, e processo de estamparia, itens estes, apontados nos resultados da pesquisa como relevantes para o bom desempenho ambiental de produtos de vestuário. Os estudos realizados até este estágio da pesquisa mostram que desenvolver produtos menos agressivos ao meio ambiente significa planejar e prever os possíveis danos que estes poderão causar em cada etapa do seu ciclo de vida antes de produzi-los e disponibilizá-los ao público consumidor. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Moda sustentável, coleção de moda, materiais renováveis, produção sustentável.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (bruzii_@hotmail.com e 0070696@feevale.br)

O CICLO DE VIDA DO PRODUTO SOB A ÓTICA DO SISTEMA *FAST FASHION*

Giuliana Rabello Fagherazzi¹; Emanuele Biolo Magnus²

O presente trabalho tem por objetivo analisar de que maneira o sistema *fast fashion*, tema deste estudo, influencia o ciclo de vida do produto de moda. Para tal, foi necessário estudar a evolução da moda e o surgimento do *fast fashion*; compreender o ciclo de vida do produto de moda e suas fases pré-estabelecidas; analisar de que maneira o sistema influencia o ciclo de vida do produto de moda; relacionar o atendimento desta nova demanda com os países em desenvolvimento, mais especificamente com a China e desenvolver uma coleção de vestuário resultante deste trabalho. A relevância dessa pesquisa incide em estudar a evolução dos sistemas da moda, visto que o mercado precisou adequar-se aos novos desejos do consumidor, aceitar estas mudanças e encontrar soluções estratégicas. A problemática deste estudo dá-se através da influência do sistema *fast fashion* no que tange ao seu provável encurtamento. Como hipótese, destaca-se que não somente o acesso rápido às informações acelera o consumo e encurta o ciclo de vida do produto, como a disposição dos fabricantes garante o sucesso do sistema. Inicialmente a metodologia científica empregada a este estudo foi uma pesquisa básica por meio de revisão bibliográfica, com a finalidade de encontrar maior compreensão dos objetivos. Em seguida entrevistas, por meio de roteiro semi estruturado para coleta de dados primários, com profissionais de Novo Hamburgo da área do Comércio Exterior com atuação na China. Por meio das pesquisas supracitadas, foi possível confirmar que o papel do designer como criador neste sistema é anulado, bem como o sucesso do sistema *fast fashion* dá-se através de parceria com os fornecedores que atendem a esta demanda, reproduzindo as peças em tempo recorde para que estejam à disposição do consumidor, que por sua vez acaba colaborando com encurtamento do ciclo de vida do produto. Com base nestes estudos, apresenta-se uma metodologia de desenvolvimento de coleção de moda para o segmento feminino. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Fast fashion. ciclo de vida do produto. consumo. China.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (giuliana_giu@ibest.com.br e emanuelebm@feevale.br)

O Desenvolvimento da Moda Através da Desconstrução da Beleza.

Felipe Pereira da Silva¹; Emanuele Biolo Magnus²

O artigo analisa o desenvolvimento da Moda através da desconstrução dos referenciais de beleza. Tal tema estuda a moda como movimento artístico-cultural sob a perspectiva das artes visuais de forma diferenciada dos trabalhos do gênero devido ao enfoque que contraria o pensamento que, geralmente, associa a moda à busca por padrões estéticos e por ideais de beleza. A abordagem é relevante, pois, além de contribuir com o referencial teórico na área, propõe a reflexão sobre aspectos subjetivos que se fazem cada vez mais necessários para romper preconceitos ainda sofridos pela moda e seus aspectos estéticos. Através de pesquisa por meio de revisão bibliográfica nos padrões do método científico, procura-se esclarecer se, de fato, a moda se renova impulsionada mais pela desconstrução da beleza do que pela busca da mesma. Com o objetivo de introduzir o assunto a ser abordado, a pesquisa parte da definição do que é moda, sua origem e como ela é percebida tanto no passado como nos tempos atuais. A partir desse ponto, procura-se destacar a moda enquanto movimento cultural e artístico e sua relação com outras formas de manifestação artística que também utilizam a estética para transmitir sua mensagem. São analisados os diferentes conceitos de beleza existentes e como eles são explorados, contestados e reinventados através da arte. O enfoque utilizado explora o aspecto transgressor da moda, em que ela precisa desconstruir os próprios referenciais de beleza, tanto por questões ideológicas no desenvolvimento da sociedade quanto simplesmente para manter-se viva. Os resultados obtidos são aplicados na confecção de um caderno de esboços, que compila uma série de imagens, texturas e anotações; para traduzir de forma prática o assunto abordado na pesquisa e, pode ser utilizado como fonte inspirativa para o desenvolvimento de produtos de moda. Através de pesquisa preliminar a respeito do tema deste estudo foi possível confirmar a relevância do tema proposto, visto que é uma abordagem que se relaciona com diferentes áreas do conhecimento e trabalha com certa subjetividade, o que permite que o tema seja relativamente extenso e inesgotável. Além da aplicação prática na confecção do caderno de esboços, esta pesquisa pretende ser a base para uma análise mais aprofundada do tema no trabalho de conclusão de curso de graduação do autor. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Moda. Beleza. Arte. Desconstrução. Vanguarda.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (felipe-nerd@hotmail.com e emanuelebm@feevale.br)

