

# CADERNOS *UniFOA*

Especial Online

ISSN 1982-1816

[www.unifoa.edu.br/cadernos/especiais.html](http://www.unifoa.edu.br/cadernos/especiais.html)

## RESUMO DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO



Design  
2010-2



## A IMPORTÂNCIA DO DESIGN NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS COLECIONÁVEIS

**Alunos:** MARCELINO, Marcos Vinícios Esteves da Silva.

**Orientador:** MULATINHO, Marcos Pereira.

### RESUMO

Com a evolução da tecnologia, a indústria de entretenimento doméstico proporciona inúmeras possibilidades criativas para quem deseja investir no seu lazer. Algumas pessoas vão mais além e fazem destes produtos de entretenimento objetos de coleção. Este projeto tem como propósito demonstrar, a importância do design na produção destes itens colecionáveis, que muitas vezes fazem parte do aspecto emocional da vida dos seus colecionadores. Para tanto são estudados a influência dos meios de comunicação, a história das tecnologias e do mercado destes produtos e o as preferências do consumidores deste setor, para em seguida produzir um material que exemplifique esta categoria de produto.

**Palavras-chave:** Coleções; design gráfico; gestão em design; embalagens.

## A SUSTENTABILIDADE E O ECODESIGN NO PROJETO DE EMBALAGENS PARA COSMÉTICOS

**Alunos:** LAMMOGLIA, Laís Miranda.

**Orientador:** BELMONTE, Luís Cláudio.

### RESUMO

Ao longo dos anos as embalagens foram deixando de ser apenas funcional para fazer parte do produto que estão vendendo, com isso o número de produção das mesmas cresceu e também o seu descarte, aumentando a quantidade de lixo no planeta, criando assim a necessidade de se desenvolver embalagens e produto menos agressivos ao meio ambiente. O presente trabalho tem como objetivo desenvolver uma linha de embalagens e produtos da linha de cosméticos e de higiene pessoal que visam à utilização e produção adequadas desde a extração da matéria-prima ao descarte e reciclagem dos mesmos, tendo como base o ecodesign e o desenvolvimento sustentável de produtos, contando com a inserção de novos materiais que possuem características próprias para que o resultado seja satisfatório.

**Palavras-chave:** Design de Produto; embalagem; meio ambiente; reciclagem; ecodesign; desenvolvimento sustentável.

## **ANÁLISE DAS RELAÇÕES ESTÉTICAS E DE LINGUAGEM ENTRE CINEMA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, TENDO COMO BASE AS OBRAS DO PERSONAGEM “THE SPIRIT”**

**Alunos:** PEREIRA, Matheus Moraes Amorim.

**Orientador:** MULATINHO, Marcos Pereira.

### **RESUMO**

Notando o atual crescimento no mercado de adaptações de narrativas de diversas mídias, este estudo analisou a relação entre a linguagem cinematográfica e a linguagem das histórias em quadrinhos, comparando as duas artes sequenciais desde suas respectivas origens. Foi analisada a relação das obras The Spirit, de Will Eisner, nos quadrinhos e de Frank Miller no cinema, com o movimento expressionista alemão e do film noir do cinema, levando em consideração as unidades estruturais de cada linguagem e estética dessas mídias, de acordo com modelos e estudos utilizados por autores como Will Eisner e Scott McCloud.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; histórias em quadrinhos; cinema, adaptação, The Spirit.

