PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

ANA CLARA DE AQUINO ALMEIDA SIQUEIRA

DESIGN E ACESSIBILIDADE DE CRIAÇÃO PARA NÃO DESIGNERS RESOLVEREM SEUS PEQUENOS PROBLEMAS DO DIA A DIA

Goiânia
2024

ANA CLARA DE AQUINO ALMEIDA SIQUEIRA

DESIGN E ACESSIBILIDADE DE CRIAÇÃO PARA NÃO DESIGNERS RESOLVEREM SEUS PEQUENOS PROBLEMAS DO DIA A DIA

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Genilda da Silva Alexandria Sousa

Goiânia
2024

ANA CLARA DE AQUINO ALMEIDA SIQUEIRA

DESIGN E ACESSIBILIDADE DE CRIAÇÃO PARA NÃO DESIGNERS RESOLVEREM SEUS PEQUENOS PROBLEMAS DO DIA A DIA

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

_____

Profa. Dra. Genilda Alexandria - orientador
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

_____

Profa. Dra. Ana Bandeira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

_____

Prof. Esp. João Paulo Morais
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, e mais importante, à minha avó, que sempre me mostrou na prática o poder da criatividade, usando muitas coisas presentes de casa para solucionar problemas dentro do ambiente.

Junto com ela, agradeço à minha mãe que me apoiou e sempre me apoia em todas as decisões da minha vida. Nessa etapa não poderia ter sido diferente.

Agradeço também aos meus amigos que estiveram presentes no desenvolver deste projeto Belle, Júlia, Mathews e Du, que acompanharam e surtaram junto comigo.

Deixo um grande agradecimento também ao estúdio Cisne Negro, que se tornou minha casa de descanso nos momentos que mais precisava dar um ar para minha cabeça com o corpo.

Por fim, mas não menos importante, agradeço à minha professora e orientadora Genilda, não só por esse trabalho, mas por esses últimos 4 anos de ensinamentos, trocas e risadas. Esse tempo passou voando por conta disso.

“O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; e ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando”

Fayga Ostrower

RESUMO

O presente trabalho aborda os desafios cotidianos enfrentados por indivíduos em seus lares, como a falta de organização, a necessidade de reparos e ajustes ou a dificuldade em manter uma estética decorativa. Embora tais problemas possam ser solucionados por meio da aquisição de produtos ou contratação de serviços, essas alternativas nem sempre são viáveis devido a restrições financeiras ou à escassez de tempo. Assim, torna-se necessário buscar soluções autônomas, sendo a criatividade uma ferramenta essencial nesse contexto. Por meio dela, é possível encontrar alternativas que utilizem recursos já disponíveis, promovendo a prática de improvisação e criação de soluções conhecidas popularmente como "gambiarras".

O estudo ressalta a relevância do design como ferramenta para estimular a criatividade e viabilizar a resolução de problemas, propondo a democratização do acesso ao conhecimento e às práticas criativas, sobretudo para indivíduos em condições de vulnerabilidade econômica. Adicionalmente, a pesquisa enfatiza a importância de fomentar a criatividade como competência essencial para o desenvolvimento pessoal e profissional, além de promover a sustentabilidade por meio do reaproveitamento de materiais e da redução do desperdício.

Em síntese, este trabalho posiciona o design como uma estratégia central para promover soluções criativas e acessíveis, fornecendo metodologias que ampliam o acesso à criatividade e ao design. O objetivo é capacitar as pessoas a resolver problemas cotidianos de forma sustentável e inovadora, contribuindo para uma melhoria na qualidade de vida e para o fortalecimento de uma sociedade mais resiliente e criativa.

Palavras chave: Criatividade, Design, Autonomia, Sustentabilidade, Gambiarra.

ABSTRACT

This study addresses the daily challenges faced by individuals in their homes, such as lack of organization, the need for repairs and adjustments, or difficulties in maintaining a decorative aesthetic. While these issues can often be resolved through the purchase of products or the hiring of services, such alternatives are not always feasible due to financial constraints or time

limitations. Consequently, it becomes necessary to seek autonomous solutions, with creativity serving as a crucial tool in this context. Through creativity, individuals can devise alternative approaches utilizing available resources, fostering the practice of improvisation and the creation of solutions commonly referred to as "life hacks."

The study underscores the importance of design as a tool for fostering creativity and enabling problem-solving, advocating for the democratization of access to creative knowledge and practices, particularly for individuals in economically vulnerable situations. Additionally, the research highlights the significance of promoting creativity as an essential competency for personal and professional development, while also encouraging sustainability through material reuse and waste reduction.

In summary, this work positions design as a central strategy for promoting creative and accessible solutions, providing methodologies that expand access to creativity and design. The goal is to empower individuals to address everyday problems sustainably and innovatively, contributing to improved quality of life and the development of a more resilient and creative society.

Keywords: Creativity, Design, Autonomy, Sustainability, “Gambiarra”.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Decoração de banco com um pano estampado.....09
Figura 2 - Prints de um vídeo ensinando um DIY.....10
Figura 3 - Prints de um vídeo ensinando um DIY.....10
Figura 4 - Artesanato feito com capim dourado.....17
Figura 5 - Sequência de imagens de um espaço maker.....20
Figura 6 - Calcinhas Pantys…….....26
Figura 7 - Árvore Funcional De Um Descascador De Batatas…….....33
Figura 8 - Mapa de empatia…….....38
Figura 9 - Gambiarra para ventilar o monitor para não super-aquecê-lo durante o uso……..…….....42
Figura 10 - Área de serviço da casa do entrevistado…….....43
Figura 11 - Imagens da casa do entrevistado……...…….....44

Figura 12 - Similares de kits…….…….....57
Figura 13 - Palavras que remetem à gambiarra……...…….....59
Figura 14 - Moodboard……...…….....60
Figura 15 - Cores e tipografias selecionadas…….…….....60
Figura 16 - Opções de logo do projeto…….…….....62
Figura 17 - Desenho escolhido…….…….....62
Figura 18 - Opções de ilustrações…….....63
Figura 19 - Boneco do guia…….…….....64
Figura 20 - Disposição de ferramentas…….....65
Figura 21 - Modelos de caixas…….....66
Figura 22 - Identidade visual…….…….....67
Figura 23 - Imagens do guia…….…….....68
Figura 24 - Guia impresso…….…….....76
Figura 25 - Caixa kit de ferramentas…….…….....78
Figura 26 - Especificações técnicas da caixa…….....80

SUMÁRIO

RESUMO 5
ABSTRACT 6
LISTA DE ILUSTRAÇÕES..... 7
1 **INTRODUÇÃO**..... 9
2 **CONTEXTO HISTÓRICO**..... 13
2.1 Métis grega…… 13
2.2 Movimento hippie e a contracultura..... 15
2.3 Do It Yourself..... 16

2.4 Open Design..... 17
2.5 Espaços Makers..... 19
2.6 Bricolagem 20
3 AUTONOMIA E CONTEMPORANEIDADE 22
3.1 Consumo desenfreado 22
3.2 Sustentabilidade 22
3.3 Gambiarra 27
4 **EXERCÍCIOS CRIATIVOS** 29
4.1 Observar 31
4.2 Análise de funções 32
4.3 MESCRAI 34
5 **INDICATIVO DE PROJETO** 35
6 **PROJETO** 35
6.1 Metodologia adotada 35
6.2 Definição de persona 36
6.3 Mapa de empatia 37
6.4 Entrevista e estudo de espaço 41
6.5 Análise de similares 45
6.5.1 Análise de similares de kits..... 57
6.6 Estudos 58
6.7 Partido adotado 66
7 **CONSIDERAÇÕES FINAIS** 81
8 **REFERÊNCIAS** 83

1 INTRODUÇÃO

Quando tratamos da questão de resolução de problemas, como pequenos reparos, consertos, organizações espaciais ou até melhorias estéticas para objetos, móveis ou ambientes, procuramos ir atrás de suas devidas soluções da forma mais fácil e de modo mais prático e efetivo. Para alguns brasileiros é mais simples ir em busca de soluções prontas e que possam resolver a questão da melhor forma por meio de um produto novo que atenda a essas necessidades. Porém, para outros, esse caminho não é tão viável, seja por motivos financeiros, falta de tempo e de recursos.

Dessa forma, lhes resta pensar em soluções mais acessíveis de forma autônoma, ou seja, eles mesmos produzirem o produto ou pensarem em uma resolução por si próprios. Isso significa que eles precisam usar a criatividade para a criação da solução. “O homem cria, não

apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; e ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando" (OSTROWER, 1977, p. 10). Assim, pode-se dizer que a criatividade é praticada como uma necessidade para, de certa forma, sobreviver, pois se apresenta como uma das poucas possibilidades viáveis para que a pessoa consiga resolver seus problemas diários. Para isso, usa-se um processo intuitivo e racional com a memória como uma ferramenta, onde se relembra de vivências e outros desenvolvimentos vistos e feitos anteriormente baseados em uma determinada cultura e sociedade, importantes fatores que influenciam nas decisões do criador.

Uma grande referência dessa criatividade praticada de forma autônoma é o movimento *DIY* (*Do It Yourself* ou Faça Você Mesmo), onde as pessoas identificam suas necessidades e usam objetos e inspirações ao redor delas para criar formas ou produtos que respondam a essas adversidades.

