

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE DESIGN DE PRODUTO

Pedro Cherem Morelli

Título: Mobiliário organizacional infantil inspirado na cultura imigrante açoriana

Florianópolis

2022

Pedro Cherem Morelli

Título: Mobiliário organizacional infantil inspirado na cultura imigrante açoriana

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design de Produto do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Produto

Orientador: Profª. M.Sc. Raquel Martinelli

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Morelli, Pedro Cherem
Mobiliário organizacional infantil inspirado na cultura
imigrante açoriana / Pedro Cherem Morelli ; orientadora,
Raquel Martinelli, 2022.
83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Mobiliário Infantil. 3. Cultura Imigrante
Açoriana. 4. Bernunça. I. Martinelli, Raquel . II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Pedro Cherem Morelli

Título: Mobiliário organizacional infantil inspirado na cultura imigrante açoriana

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design de Produto e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design de Produto.

Florianópolis, 24 de Novembro de 2022.

Prof. Dr. Cristiano Alves
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.(a) Raquel Martinelli,
Orientador(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.(a) Chrystianne Goulart,
Avaliador(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.(a) Josiane Wanderlinde Vieira,
Avaliador(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer e dedicar essa dissertação às seguintes pessoas:

À professora Raquel, que me apoiou em todas as minhas ideias e foi essencial para que esse projeto acontecesse.

Ao professor Luiz Fernando Figueiredo e a todos os participantes do NAS.

Aos meus pais, que sempre me apoiaram em todas as minhas decisões e me permitiram crescer de forma livre, colorida e criativa. Serei eternamente grato.

Aos meus irmãos, Diogo e Thiago, que são a base de minhas escolhas e sempre me apoiaram nos meus momentos mais difíceis. Sempre serão minhas maiores inspirações.

Ao meu namorado, Rodolpho, que foi e é minha âncora durante todo esse período e que voa comigo em todas as minhas jornadas (mesmo que imaginárias).

Às minhas amigas: Tainee, Bruna, Duda, Gabriela, Júlia R., Julia B, Carol e Emilly; por sempre estarem comigo desde pequeno.

Aos meus amigos: Artur, Isabela, Jéssica, Leonardo, Mariane e Sarah, que sempre estiveram presentes nos melhores momentos da minha trajetória pela UFSC.

A minha melhor amiga, Bruna, que nunca saiu do meu lado e foi minha parceira de aventura durante esses anos. Sempre estará comigo, não importa a situação.

A Caroline Polachek.

E por último, à minha madrinha, Tia Zaza, que se foi durante a minha passagem pela UFSC mas que com certeza estaria/está comemorando comigo o fim desse ciclo.

RESUMO

Com a atual era da tecnologia, muitas culturas vão se redimensionando aos novos sistemas e, as que não se adaptam, acabam sendo esquecidas. A cultura imigrante açoriana, que prevalece principalmente através da arquitetura e do artesanato na cidade de Florianópolis, possui muitos de seus principais elementos apagados. Personagens do Boi de Mamão como a Bernunça, acabam se tornando somente mais uma figura em meio a tantos prédios e instalações. Esse projeto visa reintroduzir essas personagens de forma discreta no dia a dia das famílias, através das crianças e seus ambientes de lazer. Assim, foi elaborado um mobiliário infantil voltado para a organização e inspirado na Bernunça.

Palavras-chave: Cultura açoriana. Mobiliário infantil. Bernunça.

ABSTRACT

Nowadays, with the technological era, many cultures are adapting to the new system and those who don't end up being forgotten. The immigrant Azorean culture, which remains mainly, in the city of Florianópolis in its architecture and culture, has some of its main elements erased. Characters, like "Boi de Mamão" and Bernunça, end it up becoming just one more thing in the middle of buildings and installations. This project aims to reintroduce these characters, discretely, in the day-to-day life of families, through children and their leisure place. In that way, a children's organization furniture was elaborated, inspired by the character "Bernunça".

Keywords: Azorean culture. Children's furniture. Bernunça.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Bernunça	28
Figura 2 – Tabela antropométrica 1	29
Figura 3 – Tabela antropométrica 2	30
Figura 4 – Medidas de crianças de 4, 6 e 8 anos	31
Figura 5 – Infográfico sobre o público alvo 1	34
Figura 6 – Infográfico sobre o público alvo 2	35
Figura 7 – Infográfico sobre o público alvo 3	36
Figura 8 – Personas	38
Figura 9 – Comparação de valores de produtos	41
Figura 10 – Móveis Muskinha	43
Figura 11 – Estante de livros	44
Figura 12 – Estante de livros	45
Figura 13 – Penduradores, baú e prateleiras	46
Figura 14 – Prateleira suspensa, penduradores e cômoda	46
Figura 15 – Cadeiras lúdicas	47
Figura 16 – Estante de livros	48
Figura 17 – Armário multifuncional	48
Figura 18 – Cômoda	49
Figura 19 – Baús	49
Figura 20 – Produtos de Características Açorianas da Tok&Stok	50
Figura 21 – Painel Semântico: Organização	53
Figura 22 – Painel Semântico: Lúdico	54
Figura 23 – Painel Semântico: Açoriano	55
Figura 24 – Painel de Alternativas	57
Figura 25 – Painel da alternativa escolhida	58
Figura 26 – Bernunça completa	60
Figura 27 – Principais módulos	61
Figura 28 – Bernunça e Boi de Mamão	61
Figura 29 – Módulo 1: Cabeça	62
Figura 30 – Módulo 2: Rabo	63
Figura 31 – Módulo 3	64

Figura 32 – Módulo 4	65
Figura 33 – Módulo 5	66
Figura 34 – Complemento 1: Escrivanhinha	67
Figura 35 – Complemento 2: Penduradores	67
Figura 36 – Logomarca	69
Figura 37 – Maricota e Boi de Mamão	69
Figura 38 – Cartela de adesivos	70
Figura 39 – Modelo de apresentação	71

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparação entre pesquisa em design e pesquisa de mercado.	18
Tabela 2 – Comparação entre empresas de mobília infantil	35
Tabela 3 – Requisitos de Projeto	48

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HCD Human Centered Design

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 OBJETIVOS	16
1.1.1 Objetivo Geral	16
1.1.2 Objetivos Específicos	16
1.2 JUSTIFICATIVA	16
1.3 DELIMITAÇÕES	17
1.4 METODOLOGIA	17
2 DESENVOLVIMENTO	20
2.1.1 MOBILIÁRIO	21
2.1.1.1 Mobiliário Infantil	22
2.1.2 DESENVOLVIMENTO INFANTIL	23
2.1.2.1 A infância e o lúdico	24
2.1.3 CULTURA IMIGRANTE AÇORIANA	25
2.1.3.1 Franklin Cascaes	26
2.1.3.2 Rodas de Boi de Mamão	27
2.1.4 ERGONOMIA	29
2.2 ANÁLISE DO PÚBLICO	33
2.3 ANÁLISE DE SIMILARES	39
2.3.1 Análise geral de marca	39
2.3.2 Análise de produtos similares	42
2.5.2.1 Muskinha	42
2.5.2.2 Noos	44
2.5.2.3 Linha Bloom	46
2.5.2.4 Scandiborn	47
2.5.2.5 Tok&Stok	49
2.4 LISTA DE REQUISITOS DE PROJETO	51
2.5 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	52
3. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO: BERNUNÇA BAGUNÇA	59
3.1 MÓDULO 1: CABEÇA	62
3.2 MÓDULO 2: RABO	62
3.3 MÓDULOS 3, 4 E 5: CORPO	63
3.4 COMPLEMENTO 1: ESCRIVANINHA DE PAREDE	66
3.6 MATERIAIS E PROCESSO DE FABRICAÇÃO	68
4. ELEMENTOS VISUAIS	68
4.1 NAMING E LOGO	68

4. 2 ADESIVOS	70
5. MODELO DE APRESENTAÇÃO	71
6. CONCLUSÃO	72
APÊNDICE A – Questionário	74
APÊNDICE B – Desenho Técnico (Cabeça)	77
APÊNDICE C – Desenho Técnico (Rabo)	78
APÊNDICE E – Desenho Técnico (Módulo 4)	80
APÊNDICE F – Desenho Técnico (Módulo 5)	81
APÊNDICE G – Desenho Técnico (Complemento 1)	82
APÊNDICE H – Desenho Técnico (Complemento 2)	83

1 INTRODUÇÃO

As tradições são extremamente importantes para a identidade cultural de uma região ou de um povo. É através dela que uma parte da população expressa suas ideias, seus sentimentos, suas vontades e valores. Por diversas vezes podemos ver certas tradições sumindo e ficando cada vez mais esquecidas.

Essa situação ocorre principalmente pelas inovações dos tempos atuais e pela globalização. A população passou a consumir diversas informações novas, de diversos lugares do planeta e, dessa forma, começou a se identificar com novos modelos de sociedade.

No que se refere à cultura açoriana, não foi diferente. A ilha de Florianópolis sempre foi conhecida como uma cidade paradisíaca, é famosa pelas suas paisagens e, mesmo com as novas tecnologias e com a urbanização, nunca perdeu sua essência. Mesmo sendo possível enxergar a história dentro da cidade, a cultura açoriana tem sido esquecida e até mesmo desconhecida dos mais novos, normalmente sendo lembrada muitas vezes pelas edificações ainda existentes na ilha, como as do centro histórico. Boi de mamão, maricota e histórias sobre bruxas, raramente são lembradas pela população mais jovem, muitas vezes por não terem a oportunidades de serem introduzidas a esse público.

Uma ótima forma de reintroduzir essa parte da cultura que vem se perdendo é através das crianças, principalmente por sua capacidade imaginativa e de conseguir acreditar em histórias e personagens mesmo que não existentes. Além disso, é essencial que crianças tenham contato com uma determinada cultura para compreenderem que seus valores e sua personalidade não necessariamente estão relacionadas à internet e ao mundo midiático. A compreensão de uma identidade cultural é necessária para a criação de nossos próprios valores.

A implementação de elementos dessa cultura no dia a dia das crianças, mesmo que de forma singela, pode fazer com que ela crie uma feição por essas personagens, fazendo com que passem a fazer parte de sua infância.

Os aspectos culturais que serão apresentados neste projeto, serão representados através de suas cores e formas num objeto onde a criança terá contato direto e que esteja no seu dia a dia.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o projeto de um organizador infantil que tenha inspirações vindas da cultura da imigração açoriana em Santa Catarina. O produto deve estar relacionado ao desenvolvimento e ao conforto da criança, da mesma forma que possa afirmar ou reforçar os traços açorianos da cultura.

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Conhecer/delimitar/caracterizar os elementos da cultura açoriana presentes no universo infantil.
2. Levantar dimensões antropométricas associadas ao universo infantil.
3. Caracterizar móveis para organização de objetos do universo infantil.
4. Definir a metodologia de projeto
5. Executar um modelo/protótipo
6. Elaborar projeto executivo da proposta final.

1.2 JUSTIFICATIVA

A ideia de projeto veio a partir das vivências do autor, que costumava participar de algumas rodas de cultura açoriana em sua infância, participando das apresentações do boi de mamão.

Com o projeto, será possível introduzir, de certa forma, a cultura açoriana às crianças e também reintroduzi-las nas casas atuais e não tradicionais. Além disso, o móvel poderá estar nas casas de pessoas que não necessariamente vivem na Ilha da Magia¹, mas de alguma forma e mesmo que estética, se identifiquem com o produto.

¹ A cidade de Florianópolis, também conhecida como Ilha da Magia

O público principal será o infantil principalmente pela mente extremamente imaginativa que as crianças possuem, de forma que elas possam interagir com o produto da maneira que quiserem. Isso além de aflorar sua criatividade, também fará parte da mobília do seu quarto, atendendo às necessidades existentes dentro de um ambiente infantil.

O objeto escolhido foi um organizador infantil principalmente porque a infância é uma fase onde estamos mais sucintos à desorganização, que ocorre pelo instinto exploratório e aventureiro. Isso faz com que a criança fique interessada em diversos estímulos ao mesmo tempo e, por isso, um objeto voltado para a organização que apresente uma forma lúdica, que poderá fazer com que ela se acostume de uma forma mais prazerosa com o ato de guardar seus pertences.

1.3 DELIMITAÇÕES

O organizador infantil não pretende esgotar todas as formas de organização, mas sim, apresentar as que fazem sentido com a pesquisa elaborada para este projeto.

1.4 METODOLOGIA

A metodologia escolhida para esse projeto de mobiliário organizacional foi o Design Thinking, de Tim Brown. Segundo Vianna, o Design Thinking vai além de uma simples pesquisa de mercado, e vai de encontro às nossas ideias mais profundas e empáticas. Apesar da pesquisa de mercado ser necessária, é na pesquisa com o público que conseguimos compreender as principais necessidades dessa parte da população.

Tabela 1 – Comparação entre pesquisa em design e pesquisa de mercado.

	Pesquisa de design	Pesquisa de mercado
Foco	Nas pessoas.	Nas pessoas.
Objetivo	Pretende entender culturas, experiências, emoções, pensamentos e comportamentos de forma a reunir informações para inspirar o projeto.	Pretende entender comportamentos a partir do que as pessoas fazem, ou dizem que fazem para prever o que fariam numa nova situação e gerar soluções a partir disso.
Levantamento de dados	Através da interação entre pesquisador e sujeito da pesquisa, principalmente a partir de conversas semi-estruturadas.	Priorizando questionários e entrevistas estruturadas.
Amostragem	Representa qualitativamente a amostra e busca por perfis de usuários extremos, pois o raro e o obscuro nas observações podem levar a uma nova e interessante ideia.	Representa a amostra estatisticamente, com o objetivo de entender as respostas das massas, frequentemente ignorando pontos fora da curva. análise dos dados requer um ponto de vista objetivo, sendo crítico evitar vieses.
Tipo de informação coletada	Comportamentos, objetos e palavras que as pessoas usam para expressar sua relação com as coisas e processos ao seu redor.	Opiniões e comportamentos das pessoas quanto à situação atual ou à expectativa de contextos futuros.

Fonte: Design Thinking, Inovação em Negócios (VIANNA, 2012, p.15)

Na etapa de imersão do projeto apresentado, primeiramente foram feitos estudos isolados de cada um dos temas que serão abordados (nesse caso, cultura imigrante açoriana e mobiliário infantil). A compreensão e o domínio dos temas são necessários para dar continuidade ao projeto e, por isso, é necessária uma Pesquisa Desk.

Segundo Vianna, a partir do tema principal, é possível fazer uma árvore de temas que estejam relacionados e possam de alguma forma trazer riqueza à pesquisa. Conforme essa pesquisa vai acontecendo e se aprofundando, serão descobertos novos temas que talvez não tenham sido citados ainda.

Ainda na fase de imersão, serão feitas entrevistas e observações com os principais integrantes do público, como crianças e seus pais, para compreender como as necessidades infantis podem ser aplicadas de alguma forma que possam ir de encontro aos temas escolhidos nesse projeto. Segundo Vianna, essa é a parte onde iremos compreender a personalidade e as necessidades do usuário.

Após a compreensão do público, serão criadas personas inspiradas nelas para obter-se uma melhor visualização do problema e das possíveis soluções. Além disso, serão elaborados painéis semânticos que demonstrem a vida de cada uma das pessoas. Elas (personas) auxiliam no processo de design porque direcionam as soluções para o sentido dos usuários, orientando o olhar sob as informações e, assim, apoiando as tomadas de decisão (VIANNA, 2012).

Segundo Brown, os designers e outros projetistas aprenderam uma lição extremamente importante durante sua vida profissional, que seria colocar as pessoas sempre em primeiro lugar. Ele também cita a importância do *Human Centered Design* (HCD), que acaba sendo uma ferramenta de pesquisa não tão comum no mercado tradicional. Nesse tipo de design, damos uma importância tão grande à pessoa quanto damos para o problema em si.

Além disso, o autor afirma que o contato com o público é uma das melhores maneiras de compreensão de problemas. O contato com as pessoas é essencial para que possamos atingir os lugares certos de cada situação. Uma ferramenta que, segundo Brown, seria eficiente nesses casos seria a empatia, que acaba fazendo com que nos coloquemos no lugar do indivíduo estudado, obtendo uma maior compreensão de suas principais necessidades e seus principais problemas. Assim, teremos uma noção maior de onde nosso projeto pode ser localizado.