## ANÁLISE GRÁFICA DA IMAGEM FEMININA NEGRA NA REVISTA VOGUE BRASIL

**Alunos:** ALMEIDA, Rafael Marques de.

**Orientador:** FERNANDES, Cristiana de Almeida.

### RESUMO

Esta análise visa avaliar as peças publicitárias com modelos negras na revista de moda Vogue Brasil. Propõe demonstrar que o designer é capaz de utilizar a imagem feminina negra nos ensaios para assuntos que são relacionados à moda. A pesquisa destaca a revista de moda como uma das ferramentas de comunicação disponíveis no mercado, e uma forma eficiente para as empresas do segmento que esperam acrescentar valor a marca, direcionando seus investimentos no público-alvo. Para tal análise utiliza-se do olhar semiótico de Roland Barthes, para que os signos da imagem sejam entendidos. E cabe ao designer na construção da mensagem para o receptor, fazer o uso adequado dos elementos utilizados como "peças-chave" da comunicação, estabelecendo um processo de significação entre o emissor e o receptor, denominados signos. Quando falamos em comunicação, encaramos o sujeito receptor dotado de pré-requisitos necessários para o entendimento da mensagem. Na verdade, o estudo do meio de significação da mensagem, organiza a forma que o sujeito dá sentido às coisas. (BARTHES: 2001, p. 205)

**Palavras-chave:** Design; moda; comunicação; mensagem; signo.

## **BANCO PARA ÁREAS EXTERNAS PRODUZIDO EM MADEIRA PLÁSTICA**

**Alunos:** GONÇALVES JÚNIOR, João Marcos.

**Orientador:** ENNES, Moacyr.

### **RESUMO**

Muito tem se falado sobre devastação ambiental, causado por cortes ilegal de mata nativa e de áreas de proteção ambiental, e também sobre como parar essa extração ilegal e como melhorar nosso meio ambiente utilizando menos materiais saído da natureza e mais matérias “reutilizados”. Esse projeto foi idealizado utilizando esses fundamentos, de como reutilizar materiais, ou seja, reciclar materiais, diminuindo assim a quantidade de lixo que é descartado na natureza e a devastação de áreas nativas e de proteção ambiental. O projeto é um banco para áreas externas e afins, pois além de ecologicamente correto dispensa mão de obra como pintura, troca de peças e acessórios, e é muito mais resistente a intempéries do tempo, como chuva, sol, neve entre outros, e também é imune a pragas como, cupins, formigas, fungos entre outros.

**Palavras-chave:** Design; projeto de produto; madeira plástica; bancos de jardins.

## DE-LOUSED IN THE COMATORIUM – COERÊNCIA E INOVAÇÃO DE PROJETO GRÁFICO MUSICAL VOLTADO PARA O FÃ

**Alunos:** LIMA, Carla Fernandes de.

**Orientador:** MULATINHO, Marcos Pereira.

### RESUMO

Para adequar melhor as expectativas dos compradores de Compact Discs, o redesign do álbum De-Loused in the Comatorium, da banda The Mars Volta, foi baseado em problemas existentes no projeto oficial e declarações do público alvo em redes sociais. Adequar o produto a seu público é de grande importância para garantir as participações de quem ainda gosta de comprar CDs, número decrescente a cada dia. Cativar com materiais de qualidade são uma forma de ganhar espaço dentro nesse mais novo mercado de nicho. Para o novo projeto gráfico, é avaliada a qualidade do material produzido oficialmente pelo escritório que atende a banda. São apontamentos sobre as cores cores aplicadas, a fonte utilizada, formas e referências estéticas.

**Palavras-chave:** Compact disc; experiência; fã; projeto gráfico; objeto de desejo.

## DESIGN COMO FERRAMENTA DE QUALIDADE NA GESTÃO DAS EMPRESAS

**Alunos:** PENA, Roberta Russoni.

**Orientador:** BELMONTE, Luís Cláudio.

### RESUMO

Estudo de caso do desenvolvimento de um programa de identidade visual de uma empresa brasileira de produtos de higiene e limpeza. Busca destacar o profissional de design como importante ferramenta na gestão da qualidade nas empresas. Através de levantamentos, informações e observação, projetou-se um manual de identidade corporativa e algumas de suas principais aplicações, assim como rótulos e catálogo de vendas. O programa integra e coordena as peças gráficas de comunicação da empresa e suas aplicações, busca expressar a imagem da empresa através de seus produtos e serviços, cumprindo as especificações e restrições financeiras. Apresenta uma análise do processo, ressaltando a necessidade do uso de ferramentas de gestão do design para a competitividade, no mercado bastante disputado.