Figura 1: Decoração de banco com um pano estampado

Fonte: disponível em https://blog.justinablakeney.com/2016/05/indigo-crush-fabric-diys.html/jungalow-indigo-fabric-diy-process , acesso em 11/04/2024

Figura 2: Prints de um vídeo ensinando um DIY

Fonte: disponível em https://www.instagram.com/p/C5M4lNnO4mU/?igsh=OHJ3eWkyODhkYnhn , acesso em 12/04/2024

Figura 3: Prints de um vídeo ensinando um DIY

Fonte: disponível em https://www.instagram.com/p/C5M4lNnO4mU/?igsh=OHJ3eWkyODhkYnhn , acesso em 12/04/2024

Além do movimento DIY, há também a bricolagem, do francês *bricoleur,* que significa trabalho manual, ocupação, improvisação, uma prática voltada à atividades feitas de forma autônoma, muito marcada pela experimentação. Igualmente à essa outra dinâmica, a bricolagem é desenvolvida a fim de usar a criatividade para solucionar os problemas cotidianos do usuário sem que ele dependa de outros para tal.

Existem exercícios e estímulos para a prática da criatividade e o design se torna uma grande ferramenta tanto para os exercícios criativos quanto para a execução da solução dos problemas apresentados por essas pessoas.

Assim, é notável a importância do acesso aos conhecimentos e exercícios sobre a criatividade para os processos de busca de soluções nesse sentido, principalmente para aqueles mais vulneráveis economicamente, pois eles não possuem condições para atender às suas necessidades por meio de uma compra de um produto ou um requerimento de um serviço. Isso implica em uma demanda que possibilite à essas pessoas exercerem a criatividade de forma eficiente para que elas possam resolver suas questões diárias.

A partir disso, foram feitos vários estudos usando metodologias de Ellen Lupton (2011) a fim de compreender melhor as dificuldades dos usuários e, assim, conseguir desenvolver a melhor solução que atenda às suas necessidades.

Para que essa demanda seja atingida, foi desenvolvido um material editorial contendo exercícios criativos voltados às principais dificuldades que os usuários passam em seus cotidianos, além de um kit de ferramentas para que as ideias criadas a partir do guia se tornassem possíveis de se concretizar. Dessa forma, as pessoas terão uma autonomia para resolver seus problemas por conta própria e se tornarão independentes de terceirizações, como uma compra de um produto ou uma contratação de serviço.

Objetivo Geral

Buscar formas de entender possibilidades de auxiliar as pessoas a serem mais criativas em seu cotidiano.

Objetivos Específicos

- Realizar um estudo bibliográfico sobre o assunto e conceitos;
- Levantar algumas dificuldades que as pessoas têm em seu cotidiano e que poderiam se beneficiar com ações criativas;

- Conhecer possíveis exercícios criativos;
- Buscar maneiras de tornar acessível esses conhecimentos;
- Conectar e valorizar as estratégias do design no processo de auxílio às pessoas.

Justificativa

O desenvolvimento dessa pesquisa reveste-se de grande importância por várias razões. Primeiramente, promove a autonomia e a independência, uma vez que incentiva a utilização da criatividade para a resolução de problemas cotidianos, capacitando as pessoas a encontrarem soluções próprias sem depender de produtos ou serviços externos.

Além disso, a pesquisa contribui para a redução de custos para aqueles em situações de vulnerabilidade econômica, ao possibilitar a criação de soluções próprias, alternativa mais acessível que a aquisição de produtos ou a contratação de serviços. Desse modo, promove-se uma melhor gestão financeira entre esses indivíduos.

A pesquisa também estimula a criatividade, fornecendo exercícios e estímulos para sua prática, essenciais para o desenvolvimento pessoal e profissional. Tal habilidade é valiosa em diversos contextos e pode ser uma ferramenta poderosa para a resolução de problemas.

Outro aspecto relevante é a promoção da sustentabilidade, uma vez que os movimentos DIY (Faça Você Mesmo) e de bricolagem incentivam o reaproveitamento de materiais e objetos, reduzindo o desperdício e promovendo práticas mais *eco-friendly*, com impacto positivo no meio ambiente.

Além disso, a pesquisa valoriza o design como ferramenta para auxiliar na busca por soluções criativas, fornecendo estratégias e metodologias que possibilitam a resolução de problemas de forma mais eficiente e eficaz.

A pesquisa também identifica maneiras de tornar os conhecimentos e exercícios sobre criatividade mais acessíveis, especialmente para aqueles que não têm acesso a recursos educacionais formais, democratizando assim o acesso à criatividade e ao design.

Em suma, a pesquisa visa empoderar as pessoas a utilizar a criatividade para a resolução autônoma de problemas diários de maneira acessível e sustentável, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e para a construção de uma sociedade mais inovadora e resiliente.

2 CONTEXTO HISTÓRICO

Para se tornar possível a visualização do acesso à criatividade como ferramenta de ajuda para a resolução de obstáculos cotidianos, é necessário estudar as principais motivações e razões do porque isso se torna tão importante. Com os capítulos, nota-se pensamentos filosóficos e movimentos históricos, como o movimento hippie, onde a criatividade se colocou não só como um meio facilitador mas também político.

Ela se torna de suma importância principalmente para as pessoas atenderem às suas necessidades sem depender das massas ou de objetos de maior poder, de forma que elas consigam trabalhar com utensílios acessíveis ou reutilizar os já possuídos. Movimentos como o DIY (Do It Yourself), bricolagem e outros exploram ainda mais a fundo como tornaram isso possível e ainda exploram suas origens baseadas em determinadas demandas emancipatórias e disponíveis.

Em conclusão, a criatividade se revela como uma ferramenta indispensável para enfrentar os desafios diários, permitindo que as pessoas busquem soluções independentes das imposições de grandes poderes ou estruturas sociais dominantes. Através desses movimentos, a autonomia se fortalece, promovendo o uso consciente de recursos acessíveis e reutilizáveis. Esses movimentos emergem não apenas como respostas práticas, mas também como formas de resistência e emancipação, demonstrando que a criatividade pode ser um meio poderoso de transformação individual e coletiva.

2.1 MÉTIS GREGA

Para começar a se pensar em uma ideia de autonomia, no sentido da pessoa se tornar independente de segundos para completar suas tarefas ou atender às próprias necessidades, deve-se considerar também o porquê de se querer isso e o que impede isso de acontecer. Fatores como economia, falta de tempo e as massas influenciam na capacidade de independência e muitas vezes na de sobrevivência principalmente, questões pensadas desde a Grécia antiga trazendo conceitos que refletem esses estilos de vida. Nessa época, surgiu uma forma de pensamento que aborda fatores como inteligência, astúcia e habilidade de lidar com imprevistos, também conhecida como *métis* grega.

> A métis é uma forma de pensamento, um modo de conhecer; ela implica um conjunto complexo, mas muito coerente, de atitudes mentais, de comportamentos intelectuais que combinam o faro, a sagacidade, a previsão, a sutileza de espírito, o fingimento, o desembaraço, a atenção vigilante, o senso de oportunidades, habilidades diversas, uma experiência longamente adquirida; ela se aplica a realidades fugazes, móveis, desconcertantes e ambíguas, que não se prestam nem à medida precisa, nem ao cálculo exato, nem ao raciocínio rigoroso (DETIENNE; VERNANT, 2008, apud TEIXEIRA, 2023).

Esse tipo de sabedoria também “[...] define-se como trampolinagem, palavra que um jogo de palavras associa à acrobacia do saltimbanco e à sua arte de saltar no trampolim, e como trapaçaria, astúcia e esperteza no modo de utilizar ou de driblar os termos dos contratos sociais.” (CERTEAU, 2014, p. 74).

Certeau (2014) explica que esse conceito se encontra em um meio onde as pessoas que se utilizam desse artifício são aquelas que não tem um espaço próprio e que, por isso, devem usar o próprio ambiente e aquilo que o impõe e define como ele é para se aproveitar de seus próprios recursos ao seu favor. O autor esclarece que esses espaços pré-estabelecidos e impostos por instituições, empresas ou qualquer sujeito de poder e querer são bases onde se podem gerir as relações com uma exterioridades ou ameaças, por meio de concorrências principalmente, onde são objetos de manipulação às grandes massas. Ele chama esses artifícios de dominação de estratégias, ou seja, os responsáveis criam modelos e estilos de vida a fim de manter o sistema sob controle.

A partir da concepção das estratégias, Certeau (2014) também define o conceito de táticas, a métis que vem como uma forma de sobreviver dentro desses meios manipulados. As táticas exploram as estratégias e encontram diferentes modos de fazer e agir para se adaptarem ou facilitarem as realidades individuais fora das massas, não obedecendo às leis do lugar. “Em suma, a tática é a arte do fraco.” (CERTEAU, 2014, p. 95). O autor ainda complementa:

> “[…] chamo de tática a ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Então nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia. A tática não tem por lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha. Não tem meios para se manter em si mesma, à distância, numa posição recuada, de previsão e de convocação própria: a tática é movimento "dentro do campo de visão do inimigo", como dizia von Bullow, e no espaço por ele controlado. Ela não tem, portanto, a possibilidade de dar a si mesma um projeto global nem de totalizar o adversário num espaço distinto, visível e objetivável. Ela opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as "ocasiões" e delas depende, sem base para estocar benefícios, aumentar a propriedade e prever saídas. O que ela ganha não se conserva. Este não lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no voo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia.” (2014, p. 95).