Através do estudo profundo do público, através de questionários e observações, é possível compreender o que o público precisa e assim, devemos obter as principais necessidades dos estudados e garantir que as alternativas criadas estejam de acordo com as propostas. Segundo Brown, a geração de alternativas através de rabiscos acaba sendo mais compreensível do que palavras escritas, trazendo uma visão mais completa para a nossa mente e dos outros profissionais envolvidos.

Para Brown, a prototipagem é uma fase essencial de todo o processo, pois através dela conseguimos perceber alguns detalhes de funcionamento que no papel não seria possível.

O método vai ao encontro deste projeto principalmente pela importância que o autor dá à geração de alternativas e à necessidade da criatividade durante o processo de design.

Nesse projeto, será seguida a seguinte linha de pesquisa:

1. Pesquisa Desk: nela serão desenvolvidos os principais assuntos que serão abordados neste projeto, dentre eles o desenvolvimento infantil, ergonomia da criança, a cultura imigrante açoriana e o mobiliário infantil;
2. Pesquisa com o público: serão aplicados questionários aos pais das crianças para uma melhor visualização do problema. Devem aparecer perguntas referentes ao tipo de mobiliário escolhido (neste caso, um organizador) e sobre a cultura açoriana. Serão elaboradas duas personas, uma referente às crianças e uma referente aos pais, para facilitar a compreensão do público;
3. Análise de mercado: deve-se analisar empresas com o mesmo propósito (mobiliário infantil) para compreender o que já existe e o que pode ser integrado no novo mercado. Além disso, a comparação de produtos de cunho organizador é essencial para uma análise mais profunda e completa;
4. Painéis semânticos: serão elaborados painéis de imagens inspirados nos principais conceitos do projeto (lúdico, organização e açoriano), que ajudará na busca por inspirações;
5. Lista de requisitos: deverá ser elaborada uma lista de requisitos com as características que o produto deve conter baseando-se na pesquisa desk, na análise do público, na análise de mercado e nos painéis.
6. Geração de alternativas: serão elaboradas alternativas para o projeto, que devem seguir a linha de raciocínio da lista de requisitos, garantindo que todos os atributos obrigatórios sejam incluídos em todas as alternativas;
7. Prototipação: deve-se elaborar um modelo de baixa fidelidade para a compreensão de volume e funcionamento do objeto.

2 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento deste projeto foi elaborado em três etapas, sendo elas: Pesquisa Desk, Análise de Público e Análise de Similares.

2.1 PESQUISA DESK

Nessa fase, foram elaboradas pesquisas a fim de compreender melhor os temas que representam o projeto, neste caso: mobiliário/mobiliário infantil, desenvolvimento infantil, cultura imigrante açoriana e ergonomia.

2.1.1 MOBILIÁRIO

O mobiliário é uma das inúmeras formas das quais podemos analisar uma parcela da sociedade. O que alguém apresenta dentro de sua casa pode dizer muito sobre sua cultura, sua personalidade e seu estilo de vida. Com o tempo, as pessoas começaram a encontrar sua personalidade no design, e o mobiliário não ficou de fora dessa. Cada vez mais as pessoas tentam levar sua identidade e seus gostos para dentro de suas casas e, assim, os móveis passaram a ser muito mais do que as suas funcionalidades. Passaram a ser um objeto de valor, de bem estar e de estilo.

Inúmeros são os fatores que implicam no estilo de um móvel. Em uma análise de Lipovetsky (1987), é possível perceber que as primeiras preocupações da sociedade eram a diferença entre ricos e pobres e isso influenciava no mobiliário. Pessoas ricas obtinham os móveis mais bonitos e luxuosos enquanto os mais pobres somente tinham acesso ao simples e padronizado. Pode-se fazer uma ponte ao Guia da História do Mobiliário (MONTENEGRO, 1995), que inicia sua obra afirmando que os principais artigos de movelaria encontrados no antigo Egito eram referentes aos Faraós, que eram enterrados e mumificados nas pirâmides com seus artigos de luxo e, por outro lado, não existem tantos relatos do mobiliário da parte mais pobre da população da época.

Mesmo assim, para algumas culturas, o mobiliário não era de grande importância. A casa era feita apenas para repouso e refeições. Segundo Montenegro (1995), foi na chegada do Renascimento que os móveis passaram a ter uma outra importância nas casas, que fazia com que ele não só tivesse sua função, mas que também fizesse parte do ambiente como um todo. Com influências do renascimento, futuramente conheceremos o estilo Barroco, que trata os móveis como algo essencial para a decoração da casa. Eles eram responsáveis por trazer o ar luxuoso, alegre e colorido para o ambiente. Ele também estava diretamente ligado à classe social, por estar constantemente em casas de pessoas poderosas.

Uma outra forma de separação dos estilos que ocorreu na moda e influenciou no design de produtos, foi a de masculino e feminino. Mesmo com diversas discussões acontecendo quase de uma forma constante no mundo da moda, essa segregação ainda

prevalece. Segundo Lipovetsky (1987), é difícil que esses padrões sumam da estética, principalmente por ainda existirem muitas pessoas que consomem produtos específicos para seu gênero.

Mesmo assim, o discurso de moda agênero existe e vem criando força, principalmente no que se diz sobre as cores. Hoje acaba sendo estranho ouvir que azul é uma cor específica para meninos, por exemplo, mas de certa forma no mundo infantil isso ainda é prosperado fortemente.

A persistência da disjunção dos sexos tem ecos até na nova figura dominante da individualidade contemporânea, partilhada agora pelos dois sexos: o narcisismo psi e corporal. Com o neonarcisismo, há confusão dos papéis e identidades anteriores dos sexos em favor de uma imensa vaga “unissex” de autonomia privada e de atenção a si, de hiperinvestimento no corpo, na saúde, nos problemas relacionais. (LIPOVETSKY, 1987, p.116).

2.1.1.1 Mobiliário Infantil

Segundo Lipovetsky (1987), a diferenciação de objetos se dava principalmente entre classes sociais, e mais para frente as preocupações como masculino/feminino e criança/adulto passaram a aparecer. Apesar das crianças precisarem de objetos únicos como o berço, por exemplo, a preocupação com a estilização de produtos infantis eram também focadas no luxo e não necessariamente no que estamos acostumados hoje (cores claras, formas engraçadas, personagens).

Durante muito tempo a nossa sociedade enxergou o público infantil como “mini adultos”. Tanto em suas maneiras como seus quartos e suas vestimentas eram destinados ao seu futuro, de forma que tudo o que vivessem fossem um treinamento para a fase adulta de sua vida. Segundo Forty, brinquedos, livros e jogos infantis começaram a ser produzidos a partir do século XVIII, porém os principais modelos e livros de marceneiros passaram a apresentar os primeiros indícios de mobília infantil a partir do séculos XIX. No início, os móveis obtinham uma aparência muito semelhante aos móveis adultos, porém numa versão em miniatura. Futuramente, começaram a aparecer alguns objetos específicos para o público infantil (isso não incluem os berços, que já haviam sido apresentados à sociedade, porém de uma forma extremamente simples).

Em “Objeto de Desejo”, Forty também relata sobre como os objetos infantis eram representados e as principais diferenças quando comparados à objetos de uso adulto.

A louça que era destinada ao público infantil, normalmente fazia representações de cantigas ou de atividades relacionadas às crianças e, nas pinturas, eram quase sempre utilizados tons pastéis em animais de uma forma que agradasse o público (FORTY, 2007).

Forty também afirma que quando os animais apareciam em produtos para adultos, estavam relacionados a conceitos mais maduros, como o da caça. Enquanto os produtos destinados às crianças apresentavam animais de uma forma mais cartunizada e às vezes humanizada, para que de certa forma a criança sentisse empatia pelo animal, justamente por ser um ser puro e ingênuo. Esse tipo de produto estava relacionado principalmente às crianças da classe média para a alta, então quando pessoas visitavam ambientes da classe baixa ficavam chocados com a falta da infantilidade. Além disso, o autor confirma que é comum querer associar a felicidade às crianças e a força aos adultos, por isso as representações aconteciam dessas formas.

Constantemente os produtos são segregados em diferentes nichos, como classe social e gênero. Por mais que o tempo passe e as culturas mudem, as tradições sempre vão existir. Por exemplo: mesmo com o movimento feminista ganhando um grande espaço nos dias atuais, vestidos e saias continuarão a serem relacionados às mulheres por um enorme período de tempo. Na maioria das vezes, as diferenças entre os mesmos produtos feitos para diferentes gêneros está relacionada ao seu visual, e não necessariamente à sua mecânica. Forty (2007) toma como referência os canivetes, onde os femininos apresentam um tamanho menor e acabamento em branco ou perolados.

2.1.2 DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A fase da infância é a nossa fase da vida onde estamos em desenvolvimento como seres humanos e, por isso, devemos ter uma atenção extra. Nessa fase começamos a apresentar ao mundo nossas ideias e nosso imaginário. Existem diversas etapas do desenvolvimento infantil e, de certa forma, todas elas incluem a imaginação e o questionamento.

No início da sociedade as crianças não eram vistas como as crianças de hoje em dia. Elas eram pequenos homens e mulheres que precisavam aprender o que era necessário para se tornarem adultos. Em pequenas palavras, a infância era um treinamento para a maioridade.

Apesar desse conceito ainda existir, hoje se fala muito mais em aproveitar a infância ao máximo, por ser uma fase única nas nossas vidas e comparada até mesmo a um momento mágico.

Hoje, o desenvolvimento infantil aparece em várias etapas e existem inúmeras formas de crescimento quando falamos do público infantil, como o físico, o mental e o intelectual.

Dreyfuss (2005) analisa cada uma das etapas da vida das crianças no que se refere aos seus sentimentos, seu porte físico e suas habilidades. A seguir, iremos compreender algumas dessas etapas e suas principais mudanças:

1. Dos 2 aos 3 anos, Dreyfuss afirma que as crianças não conseguem parar ou se virarem rapidamente, além de melhorar suas funções mecânicas da perna, conseguindo subir escadas de forma alternada. Além disso, ocorre um avanço na suas habilidades de comunicação, dando início às conversações e o descobrimento de novas palavras;
2. Aos 4 anos, as crianças apresentam uma maior habilidade em atividades como pular e um maior controle das atividades motoras citadas no tópico anterior. Segundo Dreyfuss, a criança começa a achar que a sua forma de compreender o mundo é a correta. Além disso, nessa idade as meninas apresentam uma altura maior que a dos meninos;
3. Com a chegada dos 6 anos, as meninas apresentam uma maior habilidade e precisão com os movimentos, enquanto os meninos apresentam uma maior habilidade em situações que envolvem a força (DREYFUSS, 2005). Elas continuam com os mesmos pensamentos sobre o universo;
4. Entre os 7 e os 8 anos, a criança já obtém a capacidade de equilibrar-se sobre um só pé, além de terem força para lançar pequenas bolas. Dreyfuss analisa que as crianças passam a compreender que cada situação apresenta diversas maneiras de serem compreendidas, além de darem início ao seu pensamento lógico concreto;
5. Com a chegada dos 10 anos, as crianças já possuem uma certa habilidade com arremessos e corridas. Quanto à questão psicológica, a criança começa a compreender a reciprocidade e a empatia, e que as pessoas têm opiniões diferentes umas das outras. Também dão início à sua relação com os números.

2.1.2.1 A infância e o lúdico

A diversão faz parte do desenvolvimento da criança e tem uma grande influência em seu desenvolvimento.

O universo que existe na cabeça de uma criança é capaz de criar situações específicas que ultrapassam a realidade, contendo sentimentos que às vezes não sabemos que conhecemos. Muitas vezes, o ambiente lúdico faz com que as crianças tenham uma maior liberdade e uma maior vontade de exploração, fazendo com que sejam mais abertas com as situações que são colocadas. “As necessidades lúdicas das crianças estão mais próximas do ego, e a busca de satisfazê-las centraliza o grupo na sua atividade e nas suas fantasias” (GRUNSPUN, 1997, p.3).

Além disso, através do lúdico é possível compreender situações específicas do comportamento de cada criança, inclusive de seu subconsciente (MORELLI; PAZMINO, 2021).

Segundo Lapierre e Vieira (2005), envolver a criança em ambientes criativos pode fazer com que ela aflore novos sentimentos, novas vontades e novos trejeitos. Isso ocorre por estarem num lugar que se sintam confortáveis com suas ideias, mesmo que sejam ideias absurdas.

O lúdico também fazia parte da vida do autor catarinense ou ilhéu ² Franklin Cascaes, que via a necessidade de viver a sua vida de uma forma mais divertida, principalmente pela seriedade que já existia no mundo ao seu redor, que veremos a seguir. Segundo Franklin, em seu caderno de anotações, entrar num forte contato com a cultura imigrante açoriana lhe trazia paz e outras emoções positivas, que fazia com que seu cérebro descansasse do mundo atual e resolvesse problemas da vida prática a partir da relação imaginária com lobisomens, com o boitatá e as bruxas da Ilha da Magia.

2.1.3 CULTURA IMIGRANTE AÇORIANA

O arquipélago, situado na região de Portugal dos Açores, sempre foi um lugar de muita movimentação demográfica e com isso sofreu influência de diversas características de outros povos.

Segundo Rodrigues e Rocha (2008), no início da vinda portuguesa até o Brasil, vieram a coroa e pessoas mais ricas. Futuramente, na década de 1530, a coroa portuguesa deu início a um processo de incentivar a vinda de outras populações, inclusive os açorianos. A

² Diz-se ilhéu daquele que nasce na ilha de Santa Catarina, Florianópolis.

princípio, sua vinda estava destinada aos estados de Pernambuco e da Bahia, o que explica o fato da cultura açoriana aparecer também no Nordeste. Podemos ver a semelhança entre as histórias do boi de mamão e a do bumba meu boi. No início, eram poucos os açorianos que decidiram emigrar para o Brasil, mas futuramente, no século 17, a população açoriana começou a migrar fortemente para o Maranhão e o Pará.

Em Santa Catarina, a colonização açoriana foi acontecer somente em meados do século XVIII, e se instalaram principalmente no litoral. É possível perceber a grande influência açoriana em diversos espaços de Florianópolis. Alguns dos principais e primeiros lugares colonizados por imigrantes açorianos foram locais como Santo Antônio de Lisboa e a Lagoa da Conceição, pontos turísticos de Florianópolis onde em uma volta rápida é possível perceber diversos elementos dessa cultura (RODRIGUES; ROCHA, 2008)

Dentre as contribuições dos imigrantes açorianos, especialmente para a região litorânea de Santa Catarina, podemos salientar as artes manuais, a música, a arquitetura e as manifestações folclóricas.

Numa análise simples, pode-se perceber que a arquitetura tradicional açoriana passa uma sensação de humildade e de conforto, principalmente por essa cultura estar associada fortemente aos pescadores. Podemos perceber esse tipo de arquitetura muito próximo ao mar, mas também nos grandes centros urbanos. Geralmente, essa é a visão que temos sobre esse tipo de arquitetura, além de nos remeter fortemente ao uso de diversas cores, com casas de pequenas janelas e portas de mesmas cores.

Uma das principais manifestações da cultura imigrante açoriana em Florianópolis, são as rodas de Boi de Mamão, que envolvem artesanato, dança, música e teatro.

2.1.3.1 Franklin Cascaes

Segundo Souza (2002), em 1946 começa a se criar um sentimento e uma necessidade de geração da cultura do litoral catarinense, e foi nesse período que Cascaes deu início à sua trajetória. Conhecemos Franklin por ser um artista e retratar através de suas obras o dia a dia do povo catarinense e, por ser nativo, se tornava fácil se misturar com a população de forma que ele conseguisse compreender com maior clareza essa parcela da sociedade. Franklin preocupava-se em anotar e observar tudo com a seriedade de um antropólogo (SOUZA, 2002). Em diversas obras de Franklin, ele costumava representar coisas que estavam na sua mente e em suas memórias, do dia a dia e às vezes adicionava um teor fantasioso à obra.