O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO TEATRAL

Jéssica Cardoso de Oliveira¹; Ana Cleia Christovam Hoffmann²

Este artigo aborda sobre o processo de desenvolvimento criativo do figurino para teatro tratando-se de seu conceito em relação com a moda, arte e subjetividade; além de considerações e métodos para sua construção, de forma que ele transmita a temática de inspiração do espetáculo e possa se “comunicar” com o espectador. Resultados: É possível considerar que no momento de desenvolver um figurino para teatro deve-se ter uma certa noção de como os elementos cênicos funcionam no palco, pois este não é um lugar comum que faz parte de nossa realidade, ele faz parte de um outro universo, criado por alguém, apresentando seres imaginários, mas que representam um papel e ao mesmo tempo contam uma história não através apenas de sua atuação, mas também de seu traje, o que é denominado figurino. Porém, é imprescindível que se perceba a diferença entre a moda e figurino, pois a moda é algo que muda constantemente e cada época possui um registro, enquanto o figurino cria a identidade do personagem através da moda, demonstrando entendimentos da mesma, não uma cópia detalhada, mas alguns elementos que possam fazer o espectador compreender de qual mundo aquele personagem pertence, pois é vivenciado de forma única no palco. O figurino possui relação com a moda, porém a moda faz parte da cultura de uma sociedade em que cada indivíduo busca expressar sua personalidade através de uma forma de comunicar-se com o mundo, enquanto o figurino faz parte de uma construção proveniente do imaginário, constituindo uma ilusão onde o ator se comunica com o telespectador. Este agrega processos subjetivos de crítica à sociedade e possui signos do universo construído que tem relação com a sensibilidade do artista perante a realidade refletindo simbolicamente sua forma de pensar. Para a construção de um figurino, existem diferentes métodos que cabe ao figurinista escolher para cada concepção teatral, que utilizam o meio artesanal para conter exclusividade. Por exemplo, a questão de transformar uma peça antiga numa nova, através da colagem, tornando algo antigo em algo novo; a forma de experimentar maneiras diferentes de vestir o personagem até escolher o figurino final; a inspiração proveniente de objetos pessoais que apresentem subjetividade no resultado final; a pesquisa histórica de um personagem específico, etc. Sendo assim, o figurino não é uma mera roupa, mas o resultado de todo um processo de construção que faça o telespectador submergir num universo ilusório. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Figurino. Teatro. Comunicação. Processo Criativo.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (jessica_msn_91@hotmail.com e 0037752@feevale.br)

Perfil de trabalhadores em ação do núcleo de formação

Natália Pereira¹; Daniela Stefani¹; Margarete Panerai Araujo²

O Núcleo de Formação (NF), executado pra Incubadora de Economia Solidária promoveu, com significância pedagógica e política, atividades educativas, voltadas para o processo percepção de valorização territorial, criatividade e autogestão, que instigaram uma investigação junto a prática social de trabalhadores. O tema formação aqui invocado, segundo Tanguy (2008) é um instrumento capaz de transformar a sociedade, sendo às vezes entendido como um instrumento de democratização das relações sociais. Também o design enquanto processo de democratização, trocas de experiências e atividades artesanais permite compartilhamento, e produção de mercadorias e souvenirs, assim Braga (2011) estabelece que essa categoria profissional por si só é social, e o profissional tem a responsabilidade com a sociedade, tanto pela ética, quanto pela contribuição no desenvolvimento e harmonia. O objetivo geral da pesquisa foi caracterizar o perfil do público participante envolvido nessa gestão do conhecimento referente à geração de trabalho e renda. Estas ações oportunizaram a aprendizagem em um universo de 168 pessoas, a partir do método utilizado, do tipo descritivo, cujos, procedimentos foram qualitativos e quantitativos. As técnicas são bibliográficas e de campo, cujo instrumento de pesquisa foi um questionário com questões abertas e fechadas. Assim, a amostra de pesquisa foi de 15 pessoas, todas de empreendimentos econômicos solidários. Os resultados obtidos apresentam o seguinte perfil: 8% homens e 92% mulheres, com faixa etária mais relevante de 46% a cima dos 50 anos, e 84% residentes em Novo Hamburgo. Os participantes pontuaram no processo as áreas de Design Social e Economia Solidária como as mais importantes com 31% de adesão cada, sendo a menos significativa o tema referente ao direito com 2% de adesão. Percebe-se a necessidade de formação destacada na pesquisa e nesse sentido, e desejo expresso de 100% de se inserir nos próximos NFs que a Feevale promover. Os dados caracterizam que o grupo carece de aprimoramento e conhecimento de base, para validar seus saberes e compreender os mecanismos alternativos sobre o seu ofício. É possível concluir que o saber global cada vez mais ganha um valor intrínseco na aprendizagem, onde os passos e procedimentos cognitivos desenvolvidos oportunizam um domínio da prática. As capacidades desencadeadas incorporam mudanças tecnológicas, qualidades, capacidades suscetíveis de serem produzidas e multiplicadas, gerando, mais e mais formação. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Perfil, núcleo, trabalho e renda