**Palavras-chave:** Identidade visual; design gráfico; gestão do design.

## EMBALAGEM E BRANDING PARA O PÚBLICO INFANTIL

**Alunos:** SANTOS, Michele Aparecida Quadra dos.

**Orientador:** BELMONTE, Luís Cláudio.

### RESUMO

O presente projeto aborda temas como estratégias de Branding, que são capazes de fazer com que o público se familiarize com um determinado produto e sua imagem, criando uma associação positiva e fazendo com que ele se torne sua opção de escolha na hora da compra. As crianças cada vez mais possuem grandes influências no poder de compra, e a criação de produtos destinados a elas é crescente. Em nossa região possuímos um produto em potencial, voltado para esse público que não possui grande divulgação. Com isso procurou-se desenvolver soluções através do design de embalagens e as estratégias de Branding, para se obter resultados que atendessem as necessidades do público da melhor forma, além de otimizar a relação do mesmo com a marca.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; embalagem; branding.

## ESTUDO SOBRE A TRADUÇÃO NA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA UMA ABORDAGEM SOBRE A REVISTA MTV

**Alunos:** BENÍCIO, Elvis Luís

**Orientador:** FERNANDES, Cristiana de Almeida.

### RESUMO

O presente trabalho analisa através de ferramentas metodológicas de análise no âmbito do design gráfico, a tradução ou transmutação de uma convergência entre uma mídia televisiva para uma mídia impressa. É sabido dizer que tal tradução obteve êxito enquanto veiculado no mercado editorial brasileiro. Considerando que os layouts contemporâneos não funcionam só como mediadores, mas também contribuem na produção do sentido das mensagens, é essencial conhecermos suas influências e formas de aplicação usadas atualmente tal como a utilização da tecnologia do impresso para a época. A pesquisa procurou levantar dados quanto a mídia, ligação e estéticas a partir dos impressos e do canal MTV. Só então poderemos analisar o design da revista MTV e saber de que forma ela se relaciona com o design do canal televisivo. O que este trabalho procura demonstrar é de que forma tal projeto editorial é um exemplo de um projeto de design gráfico que funcionou no aspecto de transmissão de mensagem para um público seletivo, dando sequência ao chamado “estilo MTV” de significação.

**Palavras-chave:** Design; impresso; MTV; intersemiótica; jovem.

## INTERFACE GRÁFICA DE CELULAR PARA IDOSO

**Alunos:** NASCIMENTO, Janaina Prudente.

**Orientador:** MULATINHO, Marcos Pereira.

### RESUMO

Este trabalho apresenta a especificação de uma interface gráfica de celular para público idoso que se encontra cada vez mais ativo, mas esse público ainda tem uma dificuldade na realização de tarefas nos aparelhos. Dispositivos móveis se tornaram uma grande oportunidade para o desenvolvimento de aplicações, mas como não poderia ser diferente, a criação de interfaces para estes dispositivos possui a necessidade de conhecimentos específicos pertinentes ao próprio ambiente móvel, bem como conhecimentos sobre limitações dos dispositivos móveis e dos usuários que iram usar. Interface gráfica de celular diferenciada para o público idoso buscando telas simples e sendo de fácil uso, possuindo maior simplicidade para que assim possa ter interatividade com o aparelho e usá-lo sem precisar de ajuda de terceiros. Pensando também no redimensionamento de componentes da interface produto-usuário. A maioria dos celulares possui telas com excesso de informações deixando assim o idoso inseguro e com dúvidas no momento de sua utilização. Percebe-se que a tecnologia disponível está ao alcance de todos, porém, os envelhecidos lidam com mais dificuldades por não estarem familiarizados com os procedimentos cognitivos que as tecnologias impõem. Então a proposta buscar uma proximidade com o usuário que tem dificuldade em utilizar comandos de telefones celulares, através da percepção das limitações dos idosos. Tendo uma interface modificada que possa auxiliar os idosos nas suas necessidades básica do cotidiano, pois está inserido num mundo informatizado necessita se atualizar as novas tecnologias.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; interface, celular, dispositivos móvel, idoso, terceira idade, móbile, interface gráfica.