Cascaes não só colhia as informações necessárias para cada um de seus projetos, ele também buscava vivenciar a rotina dos possíveis protagonistas de sua próxima obra.

Um dos motivos pelo qual Franklin quis explorar a mitologia da ilha além das tradições que estava acostumado, é que ele associava o mundo real a um mundo exaustivo e desagradável (SOUZA, 2002). Tirar esse tempo para estar num mundo fantasioso pode ser algo renovador, além de trazer novas inspirações para os nossos trabalhos.

A partir de Souza, podemos compreender a paixão que Franklin Cascaes apresentava pela sua cultura e pelas tradições de trabalho, religião e de relacionamento dessa população e, em suas obras, faz questão de exaltá-las ao mesmo tempo que consegue associar esses valores ao mundo moderno, tentando encontrar soluções para que a tradição e a modernidade coexistam e sejam exaltadas.

Do nosso ponto de vista, o olhar sobre o óbvio acarretou a pulverização do sentido individual ancestral de reconhecimento coletivo. Pois, o indivíduo "manezinho", neste processo de envolvimento com a sociedade moderna, passou a ver sua cultura como inferior, frente a estes novos padrões civilizatórios. (SOUZA, 2002, p.87).

2.1.3.2 Rodas de Boi de Mamão

As rodas do boi de mamão, segundo Raizer (2008), é uma encenação de uma história de vida, morte e ressurreição do Boi em uma comunidade que conta com a participação de personagens como o próprio Boi de Mamão, Maricota, Bernunça e Mané João. Apesar de tratar de um assunto que por muitos pode ser considerado pesado (morte e ressurreição), as rodas e danças apresentam uma narrativa lúdica e muitas vezes cômica das situações envolvendo o boi.

As rodas, que envolvem crianças e adultos, são apresentadas em diversas áreas de Santa Catarina, principalmente em sua região litorânea (RAIZER, 2008). Existem diversos grupos atuantes na cidade de Florianópolis, em diferentes regiões. O teatro musical do Boi de Mamão une música, coreografia, estilizações e personagens do universo da cultura de imigração açoriana.

Nesse projeto, faremos uma breve análise, principalmente visual, de alguns elementos das cantigas (Boi de Mamão, Maricota e Bernunça).

O Boi de Mamão é o protagonista da história e está presente na maior parte das cenas. É ele que define os papéis da história e de que forma as outras personagens o ajudarão. Ele tem a coloração, quase sempre, preta ou marrom, porém acompanha fitilhos e retalhos de tecidos coloridos para trazer um ar fantasioso à obra.

A Maricota é tratada nas histórias como uma mulher muito alta, que anda rodopiando pelas ruas e balançando seus braços. Ela apresenta seus braços e pernas extremamente longos, revestidos por um vestido (também de retalhos de tecidos) que permitem a personagem “rodopiar” pela roda.

Por último, temos a Bernunça, que apresenta um corpo similar ao de uma serpente ou um dragão. Essa personagem seria a antagonista da história, que, durante a narrativa, engole e ataca algumas personagens e, apesar de sua face caricata, amedronta os espectadores infantis. Ela segue uma linha visual semelhante às outras personagens, feita a partir de retalhos de tecidos. Além disso, é preciso de várias pessoas para fazer a bernunça criar vida.

Figura 1 – Bernunça



Fonte: imagem retirada da internet

2.1.4 ERGONOMIA

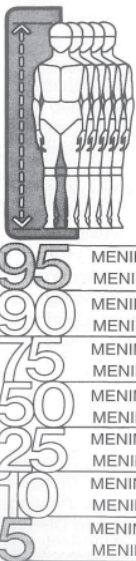
Um objeto organizador pode estar presente em diversas etapas da vida de uma criança, tornando-se um objeto de uso a longo prazo. Com isso, deve-se ter em mente que o processo de crescimento do público infantil ocorre de forma rápida e numa grande variação entre o momento que ela nasce até a pré-adolescência, sendo comum que os produtos destinados a crianças fiquem obsoletos rapidamente.

Esse projeto visa atingir um grande público, principalmente por querer estar presente num grande período de tempo e, se necessário, durante a fase inteira da infância. Para isso, é necessário que o produto final tenha medidas que façam sentido para diversos tamanhos.

Segundo Dreyfuss (2005), deve-se excluir partes muito específicas da população para a pesquisa, visando um produto que faça sentido para a maior parte do público infantil.

Para a estatura, foram utilizadas medidas fornecidas por Panero (2008)

Figura 2 – Tabela antropométrica 1



7B
ESTATURA

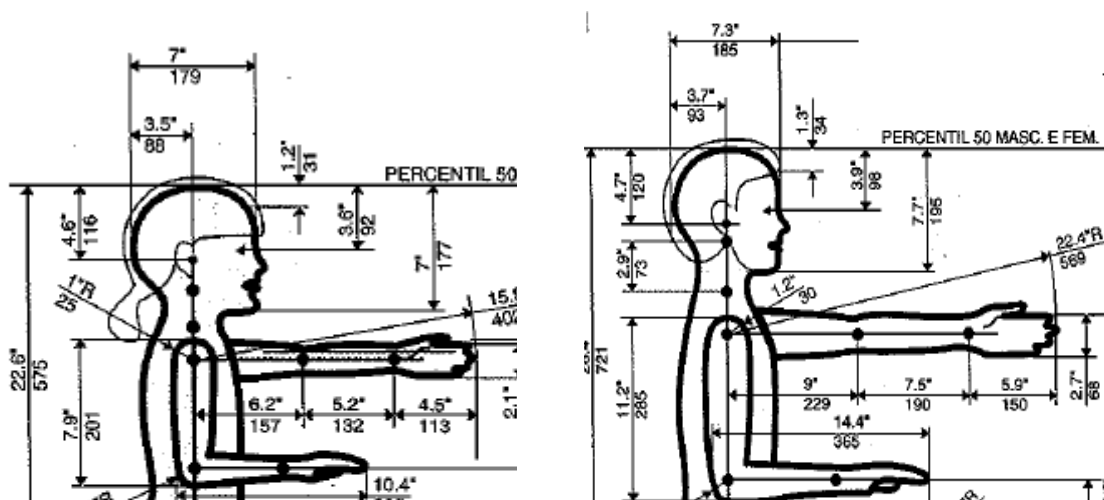
Estatura de crianças em centímetros (cm) por idade, sexo e percentis selecionados		6 anos cm	7 anos cm	8 anos cm	9 anos cm	10 anos cm	11 anos cm
95	MENINOS	128,0	134,4	139,3	145,4	151,3	157,0
	MENINAS	126,7	132,7	139,3	147,4	153,4	159,7
90	MENINOS	125,7	131,8	137,3	143,5	148,5	154,3
	MENINAS	125,0	130,7	137,2	144,8	150,2	158,0
75	MENINOS	122,0	128,0	133,7	140,1	144,6	150,4
	MENINAS	121,6	127,4	133,4	140,1	145,7	152,8
50	MENINOS	118,5	124,4	130,0	135,6	140,6	145,8
	MENINAS	117,7	123,6	129,6	135,4	141,0	147,4
25	MENINOS	115,1	120,8	126,3	131,4	136,2	141,2
	MENINAS	114,4	119,7	125,5	130,8	135,9	143,0
10	MENINOS	111,8	117,8	123,3	127,0	131,4	137,2
	MENINAS	110,6	116,3	121,4	127,1	132,0	138,9
5	MENINOS	110,7	115,6	120,3	124,6	129,3	134,6
	MENINAS	108,3	113,7	119,1	124,4	129,5	135,4

Fonte: (PANERO, 2008, P.106)

Podemos notar que ocorre uma grande variação de altura dos 6 aos 11 anos, o que é um curto período de tempo para uma grande mudança. A intenção é que as crianças consigam guardar seus próprios pertences, de forma que só precisem dos pais ou guardiões quando necessário.

Quanto à medida das mãos, ela é essencial para o projeto dos puxadores (caso sejam utilizados). A partir de Dreyfuss(2005), podemos enxergar uma variação de cerca de 37 mm nas medidas das mãos (final do punho até o final do dedo médio) do público infantil dos 4 aos 10 anos. Dos 6 aos 12 anos, a criança já possui uma maior organização do sistema sensorio motor (RODRIGUES, 2008), fazendo com que ela esteja mais suscetível à organizar seus próprios objetos.

Figura 3 – Tabela antropométrica 2

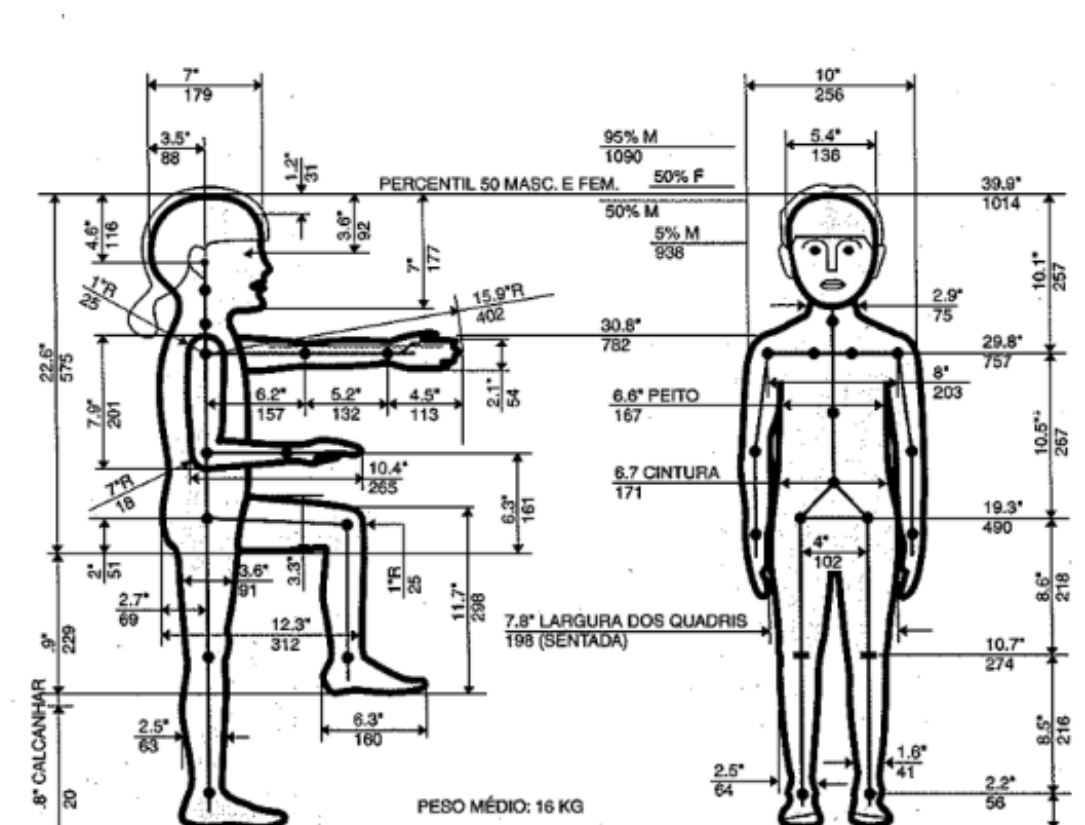


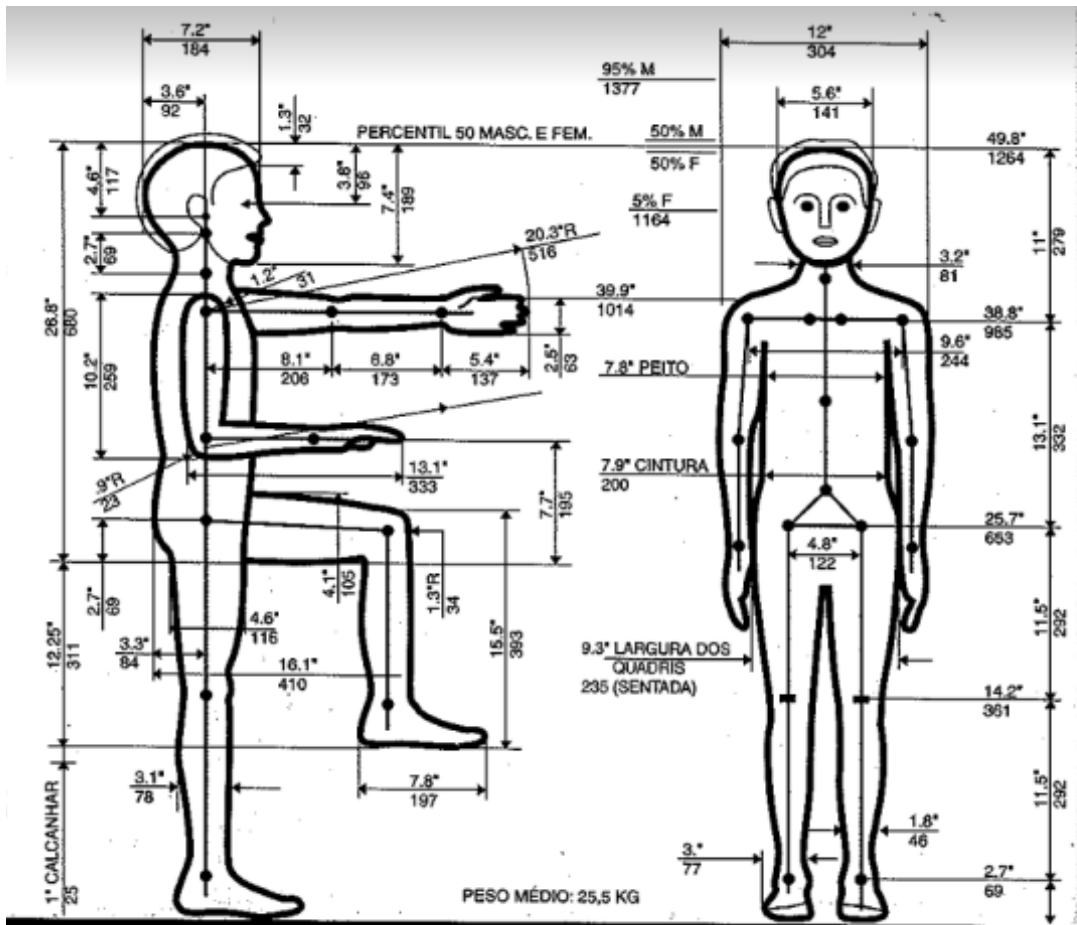
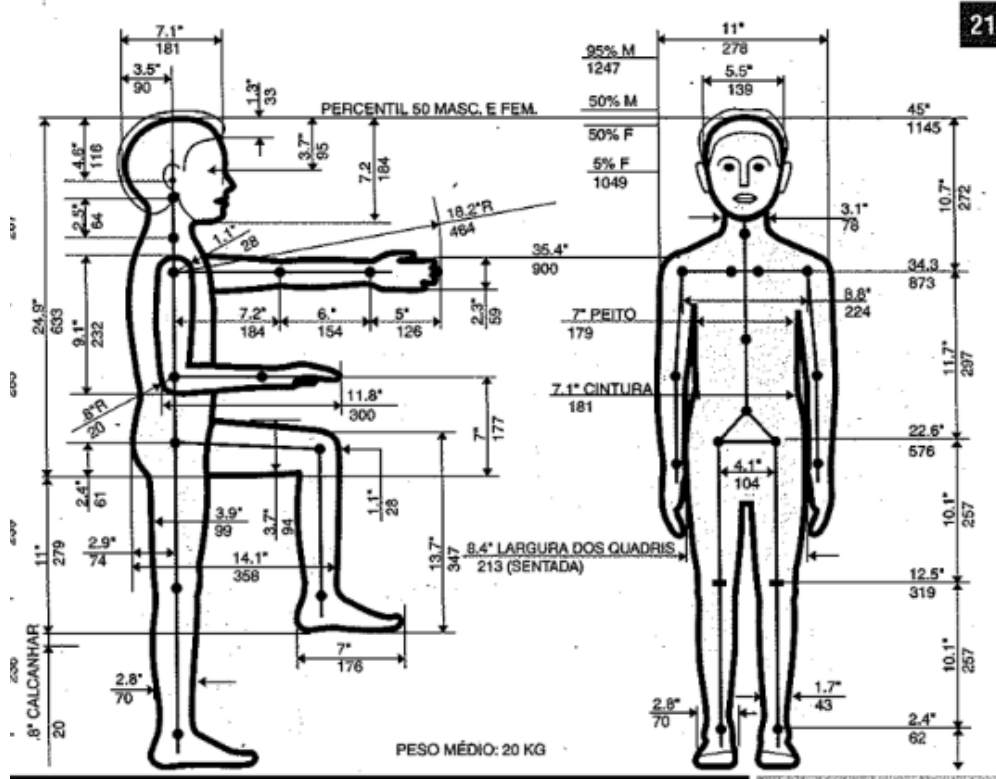
Fonte: (PANERO, 2008 p.20)

Outras medidas necessárias para o projeto, são as medidas referentes às pernas das crianças e quadris das crianças. Serão utilizadas, principalmente, pelos módulos do projeto que veremos mais à frente, podem ser utilizados como banco. Além de uma análise do

desenvolvimento mental da criança, Dreyfuss também fez uma análise referente ao desenvolvimento físico das mesmas, numa idade entre 4 e 8 anos, as quais o público alvo foi escolhido, como poderemos ver nas figuras a seguir.