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0059037@feevale.br e panerai@feevale.br)

PROJETO DE FIGURINO: Garga Animações

Cindel Schenkel¹; Camila Barth Paiva¹; Carolina Inês Löff¹; Cristian Leandro Metz¹; Greta Aydos de Assis¹; Jaqueline Stregue¹; Victória Nathália Erthal¹; Ana Cleia Christovam Hoffmann²

O projeto, desenvolvido durante a disciplina de Projeto de Figurino, do curso de Moda da Universidade Feevale, ministrada pela professora Ana Hoffmann, teve como objetivo criar figurinos circenses seguindo as necessidades estéticas, ergonômicas e funcionais necessárias para atender ao grupo de cinco meninas da comunidade Jardim Camaquã, da zona sul de Porto Alegre, que praticam atividades acrobáticas e contorcionistas sob a coordenação do grupo Garga Animações, responsável por inserir estas meninas socialmente. Através do método coletivo e colaborativo envolvendo o grupo de alunos da disciplina, os figurinos foram criados, relacionando a metodologia projetual de desenvolvimento de coleção, e sua aplicação ao projeto de desenvolvimento de figurino. Dentre as etapas do projeto, se destacam a pesquisa, a criação e o desenvolvimento dos figurinos, cuja inspiração foi a música Alegria, utilizada pelo Cirque du Soleil, e que fará parte da coreografia do grupo. Esta atividade resultou em cinco macacões iguais, com pernas e mangas longas, em tecido com elastano e estampa personalizada, criada pelos próprios alunos envolvidos no projeto e executada através de parceria com empresa da região. Este figurino será utilizado pelo grupo de meninas em suas apresentações. Entende-se que a importância desta atividade foi interligar o desenvolvimento processual de um produto, à funcionalidade e a responsabilidade social, além de aliar as teorias acadêmicas às práticas de mercado. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Figurino.Circo.Desenvolvimento.Responsabilidade Social.Projeto

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0066961@feevale.br e 0037752@feevale.br)

Projeto de Interface Gráfica Amigável (IGA) para controlador de consumo de energia elétrica inteligente

Pedro Rafael Geremias Benites¹; Heli Meurer²

A Agência Nacional de Energia Elétrica (ANEEL) aprovou no início de 2011 a troca dos antigos medidores de energia elétrica, conhecidos como relógios de luz, pelos novos modelos inteligentes. Segundo a ANEEL, como esse medidor é conectado com a concessionária, o consumidor tem informações em tempo real sobre o seu consumo. A idéia é substituir os medidores de todo o país por esse equipamento que permite um controle maior de gastos. Trata-se de uma oportunidade de desenvolver um dispositivo portátil realmente inteligente e que sirva de modelo para países desenvolvidos com um projeto desenvolvido inteiramente no Brasil. A questão primordial neste projeto é o fato de se tratar de um dispositivo simples, de necessidade e funções básicas, mas que deve ser facilmente compreendido por pessoas de diversos níveis de instrução e classes sociais. O objetivo geral deste projeto é desenvolver a Interface Gráfica Amigável (IGA) para um dispositivo portátil de controle de consumo de energia elétrica para uso doméstico. Enquanto os objetivos específicos são: estudar a atual situação da distribuição e consumo de energia elétrica no Brasil; estudar o sistema de fornecimento de energia elétrica através de redes inteligentes (smart grids) e ilustrar seu funcionamento através de infográficos; estudar as heurísticas de usabilidade para definir melhor as características que esta interface deve possuir; localizar os principais medidores inteligentes (smart meters) similares e estabelecer seus aspectos positivos e negativos de cada item em relação à sua estrutura e usabilidade. A Metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho foi a metodologia projetual para ambientes dígito-virtuais, chamada de Projeto E, e desenvolvida por Meurer e Szabluk (2009). Esta metodologia é dividida em 6 etapas: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto, Estética e Execução. O resultado deste projeto foi um sistema que permite a consulta do consumo geral, mas também de cada ponto de eletricidade utilizado na residência. Além disso, a interface gráfica amigável proporciona ao usuário uma interação intuitiva e associativa, e que conta com uma navegação direta e acessível a usuários de diversos níveis de instrução. Isto tudo foi possível, principalmente pelo desenvolvimento de uma arquitetura da informação simplificada e com tarefas curtas (não-complexas). (Centro Universitário Ritter dos Reis)

Palavras-chave: design. digital. usabilidade. interface. ai. ux.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (benites.pedro@gmail.com e heli.meurer@gmail.com)

Projeto de produto focado na Logística Reversa de medicamentos

Bruna Henkel Ferro¹; Cristine Kaspar¹; Simone Gums¹; Thais Teckemeier¹; Daiana Staudt²