## INTERFACE PARA SISTEMA DIGITAL DE ESTÚDIO DE TATUAGEM

**Alunos:** RIBEIRO JÚNIOR, Roberto Teixeira.

**Orientador:** FERNANDES, Cristiana de Almeida.

### RESUMO

Com o objetivo de contribuir de forma inovadora para um estúdio de tatuagem, o presente projeto foi realizado com a ajuda de uma pesquisa de campo em alguns estúdios de tatuagem na região, nas cidades de Volta Redonda, Barra Mansa e Barra do Piraí, com o intuito de dar números reais à pesquisa tanto em quantidade como em qualidade. Nota-se tal projeto a importância de um profissional qualificado para o desenvolvimento de uma interface digital, sendo esse capaz de atuar como um mediador de um “novo” seguimento de trabalho, proporcionando de forma inovadora a satisfação do cliente, sendo esse a empresa como contratante ou mesmo o cliente que irá desfrutar da solução. O desenvolvimento de uma interface digital para um sistema de armazenamento e apresentação de imagens catalogadas por estilos de tatuagem dentro dos estúdios favorece a busca rápida, direta, satisfatória e principalmente de baixo custo para a empresa.

**Palavras-chave:** Design; interface; tatuagem.

## LIVRO MITOLÓGICO DE ILUSTRAÇÕES EM QUADRINHOS

**Alunos:** ALVES, Déborah Ávila de Oliveira.

**Orientador:** MULATINHO, Marcos Pereira.

### RESUMO

Com o avanço contínuo da tecnologia, o jovem, cada vez mais, encontra-se demonstrando desinteresse em relação à leitura. O estudo de mitologia, sendo a base de toda civilização, não possui grande importância nas escolas. Os livros didáticos cada vez menos abordam mitologia para o público pré-adolescente, não possuindo nenhum caráter chamativo para que o jovem se interesse pelas matérias abordadas. O presente trabalho, sendo um livro que conta histórias mitológicas em quadrinhos, possuirá interações para aproximar o jovem à leitura e ao conhecimento a respeito das sociedades abordadas em cada história. Será feita uma série chamada “Mitologia em Quadrinhos”, onde cada livro estará separado por mitologias de diferentes culturas. Para o trabalho de conclusão de curso, o livro contará com a Mitologia Grega, com a história “O Toque de Midas”.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; livro; mitologia; culturas; histórias; quadrinhos.

## REVISTA EM QUADRINHOS SOBRE AS INFLUÊNCIAS DOS QUADRINHOS JAPONESES NO BRASIL

**Alunos:** SOUZA, Érica Patrícia de.

**Orientador:** GORNI, Luiz Fernando.

### RESUMO

O predomínio de outras culturas no nosso país está cada dia mais associando nossos valores e pensamentos para a sociedade atual. Fazer dessas influências um modo de vida, consciente ou inconscientemente, traz ao indivíduo a necessidade de estar em determinado assunto. Isso consiste em novas idéias sejam desenvolvidas a partir dessa influência na sociedade. No entanto, a falta de determinados vínculos informacionais específicos abordando determinados assuntos pertinentes a nossa cultura faz com que essa seja depreciada mesmo que seja indiretamente, porém o motivo maior desse acontecimento seja por causa da valorização das culturas de outros países. A necessidade de desenvolver um meio informacional de fácil acesso e interesse para a população em determinados assuntos surgiu após se verificar o quanto é preciso especificar o valor da cultura do próprio país para a sociedade, seja por interesse pessoal ou profissional. Também foi analisado é que importante para o conhecimento da população sobre assuntos pertinentes a sua cultura a partir da influência de uma cultura externa.

