



SUMÁRIO

35523 - AMAZÔNIA EXÓTICA: Uma coleção de bolsas sustentáveis

Catherine Teixeira Marcon¹, Camila Machado Bardini², Melissa Watanabe³.....2

35411 - PROJETO DE CANECA MODULAR UTILIZANDO DOUBLE DIAMOND COMO FERRAMENTA

Douglas Luis de Quadros¹, Felipe Zanette da Silveira², Ubiratan Rabelo Napoleão², Bárbara Regina Alvares³3

35322 - PROCESSO DE CRIAÇÃO DO PROJETO DE TRANSPORTE UNIVERSITÁRIO TRIO COM BASE NO DESIGN THINKING

Jessica Marcele Capra¹, João Luiz Flores Gomes¹, Yanne Freitas da Luz¹, Daniela Brüning Selinger¹, Felipe Zanette da Silveira², Fabio Costa Brodbeck², Bárbara Regina Alvarez³. ..5

Resumo de Pesquisa (concluído)

35523 - AMAZÔNIA EXÓTICA: Uma coleção de bolsas sustentáveis

Catherine Teixeira Marcon¹, Camila Machado Bardini², Melissa Watanabe³

¹ Designer, Grupo de Pesquisa em Inovação, Educação e Empreendedorismo Social (GIEES).
Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

²Estudante do Mestrado em Desenvolvimento Socioeconômico - PPGDS, Grupo de Pesquisa em Inovação,
Educação e Empreendedorismo Social (GIEES)
Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

³Professora Permanente do Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Socioeconômico - PPGDS,
Grupo de Pesquisa em Inovação, Educação e Empreendedorismo Social (GIEES)
Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

Concordando com a descrição de Manzini e Vezzoli (2002) que aborda que a sustentabilidade ambiental se refere às condições seguras do ecossistema mundial e que as atividades humanas não devem acontecer de forma a prejudicar o meio ambiente, nasce a ideia de um projeto visando a diminuição do descarte de matéria-prima de uma empresa produtora de sapatos masculinos localizada na região de Sombrio-SC. Portanto, como temática principal, determinou-se Amazônia Exótica como fonte inspiradora para a definição de uma coleção de bolsas, representando o que o design propõe, além de satisfazer os requisitos estéticos, cumprir o conteúdo sustentável, reduzindo o impacto ambiental causado pelo descarte ao final do processo de produção em questão. Portanto, este projeto contempla sua bibliografia compreendendo o processo de reaproveitamento de materiais, bem como a decorrência do momento em que o processo criativo inicia-se nas empresas criativas. Direcionando a contextualização para a estruturação da presente pesquisa, considera-se como de natureza aplicada, uma vez que possibilita aplicação prática, adotando-se também como uma abordagem descritiva e exploratória, bem como qualitativa, permitindo boa descrição e posteriormente a compreensão das informações investigadas a partir da estratégia de estudo de caso. Utilizou-se ainda da ferramenta Painel Semântico, no qual desenvolveu-se um painel de 80x80cm composto de recortes e colagens de diversos tipos de linhas e formas, texturas e cores, elencando alguns tipos de materiais, como lacre de latinha e fivelas desgastadas, que poderiam possibilitar a ideia de composição com a matéria-prima trabalhada - couro. A utilização dessa ferramenta possibilitou uma exploração visual de tudo aquilo que configura o ecossistema envolvido na temática e das possibilidades de combinações que poderiam ser realizadas. Posteriormente, com o desenvolvimento das alternativas, aplicou-se algumas ferramentas de seleção, determinando a coleção final das bolsas, de acordo com o gosto do público alvo específico. O resultado consiste em uma coleção de bolsas que englobam um mix de texturas e cores de couro, junto a costura aparente e metais dourado envelhecido, onde a inspiração toma forma e expressa o significado.

Palavras-chave: Design, sustentabilidade, desenvolvimento de produto, reaproveitamento.

Referências:

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

Resumo de Pesquisa (concluído)

35411 - PROJETO DE CANECA MODULAR UTILIZANDO DOUBLE DIAMOND COMO FERRAMENTA

Douglas Luis de Quadros¹, Felipe Zanette da Silveira², Ubiratan Rabelo Napoleão²,
Bárbara Regina Alvares³

¹ Acadêmico do Curso Design de Produto,

² Professor ministrante da aula de Técnicas de Prototipagem, Curso Design de Produto,

³ Núcleo de Estudo de Engenharia de Produção.

Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

Em parceria com a Vista Alegre que é uma empresa de porcelanato de grande porte de Portugal, o curso de Design de Produto da Universidade do Extremo Sul Catarinense realizou um concurso internacional para os acadêmicos, tendo como objetivo desenvolver uma Caneca Icônica. O atributo Icônico não é facilmente alcançado sem uma forte inovação, principalmente pela grande gama de formas de canecas existentes. Contudo, como notado previamente canecas modulares são dificilmente encontradas. Por isso modularidade foi a palavra chave para o desenvolvimento desta caneca. O método processual utilizado foi o *Double Diamond*, que contém quatro etapas, duas de divergir e duas de convergir. Começando com a parte do descobrimento do real problema (divergir), onde foram utilizadas ferramentas de pesquisa como a pesquisa Imagética que é uma busca de imagens referência na internet; e mapa mental. Com estes dados foi construído um banco de imagens de canecas, suas formas, e de elementos naturais, onde são encontradas formas modulares. Depois, passando por uma etapa de definição do problema (convergir), onde foram utilizadas ferramentas como painéis semânticos, que são referências de imagens, palavras, usuários e todo o universo que envolve o problema; e com isso foi montada uma lista de pré-requisitos, chamada de briefing, e também a temática para o projeto, chamada de conceito; O Conceito escolhido foi “Modularidade Biomimética”. Com conceito bem definido, foi possível começar a pensar em soluções para o problema apresentado (divergir). Nesta etapa foi utilizada a ferramenta 30/10/3, que consiste na criação de trinta desenhos rápidos para o projeto, dos quais foram selecionados dez para um desenho com melhor acabamento, e por último três para a finalização. Com os desenhos, o Briefing e o Conceito, foi utilizada a ferramenta Matriz de Decisão, que é uma validação da solução que atende todos os pré-requisitos estabelecidos. Com um desenho escolhido, foi feita uma modelagem digital da caneca utilizando o programa Solidworks. Começou, então, os preparativos para a entrega (convergir), onde são utilizadas ferramentas de testes de produto com usuários, para verificar problemas de experiência e interação. Para a submissão do projeto no concurso foram entregues três pranchas de apresentação para a empresa. O resultado foi a Caneca Favo, inspirada no alvéolo que as abelhas *Apis Mellifera* constroem para criar seu favo, dando ao produto uma forma Hexagonal e altamente modular, facilitando o seu armazenamento em caixas, o que facilita o transporte logístico e também o armazenamento sem perda do valor estético, sendo possível montar uma colmeia com a junção de algumas Canecas Favo. A realização do concurso proporciona intercâmbio cultural e de conhecimento entre o mercado e o meio acadêmico, desenvolvendo a visão dos futuros designers e abrindo oportunidades no mercado, tanto nacional quanto internacional.



Palavras-chave: Design, Biomimética, Icônica.



Resumo de Extensão (concluído)

35322 - PROCESSO DE CRIAÇÃO DO PROJETO DE TRANSPORTE UNIVERSITÁRIO TRIO COM BASE NO DESIGN THINKING

Jessica Marcelle Capra¹, João Luiz Flores Gomes¹, Yanne Freitas da Luz¹, Daniela Brüning Selinger¹, Felipe Zanette da Silveira², Fabio Costa Brodbeck², Bárbara Regina Alvarez³

¹Acadêmicos do Curso Design de Produto,

²Professores ministrantes da disciplina de Projeto de Produto V, Curso Design de Produto,

³Professora ministrante da aula de Ergonomia III, Curso Design de Produto,
Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, Brasil.

A UNESC atende 12.700 alunos em seu campus e fica à disposição dos estudantes das 8h até as 22h. É como uma cidade, com pessoas passando por suas ruas e aproveitando seus serviços. Porém, o grande número de veículos sobrecarrega o trânsito dentro da universidade, bem como a distância entre os blocos e o curto tempo para chegar a sala de aula. Por meio da divulgação de um formulário online endereçado aos alunos da Unesc, obteve-se a participação de 548 alunos da universidade. Os resultados foram que 41,7% dos alunos chegam faltando 5 minutos para o horário de aula ou sofrem com atrasos. Respeitando a hierarquia no trânsito das cidades, os pedestres e os ciclistas possuem prioridade ao se deslocarem nas ruas. Pensando nos atrasos diários de quase metade dos estudantes da Unesc, os alunos de Design de Produto projetaram um transporte para ajudar no fluxo dentro da universidade, evitando maior sobrecarga dos carros e fazendo com que os pedestres consigam chegar ao seu destino mais rapidamente, aliviando o fluxo nas calçadas. Utilizando o Design Thinking como modelo de pensamento e diversas ferramentas do design (matriz morfológica, mapa conceitual, análise sincrônica, entre outros), os alunos buscaram entender as dificuldades de estar sempre atrasado e geraram alternativas que resolvessem o problema com base na pesquisa com o usuário. O transporte possuía, como requisitos obrigatórios, melhorar o fluxo, ser compacto, fácil de usar, intuitivo, seguro e com baixo custo. A experimentação da melhor solução para o produto foi realizada com materiais alternativos, visando preservar a identidade visual da Unesc no transporte e tornando-o atraente para os alunos. Também foi pensado nos pontos de coletas e nos caminhos percorridos dentro da universidade, para melhor acesso. O projeto tem como característica ser colaborativo, pensado para os alunos e projetado por alunos, para que o tempo dentro da Unesc possa ser melhor aproveitado com menos estresse e correria, tornando a passagem pelas ruas da Unesc um passeio.

Palavras-chave: Design, Produto, Transporte, Design Thinking.

Fonte financiadora: Unesc.