Este projeto foi desenvolvido na disciplina de Projeto II - Design Sustentável do curso de Design da Universidade Feevale de Novo Hamburgo/RS, durante o primeiro semestre de 2012. Ao analisar a situação do descarte indevido de medicamentos, verificou-se que estes frequentemente perdem a validade e são descartados em lixo comum, o que é prejudicial à saúde, pois as embalagens primárias são consideradas como resíduos classe I – perigosos. O objetivo geral foi desenvolver uma nova embalagem para o medicamento Diclofenaco Potássico (genérico ao Cataflan), visando o correto descarte do produto pós consumo ou vencido o prazo de validade, e considerando, também, a sua logística reversa. As ações previstas para atingir este objetivo foram: buscar aprofundamento teórico sobre design sustentável, logística reversa, medicamentos genéricos e projetos sustentáveis já existentes; definir a problemática em relação à embalagem do anti-inflamatório; identificar a importância das embalagens de medicamentos; propor adequações em relação às problemáticas identificadas; instruir a população para o fim correto do produto, auxiliando com informações sobre o seu descarte. O projeto caracteriza-se como de natureza aplicada, com abordagem de dados qualitativos, utilizando de pesquisa exploratória e descritiva, instrumentos bibliográficos e documentais, e estudo de caso de um produto específico do segmento, pesquisa de campo e aplicação de questionário. Através do levantamento de dados com questionário aplicado a 114 usuários, identificou-se a necessidade de reprojeto da embalagem atual, seguindo os padrões e normas exigidas para embalagens de medicamentos, mudanças na estrutura, formato, materiais e projeto gráfico da rotulagem trarão benefícios tanto ao meio-ambiente quanto ao valor do produto. O diferencial da nova embalagem está na redução do seu tamanho e utilização de materiais, e a sua forma de fechamento. A bula não sofreu nenhuma alteração, pois já segue as novas regras para bula de medicamentos da ANVISA. Foi proposta também uma campanha de incentivo ao descarte correto do produto pós consumo, e criado um coletor de medicamentos para ficar em pontos estratégicos, como mercados e farmácias. Acredita-se que os objetivos foram alcançados com êxito, e espera-se que o mesmo possa contribuir de alguma forma para a conscientização e incentivo dos usuários e fabricantes de medicamentos, e que posteriormente possa vir a ser implementado. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: design sustentável. logística reversa. medicamento. embalagem.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0066814@feevale.br e daiana@feevale.br)

Projeto de sistema de sinalização para o Parque Jardim Zoológico do Rio Grande do Sul

Henrique Bittencourt Almeida¹; Gustavo Cossio da Silva²

Localizado na cidade de Sapucaia do Sul, o Parque Jardim Zoológico do Rio Grande do Sul foi inaugurado em 1962 e é considerado um dos zoológicos mais visitados do Brasil. Atualmente, recebe cerca de 15 mil pessoas por mês e preserva 1100 animais, mas possui algumas deficiências em sua infra-estrutura, principalmente na sinalização. Nesta pesquisa, identificou-se que o visitante se sente confuso em sua localização e muitas vezes se perde com as indicações do ambiente. Assim, este trabalho teve como objetivo criar um novo sistema de sinalização, aplicando conceitos de modularidade, sustentabilidade e acessibilidade. A metodologia empregada consistiu em três etapas fundamentais, de (a) Planejamento, (b) Design e (c) Representação, que se desdobram em: (a1) levantamento fotográfico da estrutura do parque; (a2) aplicação de um questionário junto a uma amostragem de visitantes, escolhidos aleatoriamente, para obtenção de dados a respeito das necessidades dos usuários; (a3) observação do fluxo e identificação dos pontos de decisão (a4) análise dos resultados; (b1) projeto gráfico, que incluiu estudos sobre tipografia e padrão cromático, além do desenho de pictogramas e setas; (b2) projeto dos elementos de sinalização, tais como placas direcionais, descritivas, normativas, mapas de localização e totens de identificação, considerando especificações de materiais e montagem; (c1) representação virtual e (c2) física do sistema, com simulações e maquete. Foi feito o redesign da identidade visual e, também, uma nova proposta de mobiliário, sendo este composto por bancos, bebedouros e lixeiras, em um alinhamento com os conceitos que nortearam as demais etapas. Tendo como produto final o Manual de Sinalização, o projeto resultou na possibilidade de melhoria da estrutura e qualificação do espaço, estabelecendo um padrão visual a ser seguido, de acordo com as necessidades dos usuários e o potencial turístico do zoológico. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: design de sinalização. design gráfico-ambiental. wayfinding.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0077633@feevale.br e 0134605@feevale.br)

Proposta de Identidade Visual para o Projeto de Extensão Design Social: Valorizando Territórios e Indivíduos

Michele Barth¹; Felipe Arthur Feller¹; Lua Miranda Baptista¹; Pâmela Bernadete Knorst¹; Vanessa Wagner¹; Daiana Staudt²; Andrea Seadi Guanabara²