Em conclusão, a compreensão da autonomia e dos obstáculos que a limitam revela a complexidade de viver em um mundo moldado por estratégias dominantes. A métis grega, com sua ênfase na sagacidade e adaptabilidade, oferece uma perspectiva rica sobre a inteligência prática necessária para navegar esses desafios. Certeau (2014) complementa essa visão ao delinear a distinção entre estratégias e táticas, ressaltando que, enquanto as estratégias são ferramentas de poder estabelecidas por instituições, as táticas representam a arte dos menos favorecidos de se adaptar e prosperar em espaços alheios. “O que distingue estas daquelas são os tipos de operações nesses espaços que as estratégias são capazes de produzir, mapear e impor, ao passo que as táticas só podem utilizá-los, manipular e alterar.” (CERTEAU, 2014, p.87). Essa análise sublinha a importância da criatividade e da astúcia na

busca pela autonomia, mostrando que, mesmo em contextos de controle rigoroso, existem brechas para manobras inteligentes e resiliência individual. Assim, a reflexão sobre a métis e as táticas não apenas ilumina a resistência e a sobrevivência em ambientes adversos, mas também reforça a capacidade humana de reinventar e se apropriar de espaços limitantes para transformar suas realidades.

2.2 MOVIMENTO HIPPIE E CONTRACULTURA

Durante as décadas de 50 e 60 em meio à Guerra Fria nos Estados Unidos, criaram-se questionamentos em torno do contexto em que viviam, criticando hábitos, comportamentos e costumes da cultura vigente que eram considerados normais, ou seja, dentro de uma cultura hegemônica capitalista. Os jovens da época, principalmente, se viam descrentes em um país que tentava se provar superior na época por meio de combates contra o socialismo em campos tecnológicos e estilos de vida que incentivava incessantemente o consumismo, tal qual o *American Way of Life* (Estilo de Vida Americano). As pessoas que se contentavam com essa cultura viam essa prática consumista de modo, segundo Souza (2018), "naturalizado como necessidade", de uma forma em que se atrelava esse hábito ao emocional e "padrões de sucesso e felicidade passaram a ser atrelados ao consumo" (SOUZA, 2018).

A partir disso, a jovem sociedade estadunidense se juntou e se movimentou criando uma contracultura, ou seja, uma luta cheia de contestação, insatisfação e que buscavam uma outra realidade contra os costumes consumistas e capitalistas da época. Segundo Pereira (1983), "[...] significava também novas maneiras de pensar, modos diferentes de encarar e se relacionar com o mundo e com as pessoas". Dessa forma, podemos definir a contracultura como um movimento de contestação da cultura que tenta desafiar os padrões de comportamento estabelecidos pela sociedade. Pereira (1983, p. 13) também explica:

> O termo "contracultura" foi inventado pela imprensa norte-americana, nos anos 60, para designar um conjunto de manifestações culturais novas que floresceram, não só nos Estados Unidos, como em vários outros países, especialmente na Europa e, embora com menor intensidade e repercussão, na América Latina. Na verdade, é um termo adequado porque uma das características básicas do fenômeno é o fato de se opor, de diferentes maneiras, à cultura vigente e oficializada pelas principais instituições das sociedades do Ocidente.

Diante da contracultura, surgiu o movimento *hippie* nos Estados Unidos e outros movimentos com a mesma proposta de liberdade em outros países, como o tropicalismo no Brasil que se encontrava em regime militar (1964-1985). Esses movimentos também ganharam força por meio da indústria cinematográfica hollywoodiana e telenovelas que tinham um papel construtor de simbolismos relacionados ao comportamento consumista, promovendo e influenciando esses estilos de vida e hábitos dos espectadores.

Além da crítica ao consumismo, preocupavam-se com a ecologia e a sustentabilidade muito afetada por esse tipo de estilo de vida. Pensando nisso, Neto (2017) explica que os adeptos ao movimento hippie aproveitam materiais orgânicos ou já utilizados anteriormente para fazerem artesanato e, a partir disso, tirar o seu sustento. Dessa maneira, começava-se a pensar em maneiras autônomas de se viver, adotando um estilo de vida não tão dependente do consumo e que forçava as pessoas a pensarem criativamente a reutilizarem coisas já adquiridas anteriormente e transformá-las em outras que sejam úteis para a pessoa em seu dia a dia.

2.3 DO IT YOURSELF (FAÇA VOCÊ MESMO)

Da tradução "faça você mesmo", é um movimento atualmente muito popular nos Estados Unidos, mas tendo suas origens muito antes na Suécia em 1860 com o movimento *Sloyd*. Ele consistia inicialmente em ensinar às crianças atividades úteis para o dia a dia para que elas se tornassem "cidadãs funcionais" (WHITTAKER, 2014 *apud* ARAUJO, 2023). Já o movimento similar *Uno Cygnaeus* na Finlândia tinha o objetivo de tirar o monopólio das igrejas na época, fazendo com que as pessoas não dependessem mais da instituição para resolver seus problemas do cotidiano, como marcenaria, costura e outras atividades. Em ambos e em demais movimentos semelhantes, o foco era a independência do ser para realizar várias atividades do dia a dia com uma solução ao seu alcance, ou seja, ele mesmo aprender a fazer sem precisar dos outros para alcançar suas necessidades.

Nos Estados Unidos, esse movimento chegou e tomou alcances em que a pessoa é mais do que capaz de realizar não só pequenas atividades, mas também reformas de suas casas, adquirindo os próprios insumos necessários em precisar de um profissional para atuar, tornando os materiais e processos mais simples e intuitivos. Esses exercícios também ganharam popularidade e força por meio das revistas que divulgaram fotos com tutoriais mostrando o "antes e depois" e a transformação de objetos já usados em novos e prontos para uma renovada função.

Já no Brasil essa produção manual não era vista como uma coisa boa, mesmo sendo algo mais trabalhoso, pois era mais comum ser feito por camadas mais pobres e era considerada "coisa de escravo" (ARAUJO, 2023) até a Abolição da Escravatura e a chegada dos imigrantes no país, por mais que houvessem pessoas livres fazendo trabalhos manuais.

Araujo (2023), citando Manoel (1996, p. 22), ainda realça o papel feminino do DIY no Brasil, principalmente no século XIX, pois, dentro de uma sociedade patriarcal, as mulheres tinham o papel de cuidar do lar e, com isso, tinham muito tempo livre. Elas então, recorriam à professores para ensinar atividades "femininas", como costura, pintura e cozinha para passar o tempo e serem aprovadas por essa sociedade. Porém, nas famílias mais pobres, essas mulheres não tinham condições para pagar alguém para ensinar tais atividades. Esse conhecimento era passado de mãe para filha através de gerações e assim se tornando algo cultural nas regiões onde eram transmitidas essas habilidades e, delas, tirar o seu sustento, como é o caso das

artesãs do Jalapão em Tocantins que fazem desde objetos até jóias com o uso de capim dourado.

Figura 4: Artesanato feito com capim dourado

Fonte: disponível em https://g1.globo.com/to/tocantins/noticia/2023/06/04/trabalho-de-artesas-apresenta-cultura-do-capim-dourado-do-tocantins-para-o-mundo.ghtml , acesso em 03/06/2024.

Com essas informações podemos chegar a um cenário identificável hoje em dia desde essa época: muitas pessoas continuam buscando essa autonomia e independência de novos produtos para solucionarem seus problemas cotidianos pela falta de recursos econômicos e de tempo. É possível também identificar a questão da falta de materiais decentes para o reaproveitamento adequado do objeto, levando as pessoas a improvisarem o modo de fazer desses processos e fazendo o que podemos chamar de “gambiarra”.

2.4 OPEN DESIGN

Cruickshank (2016, p. 3) explica que o Open Design é caracterizado por um conjunto de processos de troca, compartilhamento, mudança, aprendizagem e colaboração a fim de expandir os conhecimentos e práticas criativas de designers para outros designers e até aqueles não designers, muitas vezes sem fins lucrativos. O autor também chega a “quebrar” a palavra, onde “Open” traduzindo para “abertura” remete ao não preso, não selado e ao exposto, quebrando as barreiras de conhecimentos de todas as áreas dentro e fora do design. Essa ruptura se comprova por ações e interações do dia a dia quando os comportamentos são conduzidos, seja na escolha de um produto, um método, uma forma de comunicação ou até uma roupa criada pela própria pessoa ou por um designer (CRUICKSHANK, 2016, p.3). Cabeza e Moura (2014, p.2) ainda esclarecem que esse movimento está sempre em constante crescimento e evolução em razão principalmente do avanço tecnológico informacional e da internet que geraram novos ambientes de criação, de projeto e produção e novas relações entre o usuário, o designer e o produtor.

Pelo design estar muito presente diariamente, muitas vezes o valor dele se torna invisível principalmente pelo designer muitas vezes não produzir, somente, um produto de tangível, segundo Cruickshank (2016, p.3), mas sim o projeto e sua idealização, onde ele será feito por um especialista na área. Ou seja, o designer se torna ali um dos muitos colaboradores criativos do processo e não faz design no processo de execução do projeto. Tal realidade se resultou pelo trabalho desse profissional não envolver somente a parte da criação palpável mas sim o desenvolvimento da ideia e os fatores que colaboram para tal, como objetivos e dificuldades do programa.