Figura 4 – Medidas de crianças de 4, 6 e 8 anos





Fonte: (DREYFUSS, 2005, p.20, 21, 22)

Para a elaboração do produto, foram utilizadas as seguintes medidas:

1. medida do joelho até os pés (entre 21,6 cm e 29,2 cm);
2. medida do quadril (entre 17 cm e 20 cm);
3. medida do antebraço até a ponta do dedo médio (entre 13,2 cm e 17,2 cm);
4. medida do quadril até o pescoço (entre 20,1 cm até 25,9 cm);
5. medida das mãos (entre 11,3 cm até 13,7 cm).

2.2 ANÁLISE DO PÚBLICO

Para a análise do público alvo, foi elaborado, primeiramente, um questionário com perguntas relacionadas aos temas abordados neste projeto. A partir das respostas, foram elaborados infográficos para uma melhor compreensão dos dados, a fim de tornar o processo mais ilustrativo. A partir do infográfico, foram criadas personas para um reconhecimento do público referente ao projeto de organizador infantil, incluindo pais/guardiões e crianças.

Foram elaborados três diferentes infográficos, cada um sintetizando uma sessão das informações. No primeiro, (Figura 5), apresentam-se informações gerais sobre os indivíduos estudados, respondidas através da visão dos pais ou guardiões das crianças.

No segundo (Figura 6), são possíveis de serem percebidas situações mais específicas para o desenvolvimento desse projeto, com perguntas elaboradas para um melhor entendimento dos autores sobre organizadores.

Por último (Figura 7) foram feitas perguntas direcionadas à temática do projeto (cultura imigrante açoriana), tendo em vista a compreensão do relacionamento do público com a cultura estudada.

Figura 5 – Infográfico sobre o público alvo 1



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 6 – Infográfico sobre o público alvo 2



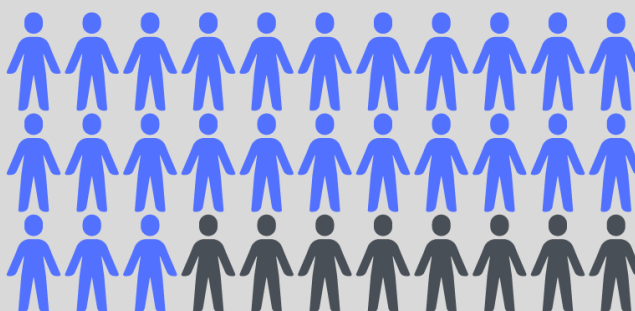
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 7 – Infográfico sobre o público alvo 3

Resultados sobre a cultura imigrante açoriana

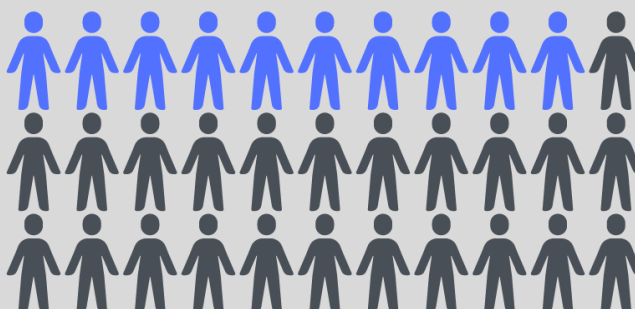
75,8% DOS PAIS

estão familiarizados com a cultura imigrante açoriana



30,3% DOS FILHOS

estão familiarizados com a cultura imigrante açoriana



Segundo o público, a **arquitetura** e as rodas do **boi-de-mamão** são as características mais marcantes da cultura imigrante açoriana.

Fazendo uma pequena análise dos infográficos e das respostas obtidas nos questionários, podemos concluir que:

1. As crianças necessitam de diferentes compartimentos para guardar pertences de naturezas diferentes.
2. Muitos pais conhecem elementos da cultura imigrante açoriana, enquanto seus filhos ainda não tiveram contato com ela.

Com essas situações, foram criadas duas personas: uma, referente a um adulto e a outra referente a uma criança. As duas personas desenvolvidas são essenciais principalmente por estarem envolvidas ou no uso do produto ou na compra.

Figura 8 – Personas

**GIOVANA****Idade: 7 anos**

Giovanna é uma criança criativa que está sempre atenta ao mundo à sua volta. É uma entusiasta da pintura e do desenho e sempre que tem oportunidade, está criando cenários em sua cabeça e passando para o papel. Ela gosta muito de assistir desenhos animados enquanto faz suas pinturas e se deixa influenciar pelos fantasiosos mundos que ela enxerga. Giovanna procura não perturbar sua mãe, que está sempre ocupada com o trabalho, e por isso, tenta ser independente na medida do possível para uma menina de 7 anos!

**MARIANA****Idade: 35 anos**

Mariana é uma mãe solo que está sempre atrás de entregar a melhor vida possível para sua filha. Sendo professora de história das artes, ela sempre incentivou sua filha à explorar novos mundos e usar sua criatividade e esse é provavelmente o motivo de Giovanna gostar de pintar e desenhar. Mariana trabalha em casa mas deve estar sempre atenta ao seu trabalho, por também fazer alguns trabalhos como pintora.

Na criança, podemos compreender de que forma ela vai se adaptar ao produto e quais são os principais elementos para ela ter vontade de utilizá-lo. Além disso, através dela podemos encontrar a melhor maneira de apresentar uma cultura que ainda é desconhecida.

No público adulto, temos o poder da compra e o poder de escolha. Como visto nos questionários, quase sempre são os pais ou guardiões que escolhem o mobiliário de seus filhos, principalmente por terem uma noção maior das necessidades das crianças.

Com exemplo, podemos nos referir à Mariana e Giovanna. Giovanna é uma criança criativa e que precisa de estímulos constantemente, enquanto Mariana precisa focar em seu trabalho para o sustento da família. Dessa maneira, quanto mais a pequena conseguir fazer suas tarefas sozinha, mais fácil será para Mariana.

2.3 ANÁLISE DE SIMILARES

Para essa análise, foram observadas cinco marcas infantis que apresentam certo reconhecimento no mercado estudado. Foram escolhidos alguns requisitos para a análise, que foi dividida em duas etapas: a primeira, visando conhecer a marca de forma geral; a segunda, visando conhecer os produtos de cada marca voltados para a organização.

2.3.1 Análise geral de marca

Tabela 2 – Comparação entre empresas de mobília infantil

Critérios	Muskinha	Noos	Bloom	Scandiborn	Tok&Stok
Cores	As cores, quando usadas, apresentam-s e em tons pastéis ou tons pouco saturados.	As cores, quando usadas, apresentam-s e em tons pastéis ou tons pouco saturados.	As cores, quando usadas, apresentam-s e em tons pastéis ou tons pouco saturados.	As cores, quando usadas, apresentam-s e em tons pastéis ou tons pouco saturados.	Em sua maior parte, pouco uso de cores, apenas em pontos específicos dos móveis. Quando usadas são cores primárias e secundárias de forma viva.

Materiais	<p>Madeira pinus (em grande parte), tela de palha sextavada. Seus produtos que apresentam cor são laqueados, principalmente os móveis que apresentam um envolvimento maior da criança.</p>	<p>Multilaminado de madeira. Utilizam pintura e verniz atóxicos à base de água.</p>	<p>MDF e Pinus. Não apresentam especificações de seus acabamentos.</p>	<p>Em grande parte MDF, bambu e madeiras nobres. Apresentam também alguns acabamentos em tecido de algodão imitando pele falsa.</p>	<p>Principalmente MDF, MDP e alguns objetos de aço (principalmente camas). A madeira nos produtos é tingida, além de terem acabamentos em verniz.</p>
Visual	<p>Móveis em madeira natural, preferencialmente que transparecem a essência infantil de forma discreta. Móveis visualmente simples enriquecidos com o uso de cores e texturas.</p>	<p>Aparência simples e com pouco uso de cores, sobressaindo as cores do multilaminado. Deixam seus encaixes à mostra</p>	<p>Aparência simples e com pouco uso de cores, sobressaindo as cores do multilaminado. Deixam seus encaixes à mostra</p>	<p>Apresenta produtos, com formatos inspirados em objetos e animais, com visual lúdico mas ao mesmo tempo discreto, resultando em uma aparência limpa</p>	<p>Apresentam visuais limpos e minimalistas, com pouca informação. Alguns produtos apresentam formato de objetos, mas de forma simples e agradável ao olhar. A diferenciação entre os modelos se dá pelo acabamento (em pintura, madeira exposta ou metal colorido). Mesmo assim, a maior parte</p>

					dos móveis é apresentada na cor branca.
Faz uso de personagens, figuras conhecidas ou animais	Fazem o uso de figuras de animais	Faz o uso de figuras de alguns animais	Não faz o uso de figuras conhecidas	Faz uso de personagens da própria marca e animais	Apresenta algumas linhas de produtos com temas como Stranger Things, mas são objetos voltados para a decoração.
Local de atuação	São Paulo (entregas para todo o Brasil)	São Paulo (entregas para todo o Brasil)	São Paulo (entregas para todo o Brasil)	Reino Unido	Lojas em todo o país

Fonte: Elaborado pelo autor através das plataformas das empresas

Abaixo, será feita uma pequena análise de comparações de preços, envolvendo produtos parecidos de cada marca (neste caso, foi utilizado um pequeno banco).

Figura 9 – Comparação de valores de produtos



Fonte: Imagens fornecidas pelas plataformas online de cada empresa colocar a data da pesquisa dos valores.

Para essa análise, foram escolhidos os bancos/cadeiras de menor preço encontrados no site de cada um dos produtos, como podemos ver na Figura 9. Pode-se perceber que o produto de maior preço apresentado é a Cadeirinha Nogueira da marca Noos. Ela é feita para encaixar de uma forma confortável na coluna da criança, o que acaba diferindo dos outros produtos estudados. Levando em consideração o preço com dois banquinhos, a Scandiborn, apesar de internacional, apresenta um preço baixo, mas não menor que o Banco Arcos da Muskinha.

Apesar de sua qualidade, muitos deles são produtos com um preço elevado para o produto sendo vendido, hoje em dia podemos encontrar cadeiras para o público adulto por preços menores que alguns apresentados na Figura 9.

Falando um pouco dos produtos, todos (com exceção da Scandiborn) apresentam uma camada de pintura e verniz para uma proteção contra farpas, tendo em vista que as crianças sentarão na superfície de madeira.

2.3.2 Análise de produtos similares

Análise de produtos infantis de cunho organizacional.

2.5.2.1 Muskinha

Os produtos organizadores apresentados na marca são relativamente simples. Apesar de obter um visual voltado para o público infantil, suas funcionalidades acabam sendo comuns. A marca apresenta, principalmente, baús e estantes, que normalmente são os produtos que mais conseguimos encontrar na casa brasileira.

Figura 10 – Móveis Muskinha



Fonte: site oficial da marca Muskinha

Acima (Figura 10), podemos perceber o uso de tons pastéis nos produtos, além do uso de um telado e de puxadores em fivelas de couro. Apesar de elevarem a aparência do produto, os puxadores podem acabar funcionando apenas com adultos, visto que talvez crianças podem não ter a devida força para puxar as gavetas.

Mesmo sendo algo tradicional nas casas mais antigas, a marca tenta trazer a tela sextavada de forma que combine com os ambientes da nossa atual década. Além disso, apresentam o telado em diversos produtos, o que acaba tornando uma “marca da marca”, um fato que faz as pessoas associarem esse pequeno detalhe à empresa. A tela sextavada é um detalhe muito marcante e que acaba brincando com a memória dos adultos, principalmente por estar muito presente nas casas mais antigas.

2.5.2.2 Noos

Apesar de apresentar poucos produtos, a marca tem uma grande variedade de objetos infantis voltados para a organização. Muitos deles são objetos voltados para o material escolar e materiais de leitura (como estantes e prateleiras).

Figura 11 – Estante de livros



Fonte: Site oficial da Noos

Na Figura 11, podemos ver um móvel feito para a disposição de livros em formato de serpente (zoomorfismo). Pode-se reparar um uso mínimo de cores e de detalhes para gerar a serpente, de forma que o produto consiga ser disposto em diversos ambientes sem uma interferência visual. Mesmo com a pouca exploração do formato, conseguimos entender o que o objeto deseja nos informar, de uma forma sucinta e simples, sem causar uma confusão mental.

Seguindo o mesmo estilo e estética, a empresa também apresenta móveis simples como estantes, que apresentam uma fácil montagem e uma aparência neutra. Esse tipo de móvel acaba sendo necessário por ser facilmente inserido em qualquer ambiente, combinando com qualquer tipo de decoração. Apesar de ser neutro, ainda consegue trazer um aspecto lúdico ao objeto e, conseqüentemente, ao ambiente que o produto está sendo exposto. Podemos perceber um pouco mais dessa situação na Figura 12, onde observamos uma estante com diversas prateleiras.

Figura 12 – Estante de livros



Fonte: Site oficial da Noos

Abaixo (Figura 13), podemos ver alguns outros produtos da marca, com o mesmo foco na organização. Na Figura 13 apresentam-se ganchos de parede inspirados no mundo animal, onde poucos detalhes conseguem fazer com que recebemos a mensagem do animal que está sendo representado. Observamos um baú de formato cúbico, onde os encaixes expostos do objeto acabam o deixando um pouco mais descontraído. Apresentam também uma simples prateleira de livros

Figura 13 – Penduradores, baú e prateleiras



Fonte: Site oficial da Noos

2.5.2.3 Linha Bloom

A empresa atua principalmente com camas e berços, porém apresenta alguns outros produtos como cômodas, baús e prateleiras. Todos os produtos organizadores apresentam um visual simples e direto, garantindo que seu uso não seja complexo, como nos seguintes exemplos:

Figura 14 – Prateleira suspensa, penduradores e cômoda



Fonte: Site oficial da Linha Bloom

2.5.2.4 Scandiborn

A marca brinca com algumas formas diferentes em seus produtos de forma geral. Muitas vezes, busca inspirações no mundo animal como nos produtos a seguir (Figura 15)

Figura 15 – Cadeiras lúdicas



Fonte: Site oficial da Scandiborn

Em seus produtos voltados para a organização, a empresa costuma sair um pouco dos formatos comuns vistos anteriormente. Mesmo apresentando uma solução simples, conseguiram solucionar um dos principais problemas de um quarto infantil: a falta de espaço. Os designers encontraram uma maneira de encaixar diversas formas de organização dentro de produtos isolados, tentando utilizar todo o espaço que o móvel ocupa e, mesmo assim garantindo um visual limpo e harmonioso.