O Projeto de Extensão Design Social: valorizando territórios e indivíduos é uma ação conjunta entre o Curso de Design e Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários da Universidade Feevale, em parceria com entidades e empresas. Esta ação procura viabilizar o desenvolvimento participativo em projetos de design gráfico e de produto sob o aspecto social e sustentável. O problema central é a falta de identidade visual do Projeto de Extensão. Assim, o objetivo deste projeto é desenvolver uma marca que transmita, a partir de elementos simples, uma identidade de grande pregnância e reconhecimento. Para o desenvolvimento da identidade visual utilizou-se a metodologia citada por Fuentes em “A Prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa” que consiste na definição do problema através do *briefing*; coleta e levantamento de dados; análises na assinatura visual das marcas concorrentes; síntese do problema; definição das diretrizes do projeto; conceito e linguagem visual, através de *Brainstorm*, *Brainwritting*, mapa mental, nuvem conceitual e *Moodboards*; geração de alternativas; e por fim, avaliação dos resultados obtidos e seleção das melhores ideias. Escolheu-se a letra “S” para o desenvolvimento do símbolo, pois possui forma orgânica projetando a ideia de continuidade e união, sendo extremamente simples e garantindo inúmeras ligações com os conceitos. Em seguida, aplicou-se o símbolo e a tipografia no *grid* retângulo de raiz dois com o objetivo de determinar limites, espaçamentos, forma e estrutura. O retângulo de raiz dois apresenta proporções bem próximas da seção áurea. No símbolo, a cor azul foi escolhida por representar inovação, tranquilidade e ser associada à razão; e a cor verde por estar extremamente ligada à natureza e à sustentabilidade, além de trazer conforto, relaxamento e equilíbrio. Aprovada a identidade visual, desenvolveu-se o manual da marca, que estabelece formas corretas de uso. Ainda aplicou-se a mesma em meios impressos, vestuário e meio digital. A identidade visual, aplicada nos meios de comunicação sugeridos, possibilita que sua forma de apresentação perante o público se torne mais atrativa e interessante, provocando maior engajamento à proposta e divulgando de maneira mais clara o Projeto de Extensão. Assim, a expectativa é que a aplicação da Identidade agregue ainda mais valor e participantes ao projeto. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Identidade visual. Design Social. Forma orgânica. União.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (mi-barth@hotmail.com e daiana@feevale.br)

Reciclagem de telefones celulares – Proposta de produto confeccionado com peças recicladas de telefones celulares

Gustavo Lorenz Bauer¹; Regina de Oliveira Heidrich²

Justificativa: Com a substituição de telefones celulares, muitas pessoas descartam o aparelho antigo no lixo doméstico porque não têm consciência da quantidade de poluentes que existe na composição de um telefone celular. Objetivo: Desenvolver objeto de baixo custo confeccionado com componentes reutilizados de telefones celulares oriundos de descarte. Metodologia: Como metodologia do projeto optou-se pela apresentada por Munari em seu livro Design e Comunicação Visual. Na identificação de aspectos e funções partiu-se para uma avaliação da forma do objeto e seu funcionamento, bem como sua relação com o usuário durante seu manuseio. Na identificação dos elementos do projeto considerou-se a necessidade de destinação do lixo eletrônico, bem como de criação de um produto barato, mas funcional. Segundo essa avaliação, que englobou a fase da disponibilidade tecnológica, foram traçados os parâmetros para o projeto. A criatividade tratou da fase artística da concepção e prototipagem. Resultados finais: O produto consiste de uma luminária de emergência que utiliza em seus componentes a placa de circuito impresso, a bateria e o carregador de um telefone celular descartado. A estrutura foi confeccionada em plástico e o refletor com um pedaço de tubulação de PVC. As únicas partes adquiridas no comércio foram os LED's utilizados como lâmpadas, escolhidos pelo tamanho reduzido e capacidade de iluminação. Considerações finais: O produto consiste de uma luminária de emergência que utiliza em seus componentes a placa de circuito impresso, a bateria e o carregador de um telefone celular descartado. A estrutura foi confeccionada em plástico e o refletor com um pedaço de tubulação de PVC. As únicas partes adquiridas no comércio foram os LED's utilizados como lâmpadas, escolhidos pelo tamanho reduzido e capacidade de iluminação. Criou-se um objeto funcional, de peso e dimensões adequados, proporcionando destinação adequada a componentes eletrônicos direcionados para descarte através de reutilização, princípio do ecodesign vinculado ao Design for Recycling (DfR). (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Lixo eletrônico, Luz de emergência, Ecodesign, reciclagem de telefones.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (gustavo.lorenz@terra.com.br e rheidrich@feevale.br)