Os primeiros contatos com essa prática de abertura são vistos desde o século XIX, explicado por Cruickshank (2016, p.4), nos trabalhos industriais, quando os proprietários de fundições de ferro compartilharam livremente suas experiências de fundição de ferro com concorrentes e potenciais novos participantes. O resultado foi que, durante o período de 20 anos, a eficiência para as indústrias teve um aumento significativo. Esse fato revela o quanto os processos hoje vistos pelo Open Design contribuem para o avanço tecnológico independente de lugares, épocas e pessoas.

Foi na crise da democracia entre as duas guerras mundiais que o conceito da abertura passou a ser abordado no campo da filosofia e da política, e depois na década de 60 nas artes, explica Cabeza e Moura (2014, p. 2). Depois disso, o conceito se expandiu para vários campos do conhecimento, em razão do surgimento das tecnologias da informação e o conhecimento e da fabricação digital, da cultura da Internet e da cultura do software de código livre/aberto, que geraram novos ambientes de criação, de projeto e produção e novas relações entre o usuário, o designer e o produtor.

Cruickshank (2016, p. 4) implica que existem muitos ramos de pesquisa em inovação que são relevantes para o Open Design, incluindo inovação democratizada, inovação aberta, capacidade de absorção (absorção de novas ideias), capacidade dinâmica (mudança como resultado da adoção de novas ideias), inovação social e os efeitos e características de redes e comunidades. Vale relembrar que o design é presente em todos os lugares e que os objetos passaram por um vasto processo de pensamento e pesquisa justamente a fim de solucionar um problema ou melhorar uma situação, ou seja, é uma área tecnológica a partir de uma criação ou transformação. Isso significa que o design pode ser considerado uma ferramenta capaz de promover mudanças individuais, sociais e democráticas. Cabeza e Moura (2014), enquanto cita Bonsiepe (2011, p. 21), considera o design como uma ferramenta de projeto humanista projetual e “esse humanismo projetual implica na redução da dominação e, no caso do design, na atenção aos excluídos, aos discriminados, aos invisíveis que são a maioria deste planeta.” (CABEZA; MOURA, 2014, p. 8).

A partir dessa visão, cabe ao designer procurar maneiras acessíveis de expandir o Open Design, a fim de democratizar a obtenção de soluções diárias para os problemas cotidianos das pessoas. Dessa forma, as pessoas poderão se ajudar a encontrar esses possíveis caminhos compartilhando experiências e conhecimentos e alcançar uma “emancipação para um modo de produção comunitário, libertador, transparente, aberto, baseado no trabalho livre, colaborativo e cooperativo” (CABEZA; MOURA, 2014, p. 11).

O designer, porém, deve se atentar à maneira em que produz a atividade, pois ele deve ter empatia por aqueles que não obtêm condições de estudar e colocar em prática os anos de estudos e refinamento que o profissional teve. “Um dos principais desafios para os designers

em processos de Open Design é ajudar os participantes a alcançarem todo o seu potencial criativo sem que o designer assuma uma posição hierárquica e controladora." (CRUICKSHANK, 2016, p.6). Isso deve acontecer justamente pelo design ser uma atividade humanística, como explicado anteriormente por Cabeza e Moura, um projeto feito por pessoas para outras pessoas, significando um processo compreensivo, já que ele possui a finalidade de democratizar, libertar e transparecer.

Em conclusão, o Open Design destaca-se como uma abordagem inclusiva e colaborativa que transcende as barreiras tradicionais do design, promovendo a democratização do conhecimento e das práticas criativas. Ao permitir a troca livre de informações e experiências, tanto entre designers quanto entre não-designers, essa filosofia expande os horizontes da inovação e promove a criação de soluções mais eficientes e acessíveis. Além disso, o avanço das tecnologias da informação e da internet tem potencializado essa prática, criando novos ambientes de criação e produção. Contudo, é fundamental que os designers mantenham uma postura empática e não hierárquica, auxiliando os participantes a alcançar seu potencial criativo sem dominar o processo. O Open Design, assim, não apenas amplia as possibilidades de inovação, mas também reforça a importância de uma abordagem humanística no design, visando a inclusão, a transparência e a cooperação.

2.5 ESPAÇOS MAKERS

Segundo Araujo (2023), o conceito da prática maker, o de compartilhar ferramentas em oficinas onde diferentes pessoas se reúnem para produzir, não é uma novidade. A fim de expandir esse exercício, o *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* criou as FabLabs em 2001, laboratórios com ferramentas que oferecem oficinas colaborativas com o objetivo de desenvolver o empreendedorismo local, mas passou a ser utilizado como ferramenta educacional para um aprendizado baseado em projeto.

O autor também comenta que o enfoque maior dessa atividade é o desenvolvimento de ideias, criando um ambiente propício para testes e estudos. A autora Pinto *et al.* (2018) ressalta, a partir de Eychenne e Neves (2013, p. 11) e Blikstein (2013), que os espaços makers, como a FabLab, também são ligadas a:

- Veículo de empoderamento e implementação de capacidade para os praticantes;
- Retomada do aprendizado tecnológico e inovador na criação de protótipos em um espaço que permite erros e tentativas;
- Atendimento e solução das necessidades locais;
- Valorização da atividade criativa e colocá-la em prática;
- Desenvolvimento do empreendedorismo, aprendizagem, invenção e inovação.

Além disso, pode ser considerada como sendo uma plataforma para a aprendizagem e inovação: um lugar para jogar, para criar, para aprender, para orientar, para inventar. (FABFOUDATION, 2016 apud PINTO et al., 2018).

Pinto et al. (2018) reforça que em qualquer um desses espaços de criação, não há limites como distinção de idade ou formação para se tornar membro e contribuir ou ainda trazer as suas próprias demandas para se trabalhar com o grupo. Essa mistura de público acaba sendo benéfica para o processo criativo, principalmente com a presença de pessoas mais jovens. Kent (2023) explica que a companhia de crianças pode ser muito útil pelo pequeno, por não ter muito conhecimento do mundo, acabar absorvendo as coisas ao seu redor sem julgamento. Isso significa que ele se encontra mais aberto para aprender coisas novas e observar os objetos já existentes de maneiras diferentes.

Figura 5: Ponto de amostra de marca de materiais artísticos fazendo referência à prática realizada em espaços makers

Fonte: Compilação do autor (2024).

Em suma, a prática maker e os espaços como os FabLabs representam um avanço significativo na maneira como abordamos o aprendizado e a inovação. Desde a sua concepção pelo MIT em 2001, essas oficinas colaborativas têm se consolidado como veículos de empoderamento, desenvolvimento de habilidades e estímulo ao empreendedorismo. Conforme ressaltado por Pinto et al. (2018), esses ambientes são inclusivos e beneficiam-se da diversidade de seus participantes, promovendo um espaço onde a criatividade e a experimentação são valorizadas. Além disso, a presença de crianças, conforme argumenta Kent (2023), contribui para um ambiente de aprendizado mais dinâmico e aberto, onde a capacidade de observar e reinterpretar o mundo ao redor é incentivada. Dessa forma, os FabLabs não apenas fomentam a criação e inovação, mas também servem como plataformas essenciais para a educação e o desenvolvimento pessoal contínuo.

2.6 BRICOLAGEM

A bricolagem, do francês bricolage, consiste na ideia da improvisação, segundo Nunes (2014, p. 32), um processo de criação marcado pela experimentação, pelo uso/desuso de procedimentos, pelos achados e descartes de referências, de objetos de estudo, de perguntas e objetivos. O conceito surgiu na França após a II Guerra Mundial, quando todas as produções industriais eram direcionadas para o meio bélico, ou seja, muitas pessoas da época não tinham acesso às necessidades por via da compra. Comparado com um processo de "vale-tudo", esse método é visto como um emaranhado de possibilidades, pois a pessoa não segue um modelo pronto de criação e, frequentemente, sem os materiais mais adequados, é obrigada a se virar para solucionar seus problemas.

A partir desse ponto de vista, Nunes (2014, p.35), citando Kincheloe e Berry (2007, p.17), ressalta que a bricolagem nasce a partir de um ambiente precário, de uma forma não concreta, adaptada, de uma norma que envolve construção, reconstrução, negociação e readaptação. Isso significa que esse modo de criação se estabelece a partir da necessidade. Como citado anteriormente por Ostrower (1977), o homem cria, não pelo querer ou pelo gostar, mas sim porque ele precisa. Dessa forma, para sobreviver, as pessoas recorrem aos recursos mais acessíveis possíveis, mesmo que sejam os menos ideais, apropriados e, a partir deles, se reinventarem.

Dessa maneira, é possível considerar que a bricolagem se apresenta a partir de um meio subversivo e vernáculo, como incita Nunes. A autora explica, a partir de Kincheloe (2007, p.19), que a prática aceita a humanidade e suas experiências marcadas por incertezas e que não é fácil estabelecer uma ordem. Do mesmo modo do surgimento do conceito, quando a população passava por tempos difíceis, não eram todos que conseguiam obter o que precisavam em lojas a não ser por um preço exorbitante. Para superar as suas dificuldades, as pessoas precisavam e ainda precisam hoje em dia usar os recursos que possuem e, a partir deles, se reinventar, usar e improvisar para criar soluções criativas. Por conseguinte, os resultados também se apresentam de uma forma vernacular, com uma aparência resultante dos meios feitos e também da essência da incerteza do ser humano, mas que é feito a fim de realizar uma função e, assim, atender às necessidades do usuário.