Podemos enxergar essa situação em dois produtos da marca. O primeiro (Figura 16) é um móvel de canto de parede, utilizado para guardar principalmente livros. Ele é um móvel

de fácil reprodução e entendimento, e consiste em um formato simples. Porém, o produto consegue cumprir o seu papel, que é o de armazenamento de livros. Dessa forma, o produto acaba sendo muito útil para ambientes com pouco espaço.

Figura 16 – Estante de livros



Fonte: Site oficial da Scandiborn

Enquanto isso, o segundo (Figura 17) é um armário que conta com diversas formas de organização diferentes. Ele apresenta gavetas, prateleiras internas e externas, cabideiro e cestos.

Figura 17 – Armário multifuncional



Fonte: Site oficial da Scandiborn

2.5.2.5 Tok&Stok

A marca acaba sendo uma escolha mais segura por muitas famílias, principalmente por ter lojas presenciais em diversos locais. Isso faz com que as pessoas tenham mais segurança na compra e, por isso, a empresa também acaba vendendo produtos com um design mais simples e direto, porém sofisticado. Apresentam um vasto catálogo de produtos infantis, sendo poucos deles com formatos lúdicos.

Apresenta armários e estantes extremamente simples e que ornam com qualquer ambiente. Abaixo, podemos ver alguns exemplos de organizadores infantis:

Figura 18 – Cômoda



Fonte: Site oficial da Tok&Stok

Figura 19 – Baús



Fonte: Site oficial da Tok&Stok

Além disso, a filial localizada em Florianópolis apresenta uma seção voltada especialmente para a cultura imigrante açoriana, com representações das mais diversas características da Ilha da Magia. Em seguida, veremos alguns dos produtos vendidos pela empresa.

Figura 20 – Produtos de Características Açorianas da Tok&Stok



Fonte: Imagens autorais

2.4 LISTA DE REQUISITOS DE PROJETO

Foi elaborada uma lista de requisitos inspirados na Pesquisa Desk, na Análise do Público e na Análise de Similares para um afinamento do projeto.

Tabela 3 – Requisitos de Projeto

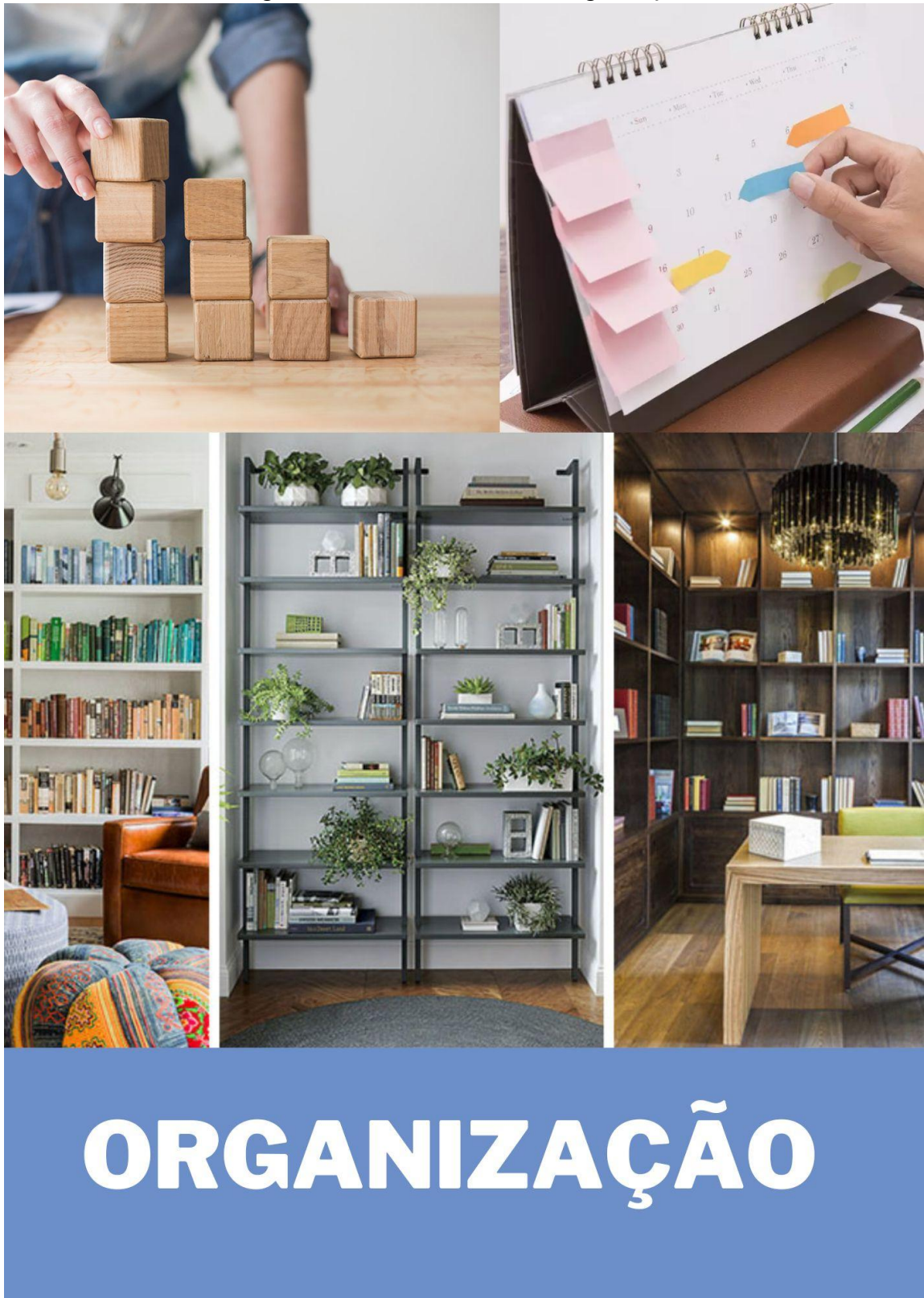
Requisito	Classificação	Fonte
Cores claras e não saturadas, que se misturem bem com o ambiente	Obrigatório	Questionário e Análise de Similares
Um produto que apresente diversas formas de organização	Obrigatório	Pesquisa Desk e Questionário
Produto que atinja mais de um período da infância	Obrigatório	Pesquisa Desk e Questionário
O produto deve ser planejado que crianças consigam alcançá-lo	Obrigatório	Questionário e Personas
Rodas no produto para a criança pode movê-lo	Desejável	Questionário e Personas
Cantos arredondados para evitar acidentes	Desejável	Análise de Similares
Utilizar MDF	Obrigatório	Análise de Similares
Acabamento em verniz para evitar farpas	Obrigatório	Análise de Similares
O produto deve apresentar uma versatilidade em seu uso, se adequando a cada pessoa	Desejável	Análise de Similares
Apresentar prateleiras, gavetas e baús essencialmente	Obrigatório	Questionário
Adequar-se às medidas antropométricas do público alvo	Obrigatório	Ergonomia
Utilizar referências das rodas de boi de mamão, arquitetura e Franklin Cascaes	Obrigatório	Pesquisa Desk e Questionário
Conceitos: organização, açoriano e lúdico	Obrigatório	Pesquisa Desk, Questionário e Análise de Público

Fonte: elaborada pelo autor

2.5 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

A partir da escolha e elaboração do painel de requisitos, foi possível dar início à geração de alternativas do projeto. Com isso, foram elaborados alguns painéis semânticos para trazer a inspiração necessária relacionada aos principais temas do projeto. No primeiro painel (Figura 21), foram disponibilizadas imagens referentes à organização. Através delas, pode-se ter uma visão sobre um dos principais conceitos no qual o produto girará.

Figura 21 – Painel Semântico: Organização



Fonte: Imagens retiradas da internet

No próximo painel (Figura 22), é possível perceber algumas imagens referentes ao universo infantil e a imaginação lúdica que cerca as crianças.

Figura 22 – Painel Semântico: Lúdico



Fonte: Imagens retiradas da internet

O último painel (Figura 23) nos traz ideias para a inspiração visual do mobiliário infantil que será criado, trazendo personagens, cores e formas que remetem à cultura imigrante açoriana.

Figura 23 – Painel Semântico: Açoriano



Fonte: Imagens retiradas da internet

O método de geração de alternativas utilizado foi o da associação, onde através de cada imagem tomada como inspiração na Figura 23, foram elaboradas algumas ideias de mobiliário infantil. Foram exploradas diversas ideias, inclusive algumas inaplicáveis que foram desenhadas para servir de inspiração para outras peças do mobiliário. As principais associações foram feitas através das personagens do folclore da ilha, como o Boi de Mamão e a Bernunça; da arquitetura; da pesca; e do uso de símbolos, estampas e cores encontradas na pesquisa. Abaixo, veremos algumas alternativas geradas nesse processo.

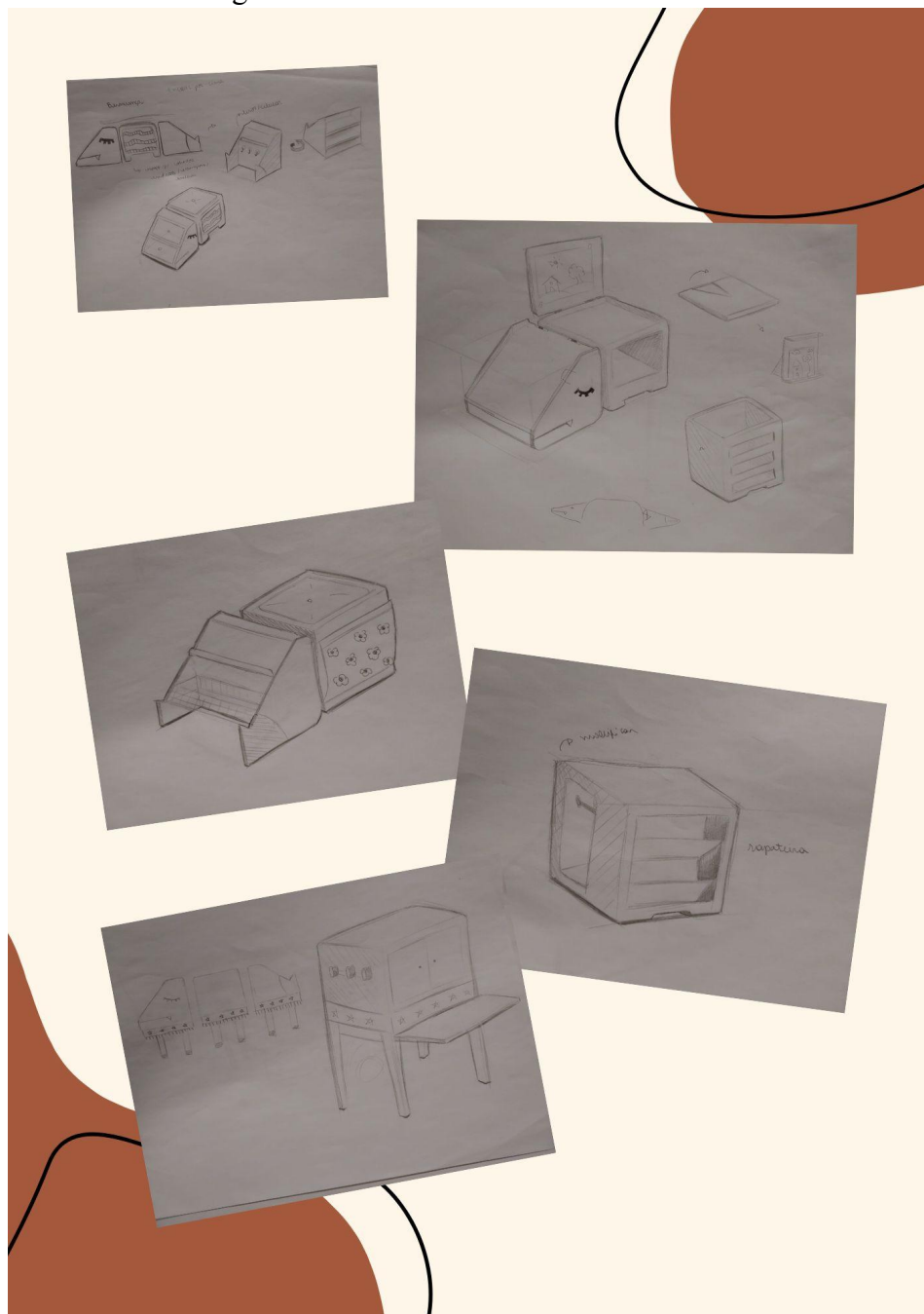
Figura 24 – Painel de Alternativas



Fonte: Sketches elaborados pelo autor

Para a escolha da alternativa que seguiria no projeto, foi levado em consideração a que fosse mais coerente com todos os aspectos necessários no produto apresentados na lista de requisitos e que também tivesse certo apelo visual relacionado ao tema (cultura imigrante açoriana). Assim, o produto escolhido foi o representado abaixo, na Figura 25 , inspirado na Bernunça, personagem antagonista das rodas de Boi de Mamão.

Figura 25 – Painel da alternativa escolhida



Fonte: Sketches elaborados pelo autor

A partir dos primeiros desenhos, foram elaboradas novas alternativas para o produto escolhido, visando um melhor desempenho e melhor apelo visual nos ambientes que serão colocados. Abaixo, podemos ver alguns desenhos que apresentam de forma mais clara a solução.

A bernunça se dividirá em quatro tipos diferentes de módulos:

1. os módulos referentes à cabeça e a cauda da Bernunça;
2. os módulos referente ao corpo da Bernunça;
3. complemento 1: escrivaninha de parede;
4. complemento 2: pendurador de parede.

Através desses quatro elementos, a criança teria inúmeras maneiras de organização em seu ambiente, sendo apresentadas de uma forma lúdica e que esteja sempre ao seu alcance.