Renault Master adaptada para pessoas deficientes e com mobilidade reduzida

Michele Barth¹; Regina de Oliveira Heidrich²

A maioria dos produtos e ambientes projetados não atende aos princípios do Design Inclusivo, normalmente voltados para um grupo particular de usuários. A acessibilidade no transporte coletivo ainda é insipiente e é importante ressaltar que grande parte dos deficientes necessita deste tipo de locomoção por não terem condições físicas e/ou econômicas de utilizar veículo próprio. As vans são mais comuns em cidades menores, onde o número de pessoas a transportar é menor. A maioria das vans projetadas visando acessibilidade é direcionada para cadeirantes, através do uso de plataformas de acesso e menos assentos no interior para garantir espaço não sendo planejadas de forma universal. O objetivo deste trabalho é projetar adaptação em vans oferecendo acesso igualitário. Baseou-se nas medidas da Renault Master para aplicar as mudanças. Utilizou-se a metodologia projetual proposta por Bonsiepe em “Metodologia experimental: desenho industrial”, que consiste inicialmente na fase analítica que abrange fundamentação teórica, definição do problema, realização de análises em similares e sintetização do problema. Segue-se a fase criativa e de conceituação através de nuvem conceitual, painéis visuais, geração de alternativas e escolha da melhor solução. Por fim, realiza-se a fase técnica que consiste no detalhamento técnico, vista explodida, imagem em 3D e análise final do produto. Comparando-se a van original com a adaptada, a capacidade de passageiros reduziu um assento, porém obteve-se espaço para dois cadeirantes. O sistema de abertura da porta, em forma de rampa e inspirado em portas de aviões, é inovador se comparado aos sistemas existentes, que mantém a porta original e adaptam plataformas ocupando bastante espaço interno. Adaptou-se a rampa para ter inclinação entre $6,5^{\circ}$ e 12° , o que deu alcance máximo de 2,60m. É importante salientar que as medidas são mutáveis, uma vez que a altura dos meios-fios, as inclinações dos passeios, distâncias e outras variáveis influenciam diretamente na angulação da rampa. Adaptou-se ainda um sistema sonoro ligado a um GPS de navegação, programado para indicar aos deficientes visuais o percurso, as paradas e outros pontos de interesse. Acredita-se que a introdução de número considerável de vans adaptadas possibilitará a ampliação e melhoria da acessibilidade, diminuindo a constante discriminação sofrida por pessoas deficientes e de mobilidade reduzida. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Design Inclusivo. Acessibilidade. Transporte coletivo. Vans.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (mi-barth@hotmail.com e rheidrich@feevale.br)

Técnicas artesanais como estratégia de sustentabilidade para produtos de moda

Andressa do Amaral¹; Ana Maria Argenton Woltz²

O estudo analisa o contexto histórico atual com o objetivo de identificar técnicas artesanais que podem ser inseridas no processo de confecção do vestuário feminino a fim de contribuir com o desenvolvimento sustentável do país. Através da pesquisa bibliográfica foram selecionadas 2 técnicas artesanais para serem implantadas no desenvolvimento de uma coleção de moda contemporânea possibilitando a preservação do meio ambiente e o desenvolvimento social: o tingimento artesanal de fibras com corantes naturais e o tricô como técnica artesanal de confecção. Silva (2011) faz uma análise de caso semelhante aplicado em comunidade carente de Fortaleza e comprova que este tipo de projeto é capaz de suscitar a transformação social na vida das pessoas envolvidas. Os resultados obtidos comprovam que a mobilização de pessoas desprovidas nos processos realizados durante a produção dos artigos de moda reduz o índice de pobreza e criminalidade nas cidades onde são implantados os projetos. O uso de corantes naturais torna possível a redução de emissão de poluentes em solo e água potáveis, bem como a redução da utilização de matéria-prima sintética no tingimento das fibras. As considerações parciais do estudo mostram que é possível construir uma coleção de produtos de moda com conceito sustentável aliando o design moderno à utilização de técnicas artesanais que promovem a evolução social de um grupo, a preservação da natureza e a cultura brasileira. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: sustentabilidade. desenvolvimento socioambiental. artesanal. tingimento. tricô.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (andressaamaral@feevale.br e 0070696@feevale.br)

Tony Manero - Estudo sobre o figurino do personagem do filme

Airton Luiz Moraes Junior¹; Ana Cleia Christovam Hoffmann²

Em 1977, entrou em cartaz nos Estados Unidos o filme “Os Embalos de Sábado à Noite”. John Travolta, um ator ainda pouco conhecido partia rumo ao estrelato interpretando Tony Maneiro, um jovem que morava no Brooklin, em Nova York, e trabalha durante a semana em uma loja de tintas. Sua única diversão era durante os finais de semana, numa discoteca, demonstrar ser um excelente dançarino de disco music. Durante o filme, ele se prepara para uma competição de dança na discoteca que costuma frequentar. Trajando um terno branco com uma camisa preta, Travolta transforma o personagem em um símbolo icônico para uma geração de homens que encontrava na dança uma forma de libertação. A partir do interesse neste tema, surgiu o questionamento para compreender os motivos que levaram o figurino principal deste personagem a se tornar um ícone de moda no final da década de 70, no período em que o filme foi veiculado. Além de ser um popularizador da disco music para além das barreiras dos subúrbios latinos, negros e homossexuais das grandes cidades dos Estados Unidos, e por que foi copiado pelos homens que frequentavam as discotecas nessa época. Para isso, este trabalho tem como objetivo principal investigar os motivos que levaram o figurino utilizado por John Travolta a se tornar referência de moda na época da veiculação do filme, como difusor da disco music e sua popularização nas ruas. Para cumprir tal proposta será necessário contextualizar o período que em que o filme ocorre, além de analisar a moda da época e o movimento que surgiria em torno do novo estilo musical que levaria uma geração a dançar. Vários, podem ser os motivos que levaram este figurino à massificação, e dentre eles pode-se citar o novo estilo musical que chegava, a disco music e com ela um novo estilo de vida noturna com a criação da discoteca Studio 54 em Nova York, com toda a sua irreverência, além da própria liberdade sexual que viria desde o final da década de 60 e que os rapazes usavam da dança como meio de se expressar sexualmente para atrair as parceiras. Estas são algumas das hipóteses da pesquisa que ainda está em andamento e conta com uma revisão bibliográfica como metodologia de trabalho. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: moda, disco music, figurino, John Travolta, dança.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (airton.moraes.jr@gmail.com e 0037752@feevale.br)