Com base na ideia de que esse processo é embasado em um processo de experimentação, uso e desuso de recursos e achados e descartes de referências, perguntas e respostas, segundo Nunes (2014, p.32), a bricolagem passa a ser enxergada como uma metodologia, ou seja, é um estudo de métodos, uma pesquisa dos caminhos para alcançar um objetivo (NOVO). Nunes (2014, p.33) leva essa lógica para além da parte criativa, mas também para a de pesquisa em diversos campos, como o social, por exemplo. Ela implica que, a partir das instâncias, podem-se surgir diversos tipos de métodos e estudos, ou seja, a pessoa é capaz de trabalhar utilizando diferentes estratégias metodológicas em seu trabalho, utilizando "desde uma entrevista até uma auto-reflexão e introspecção intensivas" (DENZIN e LINCOLN, 2006, p. 20 *apud* NUNES, 2014, p.33), o que não a impede de usar essas diferentes linhas de pesquisa para a parte criativa.

Levando em consideração o que foi dito anteriormente sobre a bricolagem ser uma metodologia usada em meios de escassez, é necessário ressaltar a importância de se manter reflexivo e vigilante sobre as coisas que ocorrem ao redor das pessoas. Nunes (2014), em outras palavras, evidencia que é preciso ter uma certa astúcia e sagacidade, uma *métis* grega,

capaz de perceber detalhes de objetos, ambientes e fatores apropriados que conseguem contribuir para o projeto ou até como bagagem, que lhe poderá ser útil futuramente.

Em suma, a bricolagem representa um método de criação e pesquisa marcado pela improvisação e experimentação, surgido em contextos de necessidade e escassez. Conforme elucidado por Nunes (2014), esse processo não segue modelos predefinidos, mas sim uma adaptação contínua e criativa aos recursos disponíveis, valorizando a humanidade e suas experiências de incerteza. Essa prática transcende a mera criação de objetos, abrangendo também a pesquisa em diversos campos, onde a flexibilidade metodológica é essencial. Assim, a bricolagem se destaca como uma abordagem dinâmica e inventiva, capaz de transformar limitações em oportunidades, refletindo a capacidade humana de se reinventar e encontrar soluções inovadoras diante das adversidades.

3 AUTONOMIA E CONTEMPORANEIDADE

Como visto anteriormente, questões sobre autonomia e independência de instituições já haviam sido pensadas, seja por motivos individuais das pessoas, como situação econômica ou de adaptabilidade em uma cultura dominante, ou também globais como a sustentabilidade. Por mais que esses temas já tenham sido abordados e tido algumas soluções elaboradas, ainda se encontram alguns desses e outros problemas hoje em dia, principalmente a condição ambiental, o consumo desenfreado dos mais diversos tipos de produtos e como as pessoas se comportam diante disso.

Muitas pessoas tentam reagir de forma consciente ao meio ambiente sem abrir mão do consumo e, na maior parte das vezes, elas não têm culpa disso. As relações de força elaboram estratégias, explicadas anteriormente por Certeau (2014), a fim de controlar as massas criando modelos, onde elas produzem, mapeiam e impõem artifícios para manter o controle sobre elas. Um dos meios de manipulação para influenciar a população cada vez mais perspicaz sobre a questão ecológica é estimular o consumo de produtos feitos com um menor impacto ambiental. Isso, porém, ainda não contribui da melhor forma sustentável, pois ainda promove o consumo descontrolado e ainda não se promovem ações para o descarte adequado.

Assim, será abordado o comportamento das pessoas que agem de acordo com as estratégias dominantes, bem como daqueles que resistem a elas, analisando como são influenciados e incentivados ao consumo. A partir dessa análise, será possível entender como os grupos sociais podem utilizar os próprios mecanismos impostos para se adaptar à sua realidade individual de maneira mais consciente e crítica.

3. 1 CONSUMO DESENFREADO

É indispensável entender primeiramente que o consumo sempre esteve, em diferentes escalas, presente na história humana e que ele é entendido como um ato de “adquirir e utilizar bens e serviços para atender às necessidades” (LEONARD, 2011, p. 129 *apud* ROSSINI; NASPOLINI, 2017). Assim, pode-se notar que o consumo se apresenta como uma alternativa

de resolução de problemas, mas ele não é a única e muitas pessoas se esquecem disso por meio da criação de produtos cada vez mais tecnológicos e que despertem interesse e conveniência.

Além do ponto do desenvolvimento de novas aquisições, há também de se pensar sobre a obsolescência programada nas produções, ou seja, o curto prazo de validade composto propositalmente para um rápido fim de sua funcionalidade. Bespalec e Oliveira (2024) explicam que as empresas fabricam produtos, por mais atraentes que sejam, com baixa durabilidade a fim de que a mesma mercadoria seja consumida novamente a fim de gerar lucro para elas.

> "É notório a obsolescência programada de produtos, também conhecida como obsolescência programada, uma estratégia que a indústria já programa e planeja o fim antecipado da vida útil do produto, pelo desgaste das peças ou evolução tecnológica para que adquira nova compra de modelo atualizado, com produtos produzidos para durar menos, vida útil reduzida com propósito de movimentar mercado industrial, estimulando o consumo." (ROSSINI e NASPOLINI, 2017 apud BESPALEC; OLIVEIRA, 2024).

Assumpção e Dantas (2016), a partir de Papanek (1971), explicam que existem 3 tipos de obsolescência, onde a última é a mais problemática e o principal fator que continua estimulando o hiperconsumismo:

- A tecnológica, através da criação de objetos mais inovadores ou estéticos e os antigos saem de moda;
- A material, em que o produto se desgasta naturalmente;
- A artificial, quando o item é feito para uma curta durabilidade propositalmente, seja pela escolha de materiais e acabamentos mais frágeis ou pelo uso de peças insubstituíveis ou irreparáveis.

É também importante associar o simbolismo de que o próprio ato de consumir está relacionado com as pessoas, uma ideia mencionada anteriormente explicada como um dos princípios do *American Way of Life*. O consumismo passou a ser atrelado como necessidade e, dessa forma, naturalizado, segundo Souza (2018). "O consumismo associa a felicidade não à satisfação de necessidades, mas a um "volume e uma intensidade de desejos sempre crescentes, o que por sua vez implica o uso imediato e a rápida substituição dos objetos destinados a satisfazê-la". (BAUMAN, 2008 *apud* BESPALEC; OLIVEIRA, 2024). Bespalec e Oliveira (2024), citando Leonard (2011, p. 129), ainda explica que essa prática passa a ser uma tentativa de suprir carências emocionais a fim das pessoas demonstrarem um valor pessoal, e que isso não só leva ao hiperconsumismo mas também à uma compulsão por compras. Dessa forma, pode-se considerar o hábito de consumo como uma forma de vício emocional.

Ademais, há também de se observar o tópico sobre as determinações específicas sobre os objetos. Isso se aplica como se cada item só tivesse sua função singular em determinado lugar ou nicho, como se ele se tornasse inútil fora de seu meio. "[…] nossos saberes parecem

considerar e tolerar apenas de um corpo social objetos inertes." (CERTEAU. 2014, p. 77). Certeau (2014, p. 92) ainda implica que não se são contadas as quantidades de usos das aquisições e sim as próprias, uma vez que as grandes massas, seguindo os modelos de uso impostos sobre elas, não exploram as diversificações que os objetos têm a oferecer e é estimulado ainda mais o consumo, pois se criam produtos destinados a uma única função e que disfarçam as outras propositalmente. Dito isso, cria-se uma ilusão de necessidade do consumo para atender às necessidades dos usuários por meio da aquisição de novos itens destinados ao problema. Por essa aparência ser instaurada e levada com normalidade, as pessoas perdem a noção do tamanho de consumação que é realizado e seu exagero se torna invisível.

Em conclusão, é crucial reconhecer que o consumo, embora seja uma resposta natural às necessidades humanas, tem sido manipulado para servir aos interesses econômicos através da obsolescência programada e do hiperconsumismo. A indústria, ao criar produtos de curta durabilidade e fomentar um ciclo incessante de compras, não apenas alimenta um mercado insustentável, mas também contribui para a degradação ambiental e para a criação de necessidades artificiais. O consumo, associado a uma tentativa de suprir carências emocionais e a uma busca incessante por felicidade, transforma-se em um vício emocional, mascarando a verdadeira satisfação e bem-estar.

3. 2 SUSTENTABILIDADE

Desde o movimento hippie, se vem pensando em como o capitalismo e o consumismo têm impactado o meio ambiente, onde a consumação passou a ser vista como algo natural e como fonte de felicidade emocional. Esses questionamentos ganharam discussões diferenciadas a partir da década de 1990, "quando a crítica ambiental deslocou a ênfase dada aos meios de produção, para os hábitos de consumo e a responsabilidade do consumidor com a sustentabilidade ambiental." (FILHO et al., 2018).

> As consequências ambientais atingem o planeta como um todo, uma vez que a degradação ambiental não respeita fronteiras. Os danos causados ao meio ambiente em um local acabam por gerar consequências que ultrapassam seus limites territoriais atingindo todo o planeta. (ROSSINI; NASPOLINI, 2017).