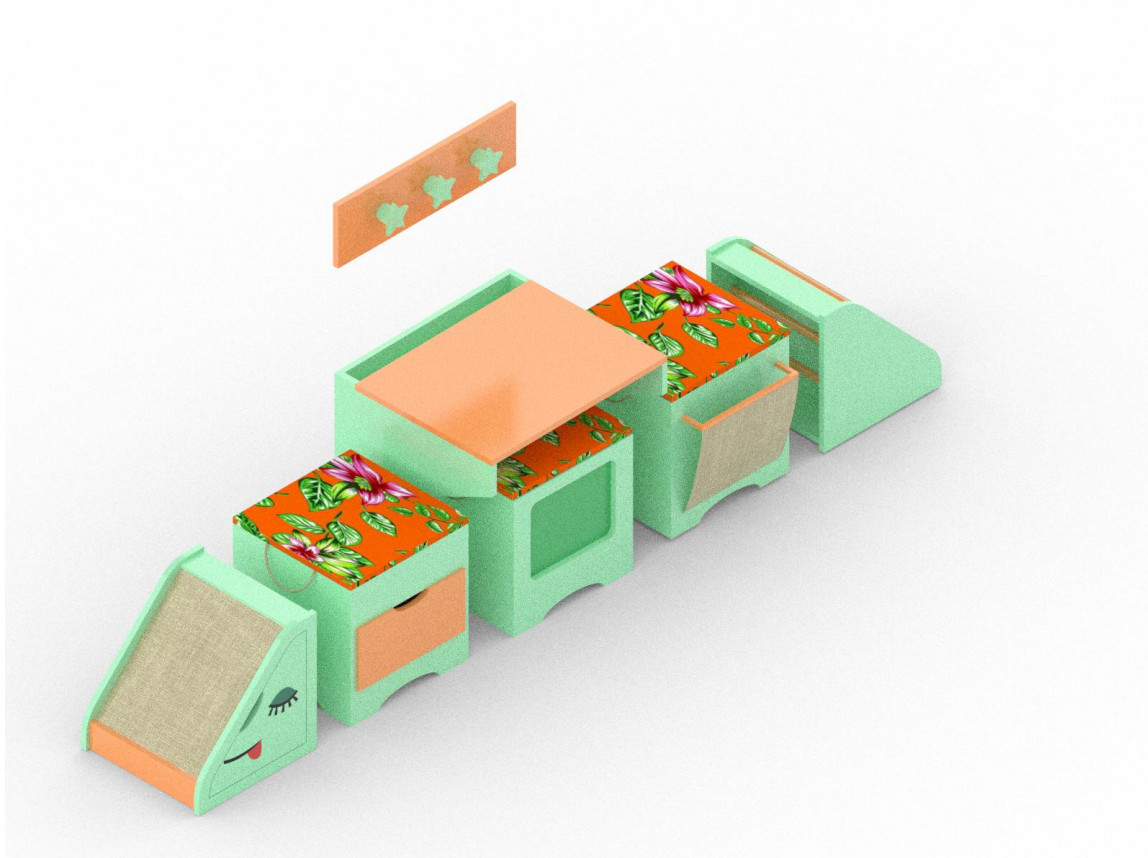
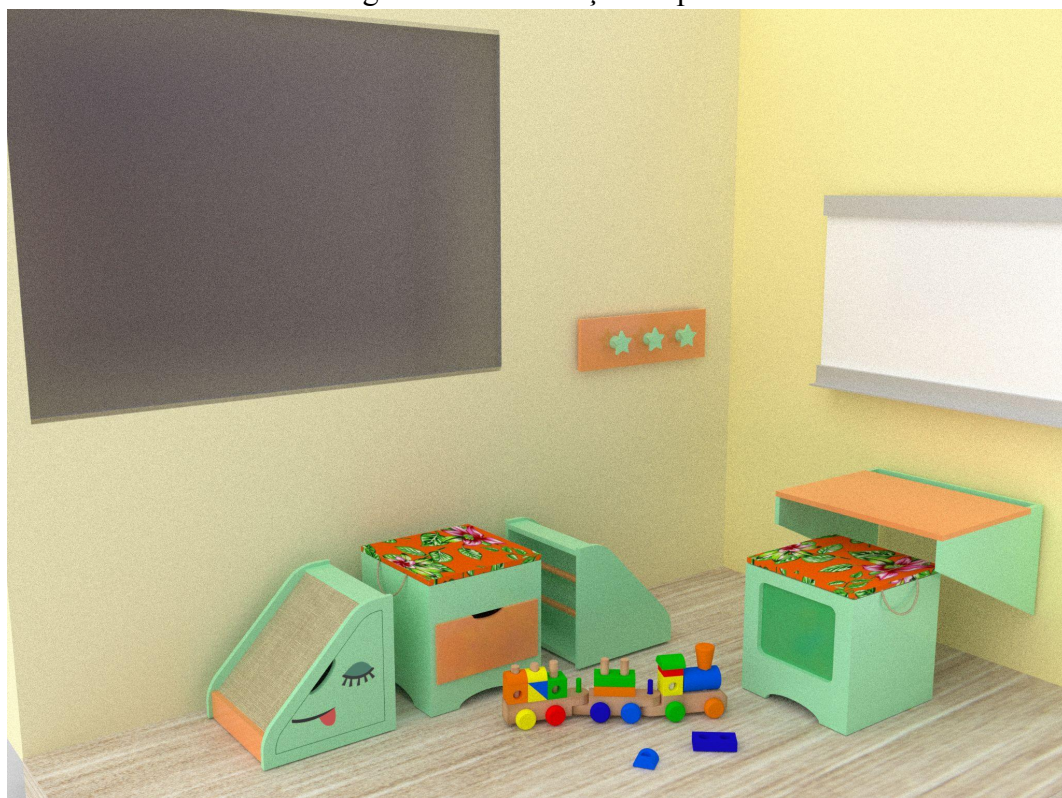
3. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO: BERNUNÇA BAGUNÇA

A Bernunça Bagunça, como o próprio nome diz, foi inspirada na Bernunça e no seu formato comprido e horizontal. Ao todo, ela apresenta três módulos principais, que são o produto que será vendido, além de outros quatro módulos que podem ser adicionados á Bernunça durante o tempo.

A ideia de trabalhar com módulos se dá pelo fato da Bernunça, antagonista das histórias do Boi de Mamão, engolir os outros personagens. Levando em consideração essa ideia, a Bernunça crescerá conforme fosse se alimentando. Esse crescimento seria representado pela adição de novos módulos e, assim, a criança pode ter uma Bernunça pequena, ou uma enorme serpente em seu quarto.

Os formatos pontiagudos que a bernunça apresenta foram representados no produto, e suas estampas representadas por almofadas revestidas em chita.

Figura 26 – Bernunça completa



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

Figura 27 – Principais módulos



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

Figura 28 – Bernunça e Boi de Mamão



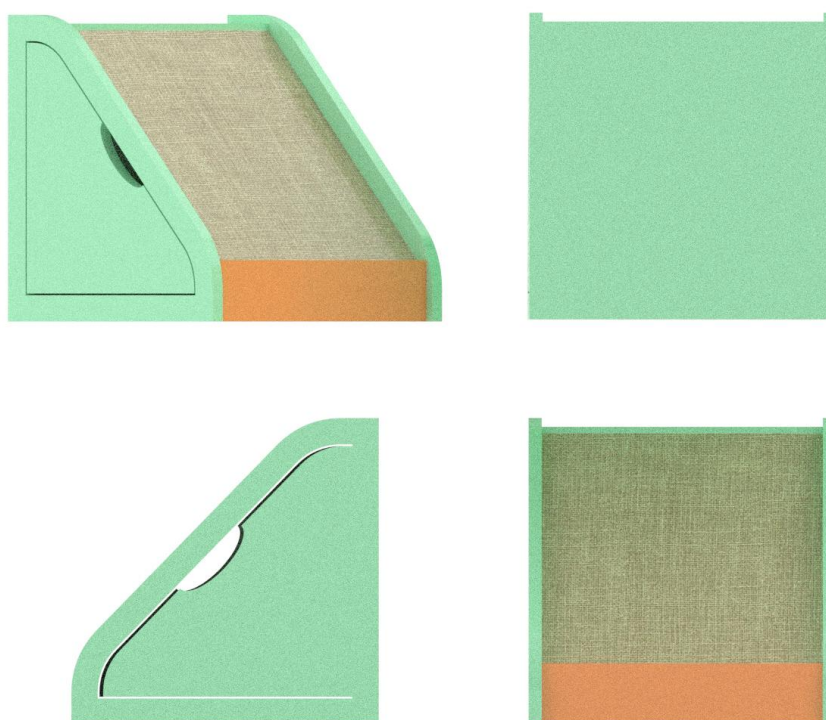
Fonte: Imagens retiradas da internet

3.1 MÓDULO 1: CABEÇA

A cabeça da Bernunça apresenta formato de trapézio, e possui duas portas com abertura de dobradiça para o depósito de brinquedos.

Além disso, ela acompanha uma cartela de adesivos composta por olhos e bocas, para a criança montar o rosto da Bernunça com as suas preferências.

Figura 29 – Módulo 1: Cabeça



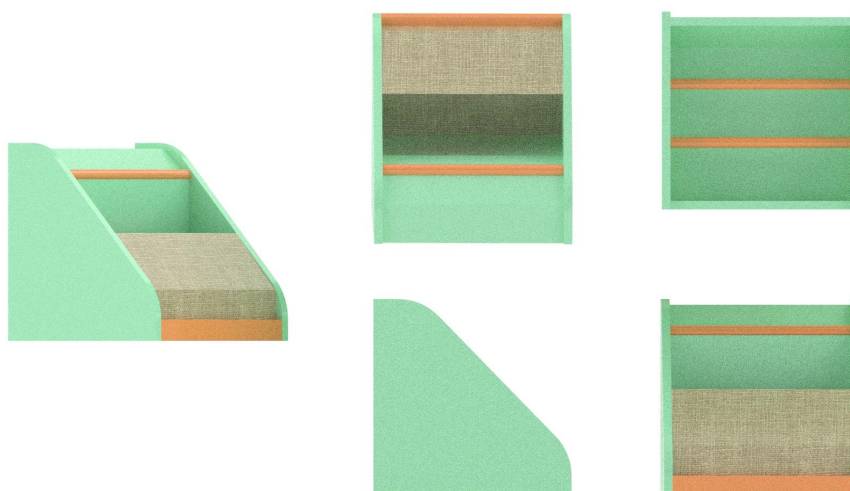
Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

O módulo apresenta uma de suas faces em talagarça para seguir a linha estética do produto. A face acompanha uma tecelagem extra se necessária a troca.

3.2 MÓDULO 2: RABO

O módulo que representa a cauda da bernunça obtém um formato semelhante ao do primeiro módulo apresentado, porém ela possui diferentes maneiras para organizar diferentes objetos do quarto da criança.

Figura 30 – Módulo 2: Rabo



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

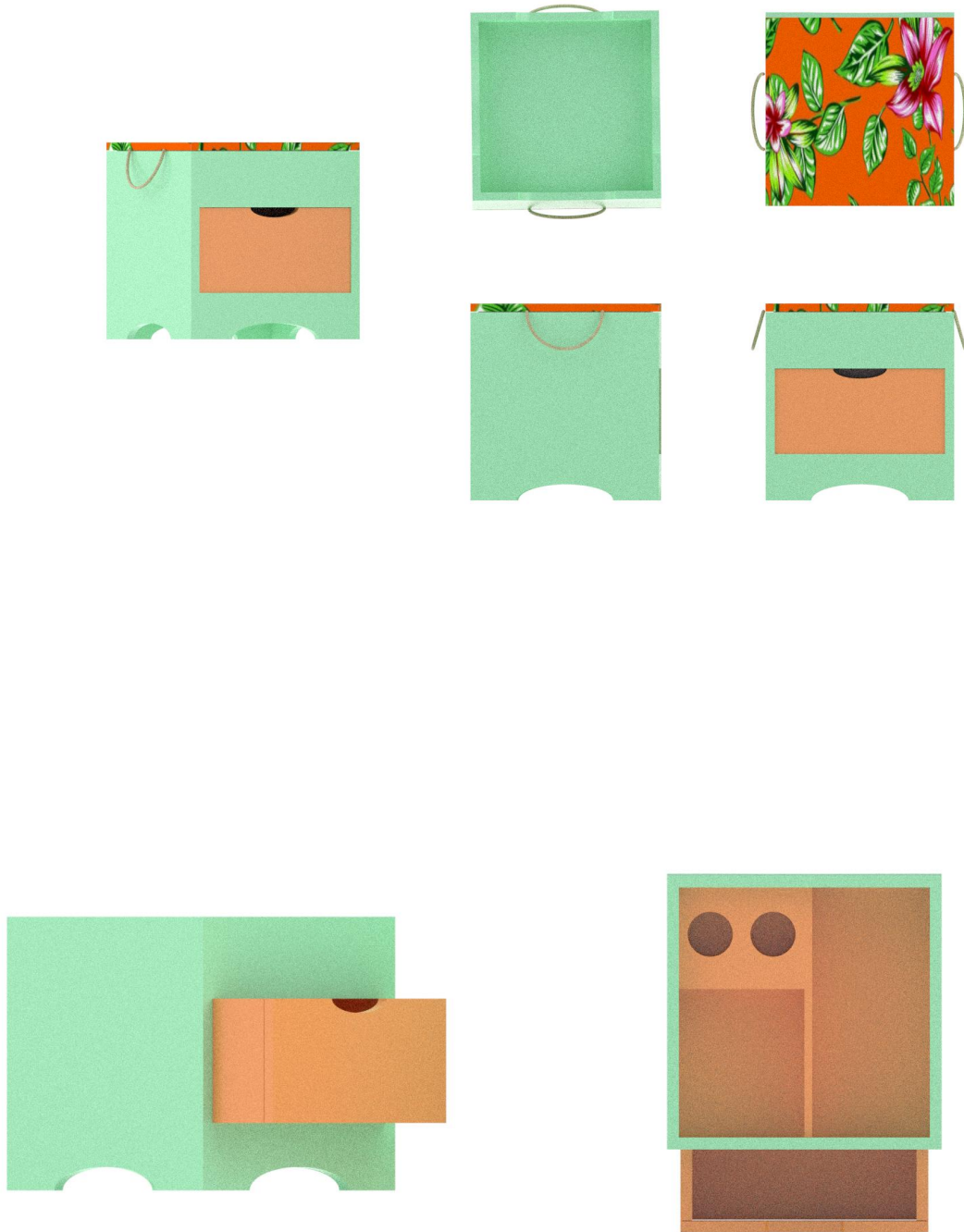
À primeira vista, vemos uma pequena prateleira onde poderão ser armazenados livros ou até mesmo depositar um *tablet* ou celular para assistir desenhos animados e filmes. Em baixo, podemos ver um cesto de mesma telagem apresentada na cabeça, onde será possível guardar brinquedos e objetos de modo geral, que fiquem à fácil alcance. Na outra lateral do módulo, ela apresenta um pendurador de livros.

3.3 MÓDULOS 3, 4 E 5: CORPO

Todos os módulos apresentados nesta seção, funcionam como baús. Ao levantar a tampa de tecido pelas alças, é possível ter acesso aos compartimentos.

No exterior, cada módulo funciona de uma maneira diferente. O módulo 3 (Figura *) apresenta uma gaveta. Além disso, seu baú funciona de forma diferente: ele possui pequenos compartimentos para serem colocados objetos menores ou materiais escolares.

Figura 31 – Módulo 3



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

O módulo 4 (Figura 31) funciona apenas como baú. Ele foi idealizado para serem colocadas, principalmente, roupas de cama. Através da janela de acrílico, poderão ser vistas as roupas de cama que, através de suas estampas, farão parte da estilização da Bernunça.

Figura 32 – Módulo 4



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

O último módulo, apresenta ao seu redor dois revisteiros onde poderão ser guardados livros, revistas, desenhos, etc. Sua intenção é de obter um fácil acesso para as crianças.

Figura 33 – Módulo 5



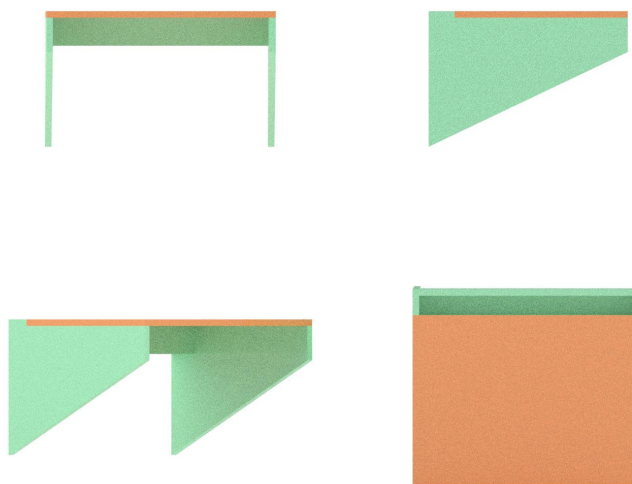
Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

Os três módulos apresentados poderão ser utilizados como bancos. Esse, além do quesito estético e de proteger os dedos dos usuários, é o motivo da tampa do produto obter revestimento em tecido chita.

3.4 COMPLEMENTO 1: ESCRIVANINHA DE PAREDE

Um dos produtos que pode ser adicionado ao produto final é a escrivaninha de parede, que apresenta um visual simples e utilitário. Possui um porta lápis em sua ponta que percorre toda sua traseira.

Figura 34 – Complemento 1: Escrivaninha



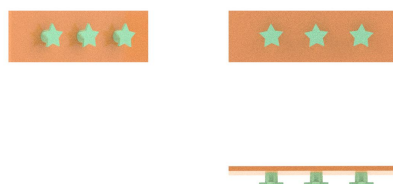
Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

Além das cores, suas laterais apresentam o formato da cabeça e da cauda da Bernunça.

3.5 COMPLEMENTO 2: PENDURADORES DE PAREDE

O pendurador de parede é simples e apresenta três penduradores em formato de estrela, dispostos em uma placa de MDF. Serve, principalmente, para mochilas e casacos.

Figura 35 – Complemento 2: Penduradores



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

3.6 MATERIAIS E PROCESSO DE FABRICAÇÃO

Como apresentado na lista de requisitos, o produto deve ser elaborado em MDF. Essa conclusão foi retirada da análise da concorrência, onde foi possível perceber que o material mais usado para produtos de preço médio e bom nível de resistência e acabamento, foi o MDF. Além disso, percebe-se que cada vez mais o MDF está presente nos lares, mostrando que se torna a escolha de diversas famílias, por trazer a simplicidade na montagem, leveza ao ambiente e um bom índice de funcionalidade. Como é possível ver no Apêndice 2, as espessuras de MDF utilizadas para a fabricação do produto são as de 15mm onde serão necessárias paredes mais robustas para a sustentação do móvel, e as de 10mm utilizadas para detalhes e nichos dentro dos baús.