Tradição e Inovação: Desenvolvimento de Coleção de Malharia Retilínea

Joana Calhiari¹; Emanuele Biolo Magnus²

O presente estudo pesquisa a malharia retilínea, suas possibilidades e peculiaridades aplicadas a uma coleção de moda para uma empresa familiar sediada na cidade de Gramado. Como justificativa adota-se que apesar de ser uma técnica muito antiga e de conhecimento popular, a malharia possui poucas publicações, muito mais vinculadas ao aspecto técnico do que à moda, por isso é importante a realização de trabalhos sobre o assunto, visto que a malharia é uma tradição em determinadas localidades, como por exemplo, Gramado. O problema indaga: quais são os desafios no desenvolvimento de uma coleção em malharia retilínea voltada ao público feminino maduro, que efetua suas compras na cidade de Gramado? A hipótese que auxilia na direção do estudo é que esta cidade, por ser turística, possui um calendário próprio, o que atrai pessoas em maior quantidade em determinadas épocas do ano e, por isso, deve-se oferecer produtos novos, principalmente nos períodos com maior público de ocasião. Os objetivos do estudo são: estudar as particularidades do setor de malharia retilínea; compreender o processo produtivo do fio até a peça finalizada; realizar um estudo de caso sobre a empresa Vimaj; explorar através de pesquisa de campo dados relevantes sobre o público consumidor; propor soluções aos desafios identificados e por fim aplicá-las no desenvolvimento de uma coleção de malharia retilínea para a empresa. Para alcançar os objetivos estabelecidos, adotou-se como metodologia a pesquisa acerca dos assuntos pertinentes, elaborando uma revisão bibliográfica com o objetivo ampliar a compreensão do tema. Também foi realizado um estudo de caso sobre a empresa Vimaj Malhas e o contexto ao qual ela está inserida. Para complementar o estudo de caso, realizou-se uma entrevista semiestruturada com os proprietários da empresa, além de uma pesquisa de campo com o público consumidor. Analisando as informações obtidas, foram geradas novas reflexões que servirão como base para o desenvolvimento de uma coleção de moda em malharia retilínea para a empresa estudada. Levando isso em consideração, pode-se desenvolver uma coleção com tema condizente com as características mais marcantes da Serra Gaúcha, mesclando peças tradicionais a peças com maior informação de moda, no intuito de aumentar as vendas. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: moda; coleção; malharia retilínea; Vimaj; Gramado.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (joanacalhiari@hotmail.com e emanuelebm@feevale.br)

Twiggy: estética e comportamento que mudaram a história da beleza feminina

Aline Dias Eich¹; Bruna Ruschel Moreira²

O presente trabalho aborda a estética e o comportamento da considerada primeira super manequim do mundo, Twiggy; e, como estes padrões de beleza influenciaram os jovens dos anos 60, principalmente as mulheres, sendo encontrados atualmente em diferentes públicos e meios. O problema desta pesquisa baseia-se em como desenvolver uma coleção de moda jovem feminina para a empresa Espaço Boho, inspirada na estética e comportamento deste ícone. Sendo assim, o estudo tem como objetivo geral desenvolver esta coleção, a partir das inspirações geradas pelos reflexos coletados sobre os âmbitos de estética e comportamento de Twiggy. Para tanto, desenvolveram-se os objetivos específicos de análise do comportamento e estética desta personalidade, tanto quanto o que estava acontecendo à sua volta; apontamentos de autores e meios de comunicação sobre a sua figura e história de vida; reconhecimentos das influências atuais geradas e do seu presente momento; descrições de conceitos de beleza e comportamento de consumo do público feminino da década de 1960; classificação de características essenciais da empresa Espaço Boho; e, por fim, o desenvolvimento de uma pesquisa de campo sobre a percepção geral de mulheres de 20 a 30 anos sobre as particularidades de Twiggy. Como justificativa este tema foi escolhido por acreditar-se que esta personalidade tenha dominado toda uma geração de pessoas e padrões, revolucionando a estética da mulher, fazendo com que essa adotasse um novo jeito de ser, de se vestir e, principalmente, de se libertar pelas ruas, formando um novo consumidor. Para realizar este trabalho, utilizou-se como metodologia, um levantamento bibliográfico por livros, artigos, revistas; uma pesquisa de mercado e também uma pesquisa de campo através de um questionário composto por 8 perguntas analisadas sob o enfoque qualitativo. Moodboards foram construídos, onde resumem e indicam caminhos de possibilidades a serem trilhadas nas próximas etapas. Destaca-se como fundamental as conclusões geradas e a importância dos resultados parciais de diferentes ideias obtidas durante o progresso da pesquisa que servirão como subsídios para o desenvolvimento de uma coleção de moda, na qual será realizada no Trabalho de Conclusão II. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Twiggy. Estética. Comportamento. Anos 60. Desenvolvimento de coleção.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (linidias@hotmail.com e 0037793@feevale.br)