Em outras palavras, tanto a população quanto a indústria são agentes maléficos para o ecossistema, pois os produtores fabricam cada vez mais "em nome da vantagem competitiva do negócio" (ROSSINI; NASPOLINI, 2017) e os consumidores não se preocupam com a quantidade de utensílios que obtém progressivamente. Assim, Filho et al. (2018) diz que esse enfoque ganha destaques maiores a partir das problemáticas envolvendo o aquecimento global, considerando que ele foi e continua sendo causado pelas ações humanas envolvendo o hiperconsumismo em massa.

Nota-se então que não há preocupações por grande parte dos responsáveis em relação às mudanças climáticas e desastres ambientais causados por esse consumo inconsciente, contanto que isso garanta um retorno financeiro. Há ainda de ressaltar que "as consequências ambientais atingem o planeta como um todo, uma vez que a degradação ambiental não respeita fronteiras." (FILHO *et al.* 2018). Isso resulta em danos ecossistêmicos que ultrapassam os limites territoriais daqueles causadores e atingem todo o planeta, denotando que os responsáveis por esses efeitos não atingem só o meio onde ocorre esse processo de produção, consumo e descarte, mas também uma grande área à sua volta.

Diante desse atual cenário em meio ao aquecimento global, há pessoas que continuam seguindo o fluxo consumidor das massas, enquanto outras se conscientizam sobre essa problemática e tentam agir em prol do meio ambiente. Há, segundo Filho et al. (2018), citando Fontenelle (2010), um movimento coletivo de consumidores que questionam as atitudes da sociedade e seus valores, junto de movimentos anticonsumo. Este é remetido aos termos "ético", "ativista" ou "cidadão". "Quando os termos se referem à "consciente", "responsável", "sustentável" ou "verde", o enfoque que prevalece é o papel que o indivíduo exerce em suas decisões de consumo" (FONTENELLE, 2010 apud FILHO et al. 2018). Isso implica que a pessoa consegue ser ativista e ética, mas ainda, de certa forma, consumista, pois varia a quantidade de itens já/ que serão consumidos, seu comportamento diante do uso do objeto adquirido e seu descarte. Isto é, a pessoa raciocina as suas próprias necessidades e consome apenas o necessário, se preocupando com seu despojamento e o meio ambiente. Portanto, é possível dizer que essas pessoas são consumidoras conscientes onde, segundo o Instituto Akatu (2018), referenciado por Filho *et al.* (2018), elas consomem a partir de uma prévia análise de seus próprios desprovimentos, além da conscientização dos impactos sociais, econômicos e ambientais que os produtos podem causar, tanto aos mais próximos quanto ao planeta.

Uma forma que essas pessoas conseguem agir sustentavelmente é a escolha de origem do produto, se preocupando como ele é feito, distribuído e pensado em sua otimização, ou seja, de uma maneira que leve em consideração também a economia de água e energia, além de seu tempo de vida útil (FILHO *et al.*, 2018). Um exemplo dessas marcas sustentáveis é a Pantys, uma firma de calcinhas absorventes que utilizam tecidos biodegradáveis, que adotou a etiqueta carbono neutro em suas peças em 2020, detalhando a pegada de carbono dos produtos, isto é, a empresa reduz ao máximo as emissões de carbono e outros gases de efeito estufa durante a fabricação. Além dessas questões pensadas na fabricação, a marca também pensa na durabilidade de seus produtos e o quanto de lixo é poupado, considerando que, em quatro anos de vida operacional da calcinha, são produzidos 273 quilos de resíduos (PANTYS, 2024).

Figura 6: Calcinhas Pantys

Fonte: disponível em https://www.instagram.com/p/C5VrlOYL0YS/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=MzRlODBiNWFlZA== , acesso em 21/06/2024.

Apesar da existência de pessoas que buscam um consumo sustentável, ainda há um problema nesse tipo de prática: não é incentivado a diminuição de aquisições. Por mais que o consumo consciente comprometa menos com o meio ambiente, essa prática ainda não acaba com as aquisições e minimizar as reduções de carbono e outras práticas ecológicas não é a única forma de contribuir com a salvação do planeta.

> *A ideia chave desta postura é a de que os indivíduos podem mudar o mundo por meio de escolhas mais inteligentes e criteriosas que incorporaram valores éticos elevados e noções correntes de cidadania. Esta abordagem que empodera os indivíduos é benéfica em muitos aspectos, mas essa proposta, muitas vezes chamada também de 'consumo ético', 'consumo responsável', 'consumo solidário', possui muitas fragilidades e a principal delas é não questionar a redução do consumo* (CAMARGO; VELHO, 2012, p.12 apud FILHO *et al.*, 2018).

Relembrando o conceito de tática (CERTEAU, 1977), em outras palavras, a prática de realizar ações adaptativas em meios impositores e manipuladores, é possível de ser considerado o consumo sustentável uma estratégia para as massas continuarem consumindo com a ilusão de estarem impactando menos o meio ambiente e manterem a obtenção frequente em suas vidas. Como citado anteriormente por Filho *et al.* (2018) com Camargo e Velho (2012, p.12), não se é questionado a redução do consumo por meio de outras práticas como a reciclagem e a bricolagem. Estas sim são ações que propõem, de forma criativa, uma alternativa para a diminuição das compras e a resolução de problemas. Dessa forma, a bricolagem e outras práticas artesanais podem ser consideradas verdadeiras táticas contra o consumismo em larga escala.

Em suma, o movimento em direção ao consumo sustentável e consciente, embora significativo, ainda enfrenta desafios críticos. A abordagem de consumir de forma ética e responsável não aborda suficientemente a necessidade de reduzir o consumo geral. Ao reutilizar e reciclar criativamente, as pessoas podem diminuir a dependência de novos produtos, mitigando o impacto ambiental de maneira mais substancial. Portanto, práticas como a bricolagem e outras soluções artesanais representam estratégias genuínas para combater o consumismo desenfreado, promovendo um comportamento mais sustentável e ambientalmente consciente.

3. 3 GAMBIARRA

Como dito anteriormente, por mais que essa pequena parcela da população, os consumidores sustentáveis, tenham consciência de suas ações consumistas, ela ainda não se preocupa com um estilo de vida mais verde, pois ela continua consumindo produtos, mesmo que eles sejam menos maléficos para o meio ambiente. Porém, dentro dessa minoria, existe um pequeno segmento de pessoas que questionam o consumismo consciente e decidem aumentar a durabilidade dos objetos mais do que eles foram feitos para durar ou usar destes para criar um outro item que atenda às necessidades por meios não tão convencionais. É através da gambiarra que elas se reinventam, onde despertam “a sobrevivência do produto adaptado ou modificado pelo consumidor” (BOUFLEUR, 2006 apud BESPALEC; OLIVEIRA, 2024). Assim como a bricolagem, Bespalec e Oliveira (2024) conseguem definir a gambiarra, por meio de Boufleur (2013) e Giuliano (2014), a partir da associação à adaptação, conserto, improvisação, remendo, adequação, ajuste, reparo, encaixe, artimanha e trucagem. As autoras também, junto com Rosas (2002), determinam a prática como algo aplicado pelo senso comum como uma solução pela falta de recursos, tempo ou mão de obra, resultando em um rápido desfecho para o problema apresentado no momento.

> Segundo entrevista realizada de Oroza (2020), para LOPES e PINHEIRO (2020), a gambiarra não é apenas a criação de algo novo, é algo que traz uma nova relação, ou seja, traz novas memórias, formas e usos condizentes com a necessidade do ser

> humano, pois, a urgência fornece o surgimento dos objetos com características únicas da expressão do ser humano criador (BESPALEC; OLIVEIRA, 2024).

Conforme o que foi citado, esse tipo de criação surge a partir da necessidade das pessoas de enfrentar uma situação por meio da criação somente com os recursos disponíveis e sem um modo de fazer correto. Sem essa instrução, o processo passa a se tornar expressivo e autêntico. Bespalec e Oliveira (2024), através de Guimaraes (2009), explicam que a gambiarra é caracterizada pela falta de instruções, manuais e qualquer outro tipo de passo a passo, além de ser um conceito de constante ampliação e mutação, o que remete e influencia costumes e pensamentos, já que a própria vida do ser humano não foi feita com um manual de instruções.

> "Por não haver textos instrutivos para seguir, torna a gambiarra única por possibilitar a liberdade de expressão através durante o processo de criação, logo, cada ser humano poderá encontrar soluções distintas para a resolução da mesma situação." (BESPALEC; OLIVEIRA, 2024).

Sobre as soluções distintas para a resolução de um mesmo problema, é necessário realçar o papel da cultura no processo criativo. Ostrower (1977, p. 40) explica que cada ser é condicionado pelo meio que vive, ou seja, as ideias que surgem durante o processo criativo são advindas de conhecimentos e técnicas já vivenciadas anteriormente dentro de uma cultura. Isto é, todo o processo criativo é dialogado com a sua realidade.