Além disso, em sua tampa, o produto apresenta almofadas revestidas com o tecido chita, muito utilizado no artesanato tradicional de Florianópolis. A almofada, além de seu valor estético, apresenta certo conforto para caso o usuário deseje utilizar o módulo como banco.

Ainda referente aos materiais têxteis utilizados no projeto, serão utilizadas telagens de tecido talagarça nos cestos e áreas estilizadas. Elas serão dispostas no produto através de pequenos ganchos. Além disso, os módulos 3, 4 e 5 apresentam alças de palha para facilitar a abertura dos baús. Estas alças devem ser costuradas nas almofadas de chita.

Para a montagem do produto, devem ser utilizadas cavilhas ao unir as peças.

Para as portas do Módulo 1, serão necessárias dobradiças deslizantes.

A principal técnica que será utilizada para a fabricação do produto será a da marcenaria, visando dar a devida atenção a determinados detalhes das peças.

Uma proposta de fabricação, que traria de forma mais forte a cultura açoriana, seria utilizar o trabalho terceirizado das rendeiras da capital catarinense, utilizando almofadas e detalhes em tecido produzidos por pessoas que de fato estejam acostumadas com o artesanato florianopolitano. Além de reforçar os ideais do produto, traria uma renda fixa para as produtoras que vêm trabalhando com isso há anos.

4. ELEMENTOS VISUAIS

4.1 NAMING E LOGO

O nome escolhido para o produto foi Bernunça Bagunça, inspirado pelos principais motivos do projeto ser elaborado: trazer à tona personagens do folclore da cultura imigrante açoriana e facilitar a organização de um ambiente voltado para crianças.

A logomarca (Figura 35) foi inspirada no próprio formato do produto e da própria Bernunça. Pode-se reparar que a cabeça da Bernunça com o texto, formam o corpo da criatura mitológica.

Figura 36 – Logomarca



Fonte: Imagens elaboradas pelo autor

As estrelas representam algumas estampas encontradas no corpo do Boi de Mamão, como demonstradas na Figura 36. Além disso, o padrão de estrelas foi utilizado no Complemento 2 (pendurador) do projeto de mobiliário.

Figura 37 – Maricota e Boi de Mamão



Fonte: Imagens retiradas do site dancasflocloricas.blogspot.com

As cores escolhidas para a logo foram as mesmas utilizadas no produto, o verde água (Pantone 9CD9C2) e o laranja (Pantone 1495 C).

4.2 ADESIVOS

Os adesivos serão utilizados para os usuários poderem estilizar e ajudar na criação do produto, ajudando a criança a ter uma maior conexão com o objeto. A cartela de adesivos (Figura *) que acompanha o produto, possui 12 adesivos de seis tipos diferentes, sendo três estilos de olhos e três estilos de boca.

Figura 38 – Cartela de adesivos



Fonte: Elaborada pelo autor

Os olhos apresentam três sensações diferentes: a primeira, um olho em estado natural; a segunda, olhos fechados, representando a Bernunça num estado tranquilo ou até mesmo dormindo; a última, apresenta um olhar desafiador, principalmente pela Bernunça ser a vilã ou antagonista das histórias do Boi de Mamão. A criança poderá combinar os diferentes olhares com os diferentes estilos de boca.

5. MODELO DE APRESENTAÇÃO

Para a apresentação, foi elaborado um modelo de escala 1:2, feito em MDF (mesmo material que será usado para a produção do mobiliário). O modelo permite que tenhamos uma maior noção das medidas e dos detalhes do produto.

Além do MDF, foi utilizada a chita para o revestimento das tampas do produto.

O processo ocorreu nas seguintes etapas: modelagem no Illustrator, onde foram desenhadas as faces do produto; corte a laser em MDF; lixamento das peças de forma isolada; colagem das peças; pintura das peças com tinta acrílica; finalização com verniz.

Figura 39 – Modelo de apresentação



Fonte: Elaborada pelo autor

6. CONCLUSÃO

Por fim, pode-se concluir que o projeto condiz com seus objetivos e apresenta uma solução para a justificativa apresentada no início deste relatório. A Bernunça Bagunça trouxe uma solução para as principais necessidades do usuário de uma forma que entre em contato com os principais conceitos escolhidos para o produto (lúdico, organização e açoriano).

O produto apresenta uma aparência lúdica, da mesma maneira que não é um produto literal, o que faz com que ele possa se encaixar em diversos ambientes. Além disso, seus diferentes módulos implicam em diferentes maneiras de organizar os pertences da criança, fazendo que seja um produto personalizável e se adapte às necessidades de cada ambiente.

Além disso, algumas propostas futuras poderiam ser feitas para o objeto, como:

1. A continuação da linha, inspirada em outras personagens do folclore florianopolitano;
2. A elaboração de módulos com diferentes cores e estampas;
3. A colaboração entre os produtores junto às rendeiras, para trazer raízes da cultura imigrante açoriana para o produto, da mesma forma que traria uma renda fixa para estas profissionais;
4. A venda dos módulos de forma separada, conforme for observado nas necessidades dos usuários e dos compradores.

REFERÊNCIAS

VIANNA, Mauricio. **Design Thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162 p.

BROWN, Tim. **Change by Design**. Nova York: HarperCollins Publishers LLC, 2009. 290 p.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia de Bolso, 1987. 254 p.

MONTENEGRO, Ricardo. **Guia da História do Mobiliário: os estilos de mobiliários do renascimento aos anos 50**. Lisboa: Editorial Presença, 1995.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

ASSOCIATES, Henry Dreyfuss. **As Medidas do Homem e da Mulher: fatores humanos em design**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

GRUNSPUN, Haim. **Psicoterapia Lúdica de Grupo com Crianças**. Rio de Janeiro: Atheneu, 1997. 212 p.

VIEIRA, J. Leopoldo; BATISTA, Maria Isabel Bellaguarda; LAPIERRE, Anne. **Psicomotricidade Relacional: a teoria de uma prática**. 2. ed. Curitiba: Ciar, 2005. 169 p.

MORELLI, Pedro Cherem; PAZMINO, Ana Verônica. **Interdisciplinaridade do design social com áreas das ciências humanas**. Florianópolis: Ensus, 2021.

RODRIGUES, José Damião; ROCHA, Gilberta. A emigração açoriana para o Brasil: ritmos e destinos. **MIS MATOS SOUSA et al**, p. 245-258, 2008.

SOUZA, Evandro André de. **Franklin Cascaes: uma cultura em transe**. Florianópolis: Insular, 2002.

PANERO, Julius. **Dimensionamento humano para espaços interiores**. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

APÊNDICE A – Questionário

Questionário elaborado para a pesquisa de público.

1. Idade do seu filho

A criança possui dormitório próprio?

() sim

() não, ela divide o dormitório com os pais

() não, ela divide o dormitório com o(a) irmã(o)

() não, ela divide o dormitório com outro familiar.

2. Quais seus principais hobbies (por exemplo, pintar, desenhar, algum esporte, brincar, ouvir musica, dançar)

colocar as opções em alternativas e acrescentar outro

3. Escolha 3 dentre os seguintes objetos de organização, os que mais condizem com o quarto do seu filho e suas necessidades

() gavetas () caixas

() prateleiras () cesto

() cabideiros () ganchos

4. Todos os objetos da criança estão guardados no dormitório?

() sim

() não, algumas coisas ficam armazenadas no dormitório dos pais. Por que? _____

() não, algumas coisas ficam armazenadas na sala de estar
Por que? _____

() não, algumas coisas ficam em depósito doméstico. Por que? _____

5. É importante que todos os objetos da criança estejam reunidos no mesmo ambiente?

() sim

() não

Você gostaria de comentar por que?

6. Marque com um x o objeto de organização preferencial para cada item: (até dois objetos para cada item)

Roupas

() gavetas () caixas () prateleiras internas () cestos () cabideiros () ganchos
() outros _____

Sapatos

() gavetas () caixas () prateleiras dentro do roupeiro () cestos () móvel exclusivo para sapatos () sapateira suspensa () ganchos () não são guardados no quarto

Material escolar () gavetas () caixas () prateleiras suspensas () prateleiras internas () cestos () ganchos () outros _____

Livros

() gavetas () caixas () prateleiras suspensas () prateleiras internas () cestos () revisteiro () outros _____

Dispositivos eletrônicos

() gavetas () caixas () prateleiras () cestos () suportes específicos () outros _____

Jogos

() gavetas () caixas () prateleiras suspensas () prateleiras internas () cestos

brinquedos em geral (bonecos (as), carrinhos, pelúcias, peças de montar etc)

() gavetas () caixas () prateleiras suspensas () prateleiras internas () cestos () baú () outros _____

Sessão 2 (referente ao folclore açoriano)

1. Você está familiarizado com a cultura imigrante açoriana? (Franklin Cascaes, Boi de Mamão)
2. Seu filho está familiarizado com essa cultura?
3. Se sim, dentro as seguintes imagens, selecione a que mais representa essa cultura na sua opinião
(fotos: boi de mamão, bruxas do franklin cascaes, pescadores, casas estilo açoriana, azulejos)

É a própria criança que guarda/acessa os seus objetos? Se não, por que?

Quem escolhe/escolheu os móveis da criança?

- foram projetados por profissionais da arquitetura/decoração
- os pais escolhem
- as crianças escolhem
- os móveis atuais já estavam na casa

A criança manifesta interesse por móveis coloridos, zoomórficos ou com características de alguma personagem?

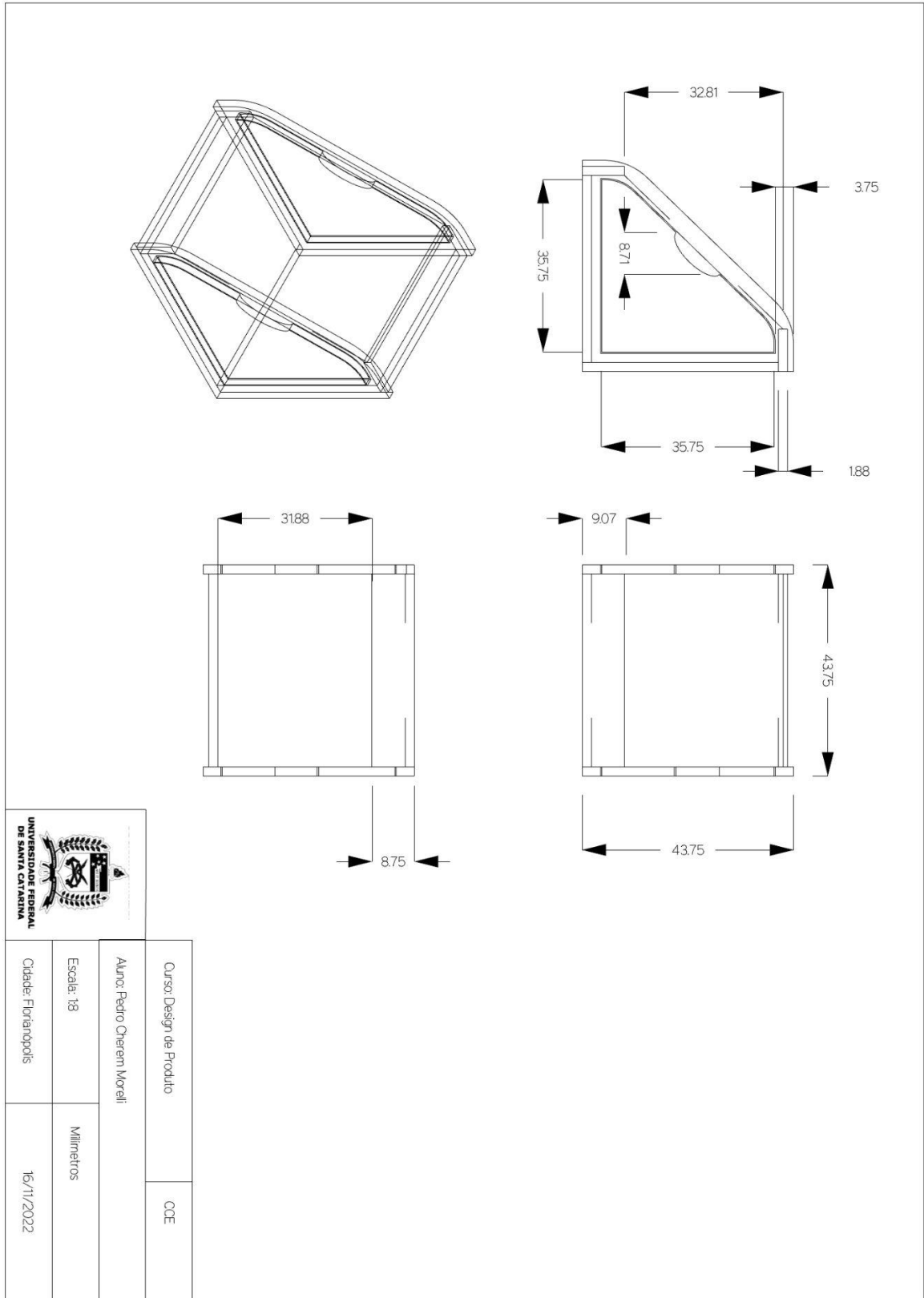
- sim
- não
- outro _____

Os pais têm restrição por adquirir móveis desse tipo? Por que?

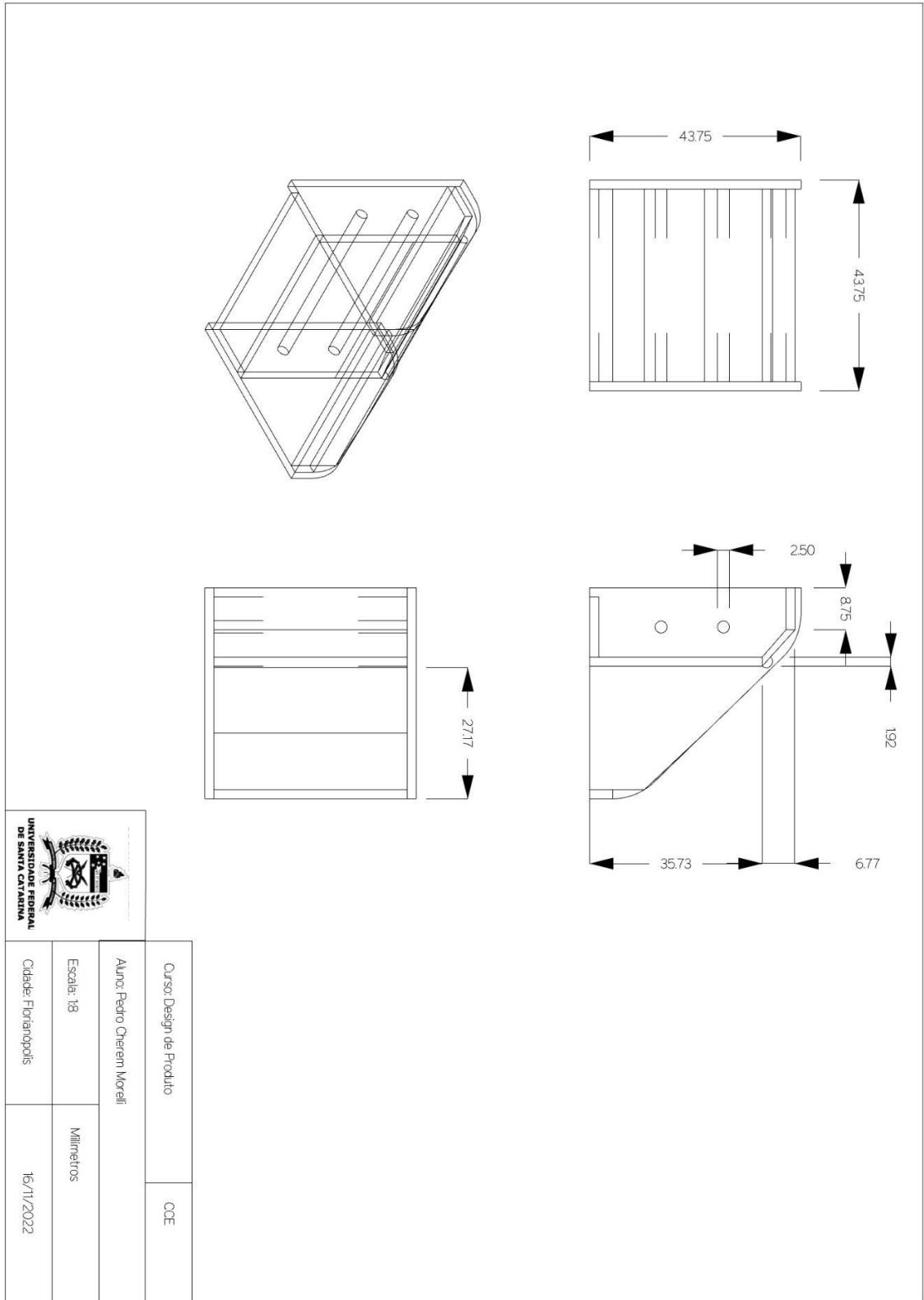
Quais fatores seriam mais importantes para a escolha de um móvel para as crianças? (até 3 escolhas)