**Palavras-chave:** Design, mangá, quadrinhos, revista, ilustração.

## REVISTA SOBRE ECOLOGIA DESTINADA AO PÚBLICO INFANTIL

**Alunos:** RANGEL, Luiz Fernando Gouvêa.

**Orientador:** FERNANDES, Cristiana de Almeida.

### RESUMO

As consequências da exploração desenfreada dos recursos naturais podem ser sentidas por todos, grandes catástrofes estão acontecendo no mundo todo devido a essas explorações. Por isso, são necessárias mudanças nos hábitos para que o planeta seja preservado. Desenvolver nas crianças hábitos sustentáveis é muito importante. Fazer com que elas obtenham informações sobre o que está acontecendo fará com que se consiga formar uma geração sustentável. Produzir uma fonte de entretenimento lúdico faz com que se desperte o interesse das crianças pelo tema ecologia, uma maneira eficiente de conseguir isso é com a produção de uma revista. Uma publicação que utiliza o design como base, conseguindo fazer com que diversas informações sejam transmitidas de uma maneira eficiente, obtendo a união do entretenimento e educação.

**Palavras-chave:** Revista; ecologia; design.

## ROCKABILLY

### JOGO DE TABULEIRO COM TEMÁTICA DOS ANOS 1950

**Alunos:** BALTAZAR, Eduarda.

**Orientador:** ENNES, Moacyr.

#### RESUMO

No mercado nacional de jogos de tabuleiro, facilmente encontramos jogos considerados clássicos, que são reeditados há anos. Porém, a falta de títulos mais elaborados, e destinados a um público maduro é evidente. Tendo isso em vista, e sabendo da crescente do mercado de jogos no Brasil, o trabalho tem como objetivo principal identificar teorias, conceitos, técnicas e procedimentos práticos e suas relações, aplicados ao design de jogos de tabuleiro. A pesquisa é caracterizada por sua natureza aplicada, abordagem qualitativa e objetivos exploratórios. Na fase de configuração, foi feito o re-design de um jogo de tabuleiro, onde houve a adaptação de um sistema de regra, roteiro e ambientação com temática dos anos 50, componentes, manual de regras e embalagem.

**Palavras-chave:** Design; projeto gráfico; jogo de tabuleiro; anos 1950.

## SETLONGBOARD LONGBOARD SUSTENTÁVEL

**Alunos:** FARIAS, Eduardo Rezende.

**Orientador:** BELMONTE, Luís Cláudio.

### RESUMO

O presente projeto tem como objetivo desenvolver um skate do modelo longboard seguindo os conceitos de sustentabilidade, utilizando materiais naturais e processos que sejam menos agressivo ao meio ambiente, a fim de diminuir os impactos ambientais, trabalhando com ergonomia, funcionalidade e design, atendendo as necessidades do público que pratica o esporte.

**Palavras-chave:** Design de Produto; skate; sustentabilidade; materiais naturais.

## SISTEMA DE ILUMINAÇÃO PARA CAMPING UTILIZANDO A ENERGIA SOLAR RAGGIO

**Alunos:** SANTOS, João Vítor Monteiro dos.

**Orientador:** BELMONTE, Luís Cláudio.

### RESUMO

Devido a um problema encontrado pelos participantes de camping selvagem em relação ao tempo de vida das baterias e pilhas de suas lanternas em seus acampamentos e caminhadas, foi proposto o desenvolvimento de um produto utilizando a energia solar, não precisará de energia elétrica para se carregar e nem levar pilhas sobrando para o acampamento. A energia solar é importante na preservação do meio ambiente, pois tem muitas vantagens sobre as outras formas de obtenção de energia, o uso de energia renovável contribui para aumento da tecnologia, diminui o desmatamento e alagamento de regiões inteiras para criação de hidroelétricas e contribui para ofertas de empregos.