Isso significa que, se o meio em que o indivíduo vive for precário, ele deve usar os artifícios do ambiente presente, resultando em uma criação do mesmo caráter, mas ainda funcional e que atenda às suas necessidades. Bespalec e Oliveira (2024) ilustram a gambiarra como algo muito associado, além do precário, ao baixo custo, "feio", "desleixado" e "malandro". Junto com Rosas (2002), as autoras também descrevem a atividade como uma possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade; a recombinação tecnológica pelo re-uso ou novo uso de uma dada tecnologia, entre outros, em outras palavras, "táticas" (CERTEAU, 1977) para se sobreviver à manipulação imposta às massas. Dessa forma, "o brasileiro tem a capacidade de se reinventar para a própria sobrevivência através da criatividade, alcançando a solução do problema [...]" (ROSAS, 2002 *apud* BESPALEC; OLIVEIRA, 2024), mesmo que cause um estranhamento estético para aqueles que observam.

Apesar dos métodos e resultados "feios", a gambiarra também recebe conotações positivas, pois as pessoas alcançam uma autonomia, resolvendo seus problemas por conta própria, e uma certa independência do constante consumo e das instituições. Bespalec e Oliveira (2024) compreendem essa emancipação como uma conquista da liberdade, de forma que, com o processo criativo improvisado e com os recursos disponíveis no momento, elas são capazes de suprir uma demanda sem custos além do que já foi gasto anteriormente com os itens que já possuem. Dessa maneira, essa abordagem se mostra extremamente útil para pessoas de baixa renda e que não possuem muitos recursos, pois isso garante uma

oportunidade à elas de atenderem às suas necessidades dentro de uma sociedade manipulada por estratégias injustas.

Portanto, qualquer um é capaz de reutilizar objetos já existentes e criar algo novo capaz de resolver problemas. É importante notar que essas pessoas não são designers, mas assumem o papel de um quando procuram uma solução à uma necessidade e usam a criatividade para atingir esse objetivo. “Design é uma atividade responsável pelo planejamento, criação e desenvolvimento de produtos e serviços” (SEBRAE, 2022), com o foco em atendimento às demandas com soluções criativas e inovadoras. Isso significa que, aquele que está fazendo uma gambiarra e que usa essa abordagem está diante de um similarprocesso de estudo, criação e concepção de algo novo que irá resolver questões.

“Design é a defesa de uma causa. Onde as pessoas falam sobre design, ele torna-se político” (KRIPPENDORF, 2000, p. 94 apud ASSUMPÇÃO; DANTAS, 2016). Entende-se, a partir disso, que quando as pessoas passam a buscar táticas para sobreviver em meio às massas alienadas pelo consumismo, como o caso da gambiarra, elas passam a se tornar uma resistência contra esse tipo de imposição dos objetos de poder que estimulam o hiperconsumismo e não se preocupam com o meio ambiente. Cria-se então um movimento em busca de independência, autonomia e liberdade que se empenham em sobreviver com seus próprios recursos e, consequentemente, vivendo de uma forma mais sustentável.

Em conclusão, a prática da gambiarra representa uma resistência criativa e sustentável contra o consumismo exacerbado e a obsolescência programada imposta pela indústria. Mesmo que uma pequena parcela da população já adote comportamentos de consumo consciente, é no contexto da gambiarra que se observa um verdadeiro movimento de transformação. Este processo adaptativo e improvisado permite que indivíduos, especialmente aqueles em situações de precariedade, prolonguem a vida útil dos objetos e encontrem soluções inovadoras com recursos limitados. A gambiarra, portanto, não é apenas uma resposta às necessidades imediatas, mas também uma forma de empoderamento e independência, promovendo uma relação mais sustentável e crítica com o consumo. Esta metodologia demonstra que, com criatividade e engenhosidade, é possível desafiar as normas estabelecidas e contribuir para a sustentabilidade ambiental, mesmo sem seguir o caminho tradicional do design.

4 EXERCÍCIOS CRIATIVOS

A partir do entendimento de criatividade e da desassociação desta diretamente com a arte, podemos dizer que ela será uma grande aliada para a questão de resolução de problemas. Podemos utilizar a definição de Kiss para primeiramente entender esse conceito como “[…] a geração de novas ideias, ou novas formas de olhar os fatos, ou mesmo a identificação de novas oportunidades, algumas vezes através da exploração de novas tecnologias, outras vezes por mudanças sociais ocorridas no mercado” (2005). Ostrower também diz que criar é formar algo, é poder dar forma a algo novo e, esta novidade pode sim estar associada a uma função.

Esse papel de criação para uma função está muito relacionado aos afazeres de um designer, porém, essa criatividade não se restringe somente à eles. “Segundo Romeiro Filho et al. (2011) a criatividade pode ser cultivada e ampliada, para que sua aplicação em projeto seja um elemento na busca de soluções inovadoras (e criativas) para produtos de toda ordem.” (ABREU; SILVA). Além disso, ela está inserida dentro de nós como um elemento de sobrevivência, pois não criamos porque gostamos e sim por uma necessidade. “O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar” (OSTROWER, 1977, p. 10). Como dito anteriormente, muitas pessoas não possuem condições financeiras de comprar um produto novo para solucionar os seus problemas que os atingem diariamente e, para resolvê-los, elas precisam se adaptar, usando dessa forma a criatividade para pensar e prototipar uma coisa que atenda aos requisitos.

É importante realçar o papel da cultura dentro desse contexto criativo, pois ela é quem molda a nós mesmos e nossa maneira de pensar. Ostrower (1977) afirma que, a partir de um meio cultural, são colocados em prática determinados comportamentos, hábitos, formas de pensar e estilos de vida que nos ensinam a se portar e pensar de uma determinada maneira. Dentro de um determinado contexto social há também elementos presentes que dizem sobre a cultura presente e como/ quanto eles estão acessíveis aquela população. Um grupo social criado dentro de um meio com poucos recursos logo terá que se adaptar para garantir a sua sobrevivência e, isso significa que, provavelmente, o exercício da criatividade estará ali presente para auxiliar nas soluções necessárias.

Dessa forma, como crescemos inseridos em determinadas culturas, passamos por experiências específicas e criamos memórias a partir delas. Uma vez que buscamos pensar em uma resposta para um problema apresentado para nós, podemos perceber que eles só conseguiram ser resolvidos por meio de outras práticas feitas anteriormente. Isso acontece pois buscamos essas soluções pensando em situações semelhantes às antes vividas e procurando pontos parecidos em nossa memória entre elas e o desafio presente.

> “[...] fazer qualquer ferramenta, mesmo nas sociedades humanas mais primitivas, baseia-se num conhecimento preciso da matéria-prima e, dentro dos limites tecnológicos, em conhecimento de como manuseá-los mais eficientemente. Ademais, é característico dos seres humanos terem uma apreciação muito maior do fator tempo do que outros primatas; em suas tradições orais, usam as memórias do passado, as quais lhe servem como uma espécie de capital cultural" (GRAHAME CLARKE, 1969 *apud* OSTROWER, 1977).

Com isso, podemos perceber também como o conhecimento e a transmissão dele por meio de memórias, consegue ser monopolizado e capitalizado, fazendo com que, de certa forma, essa ação incentiva a busca de práticas não convencionais, pois há de realçar que muita dessa procura se dá pela falta de condições financeiras para a compra de soluções prontas e do requerimento de serviços especializados.

Sendo assim, nota-se que a criatividade é uma poderosa ferramenta aliada à resolução de problemas e pode ser estimulada por meio de exercícios criativos. Desde os mais simples até os mais complexos, eles podem ser feitos diariamente dentro do próprio cotidiano do praticante, como o simples ato de observar atentamente ao nosso redor, sugerido por Kent (2023) ou analisar todas as ações realizáveis em uma simples tarefa explicada por Baxter (2008). Poderia até ser considerado que esses exercícios foram feitos do cotidiano para o próprio, pois auxiliam na resolução de obstáculos existentes dentro do dia a dia.

Dessa maneira, os exercícios criativos colaboram com o estímulo de novas ideias que contribuem no desenvolvimento da solução pendente do praticante.

4.1 OBSERVAR

“Na verdade, desconhecemos o que já existe no universo, por isso precisamos prestar atenção no que ainda não vimos.” (KENT, 2023, p. 26). Quando crescemos observando as mesmas coisas diariamente, muitas vezes somos acostumados à simples presença dela ali e esquecemos de observar tudo o que elas nos tem a oferecer. Kent implica que devemos renovar os nossos olhares com novos recursos internos para percebermos as transformações dos objetos ao nosso redor (2023, p. 26). Muitas das vezes, estes não mudam de aparência ou funcionalidade primária, mas podemos adquirir uma nova percepção sobre eles, ou seja, podemos observar apenas uma parte dele de forma isolada e dar à ele uma nova função ou até descobrirmos partes não vistas anteriormente.

A autora também pressupõe que devemos praticar a observação inspiradas em crianças, pois elas, por ainda não terem muito conhecimento do mundo ainda, exploram as coisas sem julgamentos por tudo ainda ser muito novo para elas. Devemos exercer essa curiosidade como os pequenos a fim de enxergarmos e extrairmos tudo o que as coisas têm a nos oferecer e, de alguma forma, esquecermos que nós “já sabemos” sobre elas. "Quando você para de rotular as coisas, é possível recombinar e transformar elementos em coisas novas. Observe as coisas até que sua importância, identidade, nome, uso e características tenham se dissolvido." (KENT, 2023, p.34). A partir do momento em que nos desvencilharmos de preconceitos e conhecimentos prévios sobre os itens que olhamos na nossa frente, colocando ênfase em “olhamos”, passamos a realmente vê-los por completo.