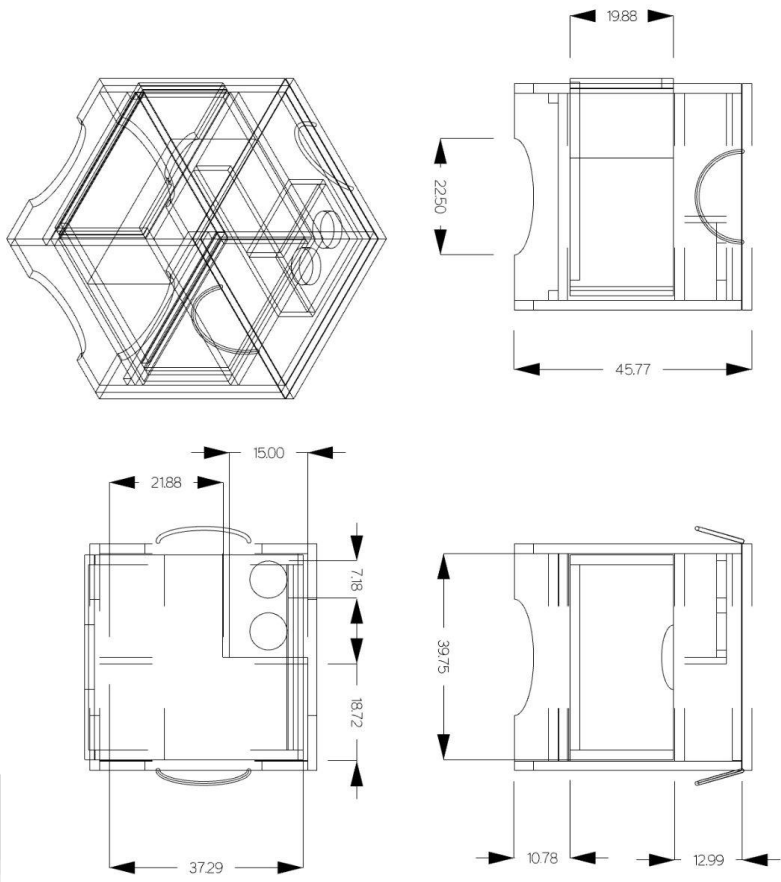
- o móvel ter imagens das personagens preferidas
- o móvel ter as cores da personagem preferida da criança
- o móvel ter as cores preferidas da criança
- o móvel ter cores neutras que não interfiram no ambiente.
- que o móvel tenha semelhanças com os móveis utilizados pelos pais
- que o móvel tenha baixo custo
- que o móvel tenha alta durabilidade
- que o móvel seja seguro (evitando acidentes)
- que o móvel seja adaptável (módulos componíveis, alteração de peças coloridas etc)
- que o móvel seja multifuncional
- que o móvel tenha características sustentáveis

APÊNDICE B – Desenho Técnico (Cabeça)



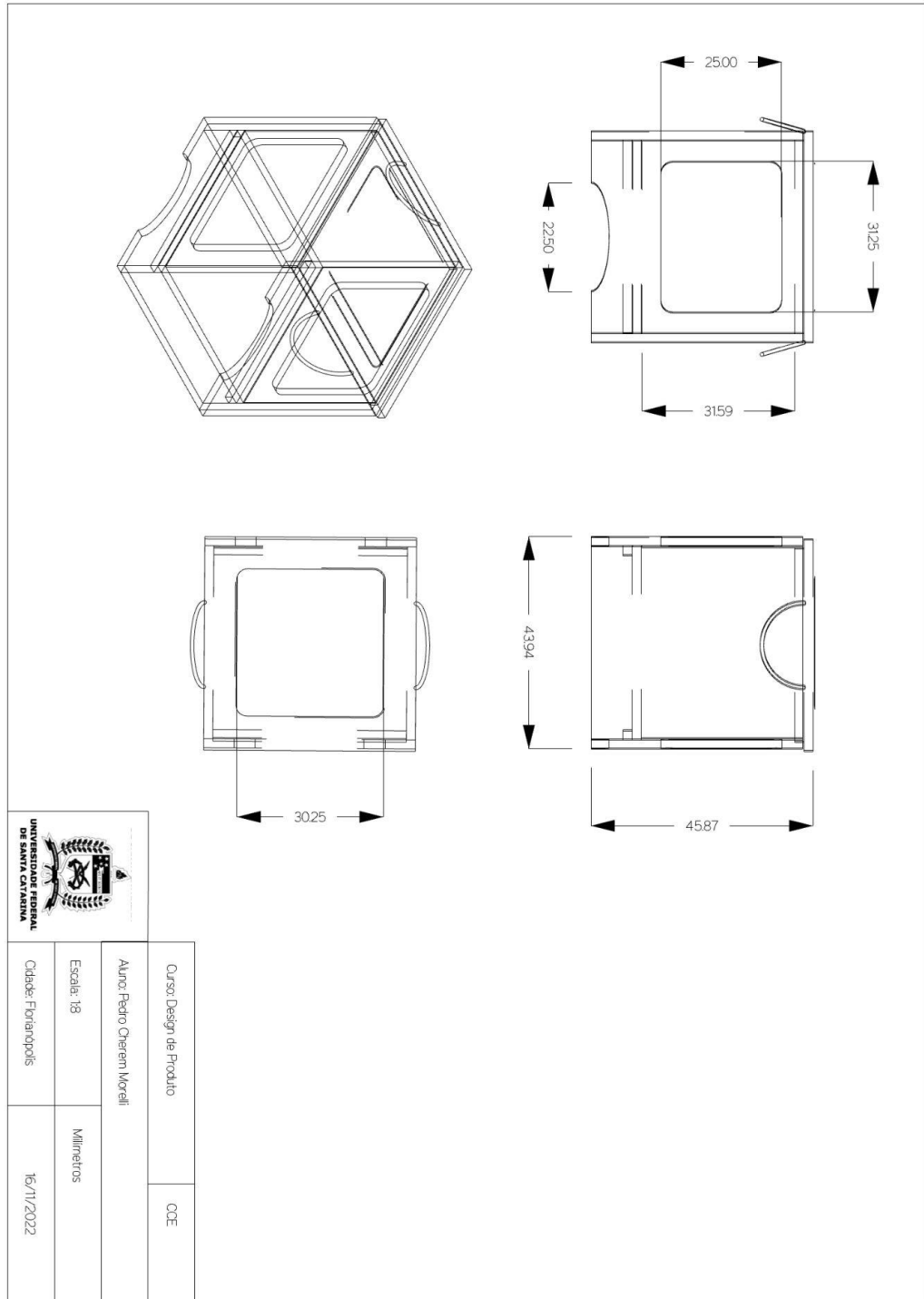
APÊNDICE C – Desenho Técnico (Rabo)



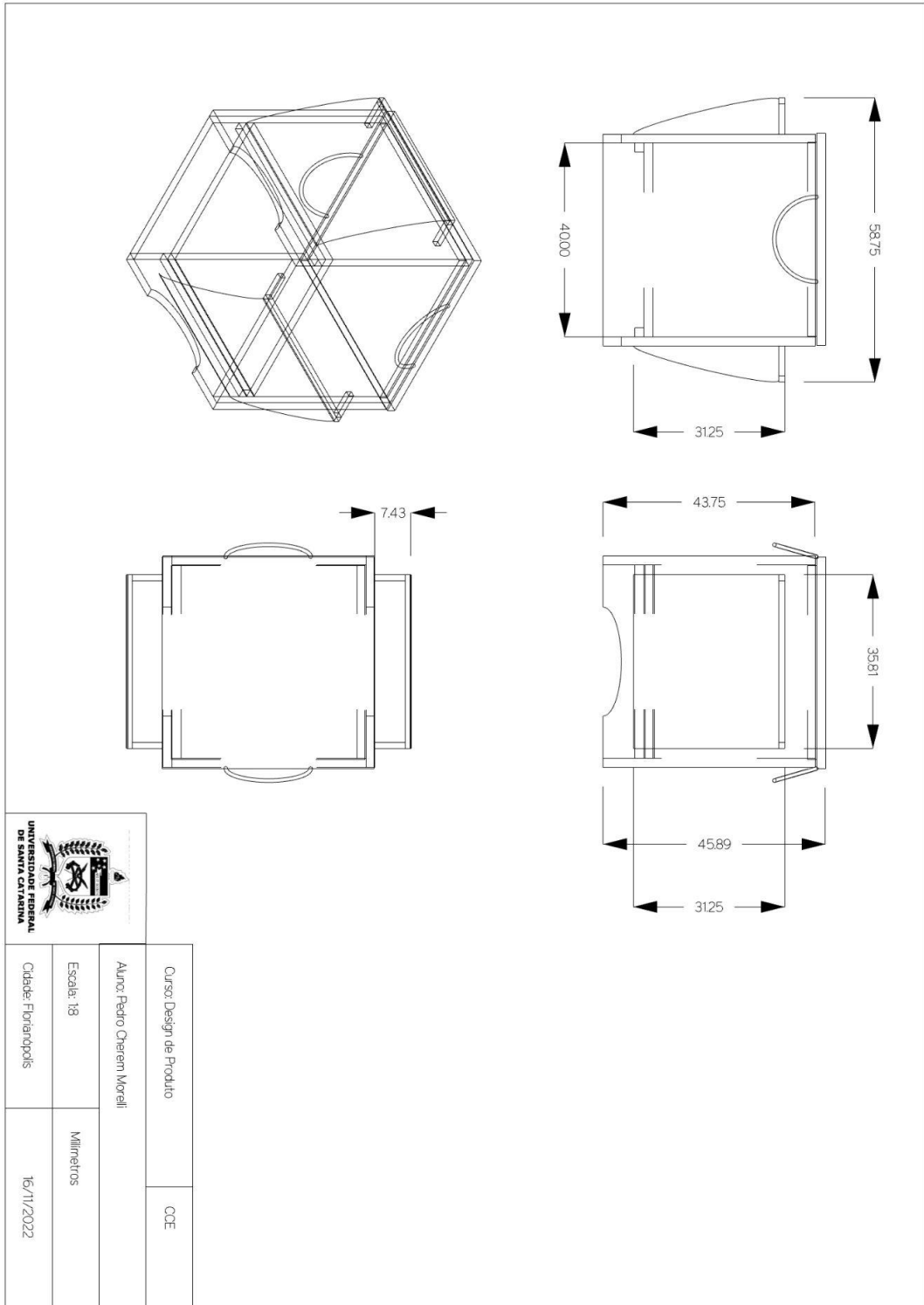


Curso: Design de Produto	CCE
Aluno: Pedro Otavem Morelli	
Escala: 1:8	Milímetros
Cidade: Florianópolis	16/11/2022

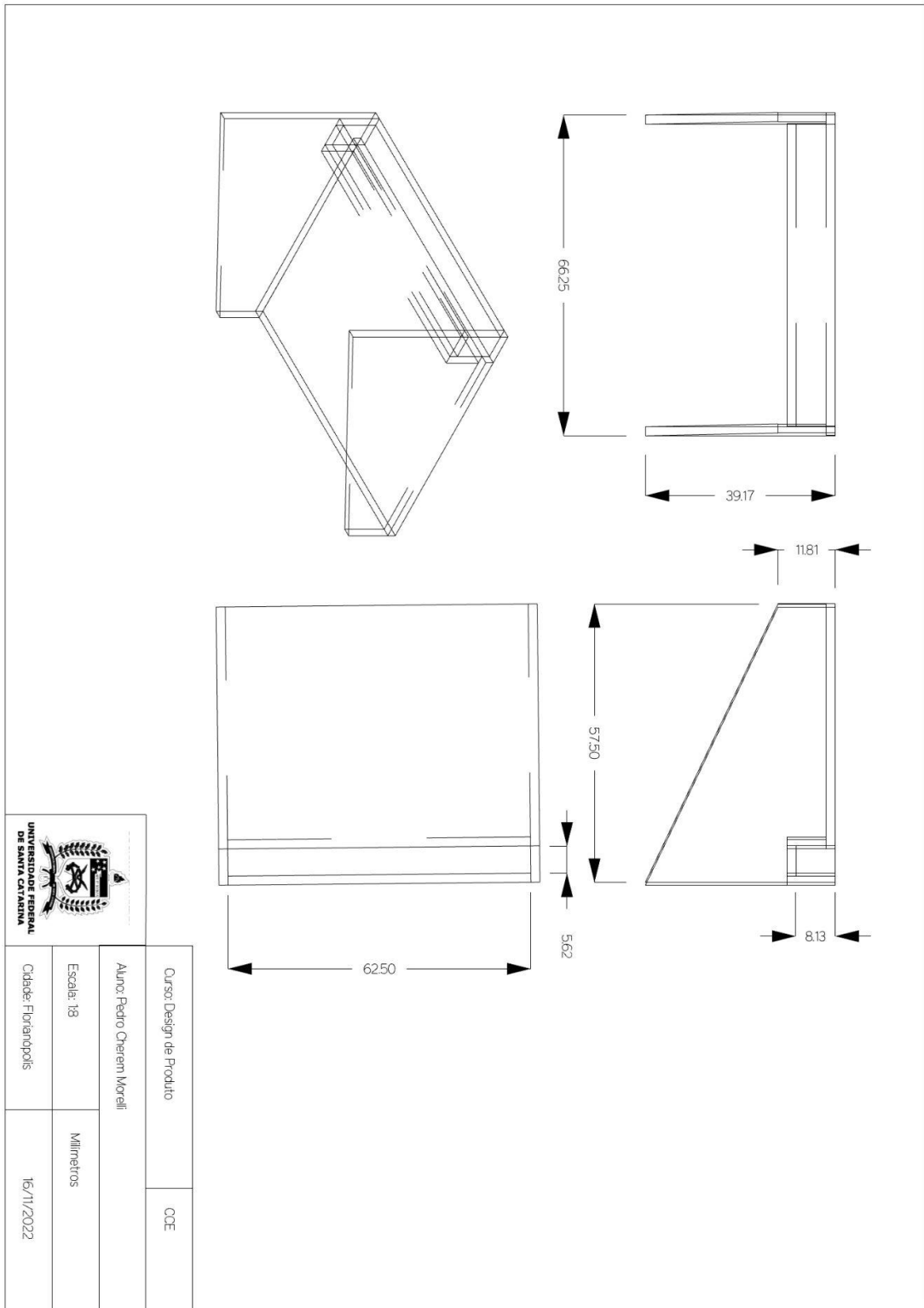
APÊNDICE E – Desenho Técnico (Módulo 4)



APÊNDICE F – Desenho Técnico (Módulo 5)



APÊNDICE G – Desenho Técnico (Complemento 1)



APÊNDICE H – Desenho Técnico (Complemento 2)