Usabilidade no acesso às portas de entrada e saída do ambiente de trabalho sob o enfoque da ergonomia

Bruna Henkel Ferro¹; Jacinta Sidegum Renner²

O presente projeto foi desenvolvido na disciplina de Ergonomia II, do curso de Design da Universidade Feevale de Novo Hamburgo/RS, durante o primeiro semestre de 2012. O tema surgiu a partir de uma saída a campo na Instituição de Ensino analisada, onde se verificou a falta de padronização na sinalização das portas de acesso dos corredores e salas. Este estudo esteve focado em avaliar a usabilidade no acesso às portas de entrada e saída dos ambientes de trabalho sob o enfoque da ergonomia. Para tanto, foi realizado inicialmente um estudo de revisão da literatura relacionado aos seguintes temas: ergonomia cognitiva, usabilidade, psicologia das cores, acessibilidade e normas regulamentadoras. Para proposta de soluções foram levados em consideração a fundamentação teórica e a aplicação de questionário para identificar os principais problemas da interface usabilidade e acesso de portas em uma instituição de ensino. O método de procedimento aplicado foi baseado no método observacional descritivo. Os instrumentos de coleta de dados foram constituídos de: pesquisa bibliográfica; aplicação de questionário a uma amostra composta de 24 sujeitos que trabalham na empresa avaliada; registro fotográfico; e observações diretas da atividade. A pesquisa de campo foi realizada no contexto da Universidade, onde se observou e analisou “in loco” a usabilidade e o acesso às portas durante a atividade. Em termos de resultados, após análises e observação direta da atividade foi identificada a necessidade de unificação na sinalização das portas melhorando a sua usabilidade, levando em conta a legibilidade das palavras e contrastes com as cores de fundo, para torná-las acessíveis ao maior número de pessoas. Foi proposta uma nova sinalização, com adesivos nas cores verde e laranja, as palavras “empurre” e “saída” acompanham os dizeres em inglês de modo que pessoas de outras nacionalidades possam ter melhor acesso através da instrução de funcionamento em inglês, e no sistema Braille para os usuários com deficiência visual. Considera-se que a solução proposta vem ao encontro do objetivo da ergonomia de interfaces que é de trazer conteúdo útil para o desenvolvimento de interfaces simples, intuitivas e fáceis de usar. Acredita-se que os usuários se sintam satisfeitos e confiantes por atingirem seus objetivos com menos erro e menos esforço. Pretende-se aplicar testes para verificar a funcionalidade da nova sinalização e posteriormente pô-la em prática. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: ergonomia. cognição. usabilidade. portas de acesso.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (0066814@feevale.br e jacinta@feevale.br)

Utilização da biônica e do design de superfície para desenvolvimento de um piso emborrachado proveniente da reciclagem de pneus.

Paula Alves Pinheiro da Silva¹; Jonas Ferrari¹; Tiago Viegas Castagna¹; Nicole Both¹; Luana Albrecht Barcellos¹; Daiana Staudt²

O projeto tem como tema a utilização da biônica e design de superfície para desenvolvimento de pisos decorativos emborrachados a partir do pneu reciclado. No Brasil, a produção anual de pneus declarada é de 40 milhões de unidades, sendo estimado um descarte de pelo menos 25 milhões de pneus por ano. Segundo estatística da nome por extenso - ANIP (ano), 100 milhões de pneus inservíveis estão espalhados pelo país em aterros, terrenos baldios, rios e lagos. O descarte indevido resulta em sérios riscos ao meio ambiente e à saúde pública, uma vez que a principal matéria prima dos pneus, a borracha vulcanizada, não se degrada facilmente. Entretanto, em meio à falta de uso, os pneus descartados podem se tornar uma relíquia para a produção de novos produtos se considerados como matéria-prima. O objetivo do projeto foi desenvolver, com base na biônica e design de superfície, um conjunto de relevos decorativos, inspirados na caramuri, uma planta (descrever melhor que planta é esta). Também foi desenvolvida uma identidade visual para o produto. O piso decorativo e modular será produzido a partir da borracha de pneu moído, a fim de popularizar a utilização do material em revestimentos, minimizando o impacto ambiental proveniente do descarte de pneus. (metodologia é o procedimento científico e projetual) O projeto é de natureza aplicada e visa explorar questões como o Descarte de Pneus e Meio Ambiente, Características do Pneu, Reciclagem, Biônica e Design de Superfície, a partir de pesquisa bibliográfica e documental e análise de similares do mercado. Adaptou-se o método proposto pela autora Peón (2000) para o desenvolvimento da identidade visual, e método das autoras Rüttschilling (2008) e Rubim (2005) para desenvolvimento do projeto de produto. No estudo realizado, verificou-se que, a partir da metodologia da biônica e design de superfície, um elemento natural pode ser utilizado como referência para gerar novas formas e texturas que poderão ser empregadas para a superfície de pisos decorativos. Em uma análise de similares do mercado, foi observado que, embora exista uma grande variação de modelos, texturas e formas, a ideia de um piso com material reciclado ainda é pouco explorada. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Biônica; Design de superfície; Sustentabilidade; Pisos Decorativos;

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (aluap.pinheiro@gmail.com e daiana@feevale.br)