**Palavras-chave:** design de Produto; energia solar; iluminação; camping.

**SONG BOOK**  
**CHICO BUARQUE – PÁGINA INFELIZ DA NOSSA HISTÓRIA**

**Alunos:** SILVA, Bárbara Gonçalves Pereira Rodrigues

**Orientador:** ENNES, Moacyr

**RESUMO**

Esse projeto de design gráfico mostra como as músicas de Chico Buarque influenciaram no cenário político da Ditadura Militar Brasileira, como o regime agia em relação à imprensa e a cultura, de maneira gráfica e inédita no Brasil.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; Chico Buarque; Ditadura Militar; Cultura; Música; Censura.

## TATO - JOGOS ADAPTADOS PARA PÚBLICO PORTADOR DE NECESSIDADES ESPECIAIS VISUAIS

**Alunos:** CAMPOS, Mariana Queiroz Bueno de.

**Orientador:** ENNES, Moacyr.

### RESUMO

O redesign de jogos adaptados para portadores de necessidades visuais, não é voltado apenas para os que não possuem cem por cento da visão, mas também, para aqueles que têm baixa visão (pessoas que conseguem enxergar luz, sombra, objetos e não precisam da escrita Braille), oferecendo diversão, distração, lazer e prazer. Proporcionará também a inclusão dessas pessoas na sociedade, fazendo com que o portador de necessidades visuais se sintam como pessoas normais e sem restrições, pois serão capazes de fazer muitas coisas que nós pessoas normais fazemos. Uma vez sendo produzidos, estes tipos de jogos poderão ser adquiridos por parentes, instituições, escolas com a finalidade de poderem se divertir com as pessoas normais. São jogos para crianças a partir de 7 anos de idade até 60 anos, sendo que todos podem jogar, seja uma pessoa normal ou um portador de necessidades visuais. Os jogos não proporcionam apenas o divertimento, mas também, o aprendizado das crianças principalmente, sendo que elas vão estar descobrindo suas habilidades com o sentido que mais ela vai utilizar que é o tato, paladar e outros. O jogo está focado nas cores, formas e texturas, para poder sensibilizar ainda mais o tato dessas pessoas, as cores são mais voltadas para os portadores de baixa visão, pois eles veem cores diferentemente daqueles que são totalmente cegos, as formas diferenciadas poderão ajudar aos portadores de baixa visão totalmente cegos a diferenciar um jogo do outro, fazendo com que ele se torne independente nessa questão de diversão, e as texturas são para aguçar os sentidos do tato, a parte das texturas é interessante para os dois tipos de portadores de necessidades visuais, pois os dois utilizam muito o tato. A divulgação desses produtos na mídia será mínima, pois os próprios profissionais da área, claro uma

vez conhecendo o produto ,irão fazer essa divulgação , orientando os pais , responsáveis ou também os próprios portadores desse tipo de necessidade especial para adquirir o produto e aprimoram outros sentido que não a visão , permitindo ao mesmo tempo que possam jogar com pessoas que possuam visão normal independentemente de ajuda.

**Palavras-chave:** Design Gráfico; Portadores de necessidades especiais visuais; Jogos; Baixa Visão; Inclusão Social.

## WEB TV UNIFOA – PORTAL DE COMUNICAÇÃO INSTITUCIONAL

**Alunos:** RIBEIRO, Letícia Borges.

**Orientador:** GORNI, Luiz Fernando.

### RESUMO

A tecnologia avança cada vez mais rapidamente, trazendo consigo novas mudanças que influenciam a vida e a sociedade contemporâneas. A evolução da internet tem permitido que as pessoas assistam a vídeos, escutem músicas e leiam jornais no computador. A rede proporcionou o desenvolvimento virtual, o que possibilitou a geração de novos recursos para facilitar a vida das pessoas. O presente projeto tem como objetivo propor um novo layout para o site do UniFOA, com o intuito de unir as mídias da instituição em um ambiente virtual próprio. Essa ferramenta será útil tanto para os estudantes e professores quanto para a comunidade em geral, servindo como um eficiente meio de divulgação das atividades que acontecem dentro do centro universitário.

**Palavras-chave:** Design; internet; web TV; site.