> “Olhar não é o mesmo que ver. Segundo o dicionário Webster, uma das definições de olhar é receber um estímulo visual. Dizer "Dei uma olhada no jornal da manhã" denota uma leitura casual, desconcentrada e que não estabelece relações com outros assuntos. Ver, no entanto, começa com olhar. Olhe com atenção, olhe demoradamente, olhe suavemente - com sua visão periférica. Olhe para as coisas de cabeça para baixo, por meio de visores, examinando os detalhes e vendo-os como imagens completas. Observar é o primeiro passo para ver.” (KENT, 2023, p. 47).

Com isso, a autora defende que nossa visão e nossa capacidade de observação pode ser praticada para enxergarmos além do que já "conhecemos" dos objetos e, com esse exercício, podemos ver detalhes específicos que poderão se tornar partes necessárias para a criação de uma solução para um problema apresentado. Esse exercício também pode auxiliar da mesma forma mas para a resolução de questões futuras, uma vez que a experiência ficará na memória e poderá servir como uma experiência similar associada no momento necessário.

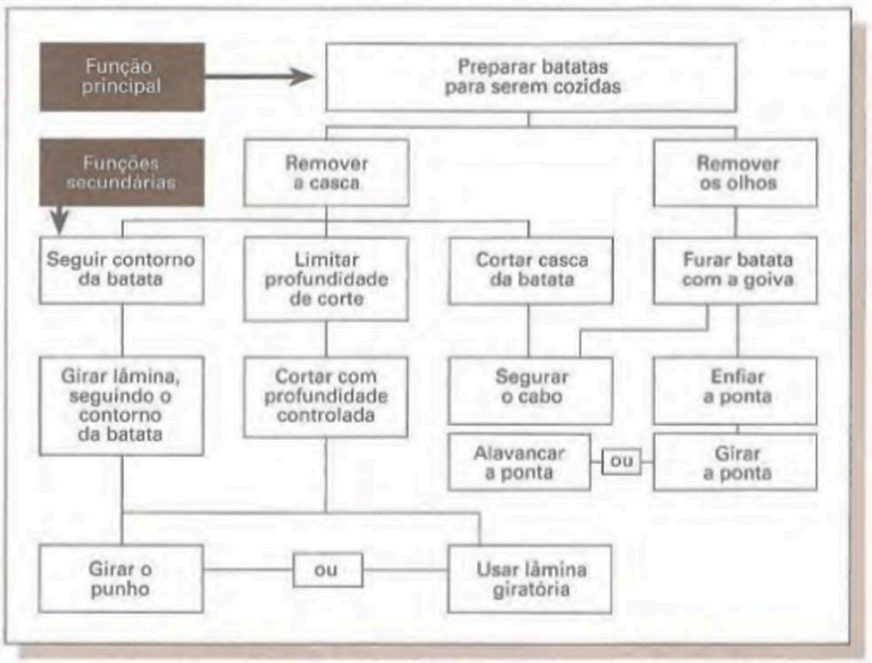
4.2 ANÁLISE DE FUNÇÕES

Junto com o exercício constante de observação de objetos e suas partes, podemos também analisar suas funções e todas as etapas que realizamos para finalizar uma tarefa, ou seja, quebrá-las em fases ainda menores para conseguirmos enxergar como um todo. Quando dizemos, por exemplo, que iremos preparar um café coado, imaginamos na maior parte o resultado da tarefa e menos no processo de pegar uma caneca de água, enchê-la, colocá-la para ferver, pegar a garrafa térmica, o coador e o pó de café, medir a quantidade de pó, colocá-lo no coador, pegar a água fervida, inseri-la na garrafa com o pó e o coador e esperar o café ser coado. Dentro desse período, podemos pensar em ainda mais fases que podem acontecer como movimentos de mão que realizamos e outros.

Baxter (2008) define esse tipo de exercício como "análise de funções", uma técnica direcionada para consumidores de produtos desde os simples até os mais complexos, a fim de ensiná-los a manusear um item. Essa atividade também é realizada por designers a fim de estudar a experiência do usuário com os objetos para entender os caminhos que ele faz para realizar a tarefa, além das dificuldades que ele passa e as melhorias que podem ser feitas para facilitar seu desempenho. Porém, essa atividade também pode ser realizada por não designers com o objetivo de estudo, tanto de observação, como também para a análise de partes das etapas para utilizar em objetos diferentes e criar uma nova função.

Para dar início ao exercício, deve-se primeiro perguntar "o que o produto faz?" e listar as suas funções. Dessa maneira, percebemos o porquê fazemos tal atividade e qual o seu objetivo e relevância. A partir disso, são levantadas as tarefas necessárias para fazer com que o objeto seja funcional e também se perguntando como elas são feitas, levando assim, à listagem de outras ações e se repetindo o mesmo processo, criando no final uma "árvore funcional". Com essa estrutura já montada, podemos lê-la de baixo para cima e perguntar o porquê de cada operação ser feita.

Figura 7: Árvore Funcional De Um Descascador De Batatas.



Fonte: Baxter, Mike. Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos. (2008, p. 181)

"Quando a análise das funções estiver completa, novos conceitos podem ser gerados, pensando-se em como cada função pode ser realizada [...]" (BAXTER, 2008, p. 182). Esse exercício de alguma forma ajuda a desvencilhar os preconceitos que temos sobre os objetos observados, como sugere Kent quando explica sobre como isso auxilia na recombinação de elementos para a criação de novas peças, uma vez que separamos a atividade em etapas menores e se torna possível enxergar partes não reparadas anteriormente.

Portanto, a análise de funções não apenas amplia nossa compreensão sobre a utilidade e os processos de um objeto, mas também fomenta a inovação e a criatividade. Ao detalharmos cada etapa de uma atividade, conseguimos identificar oportunidades de melhoria e possibilidades de aplicação em novos contextos, promovendo a adaptação e a evolução de produtos e processos. Esse exercício, acessível tanto a designers quanto a leigos, revela-se uma ferramenta poderosa para a resolução de problemas e o desenvolvimento de soluções mais eficientes e funcionais. Em suma, ao observarmos e desmembrarmos cuidadosamente as funções de um objeto, abrimos caminho para inovações significativas e uma melhor experiência do usuário, transformando nossa interação com o cotidiano e possibilitando novas formas de utilização e criação.

4.3 MESCRAI

> Ao se pensar em formas de modificar um produto, pensa-se muitas vezes somente em combinar ou eliminar elementos para se criar algo novo e isso frequentemente limita as possibilidades de transformação e resultados, não por ser algo ruim, mas por esquecer de outras opções que podem ser aplicadas durante o processo. Para ampliar as alternativas, Baxter (2008) sugere uma ferramenta chamada MESCRAI, uma sigla que significa modificar, eliminar, substituir, combinar, rearranjar, adaptar e inverter, uma lista de ações que se apresentam como opções para ajudar o usuário a variar as suas criações. "Tal lista é útil para se lembrar de alternativas que podem solucionar um determinado problema [...]" (ABREU; SILVA).

Quadro 1 – Indagações para a ferramenta MESCRAI

Palavras-chave	Questões instigadoras
modificar	• há uma nova tendência? • pode-se modificar significado, cor, movimento, som, odor, forma? • pode-se adicionar tempo? • maior freqüência, maior resistência, maior altura, maior valor? • pode-se duplicar, multiplicar ou exagerar?
eliminar	• pode-se subtrair, condensar, diminuir, encurtar, reduzir peso, omitir, dividir?
substituir	• quem ou o que se pode substituir? • existem outros ingredientes apropriados, materiais, processos, aproximações?
combinar	• pode-se usar uma mistura, uma liga, uma montagem? • pode-se combinar unidades e idéias?
rearranjar	• pode-se intercambiar componentes? • pode-se usar outra configuração, leiaute ou seqüência? • pode-se modificar o modo ou esquema?
adaptar	• o que mais é igual a isto? • que outra idéia isto sugere? • o passado oferece qualquer paralelo? • o que se pode copiar ou imitar?
inverter	• pode-se trocar o positivo e o negativo? • trocar a frente e atrás, de cima e de baixo?

Fonte: Adaptado de Back *et al.* (2008)

Em resumo, a aplicação da ferramenta MESCRAI proposta por Baxter (2008) representa um avanço significativo na abordagem de modificação de produtos, ao expandir o leque de possibilidades além da simples combinação ou eliminação de elementos. Esta lista de ações – modificar, eliminar, substituir, combinar, rearranjar, adaptar e inverter – proporciona uma estrutura sistemática e criativa para a geração de novas ideias e soluções. Ao incorporar essas alternativas no processo de criação, os usuários são incentivados a explorar diversas formas de inovação, resultando em produtos mais variados e potencialmente mais eficazes. Assim, a utilização da MESCRAI não apenas enriquece o processo de design, mas também promove uma cultura de inovação contínua e adaptável, essencial para o desenvolvimento de soluções que atendam às necessidades dinâmicas dos consumidores.

5 INDICATIVO DE PROJETO

Conforme a pesquisa realizada aqui, é possível de se chegar em fatos de que as pessoas não possuem condições diversas para resolver seus problemas por meio de terceirizações, cabe a elas resolvê-los por elas mesmas. Para isso, é necessário dar a elas uma autonomia criativa, ou seja, disponibilizar exercícios criativos para que elas consigam praticar a criatividade a fim de elaborar soluções para suas necessidades por si próprias.

Uma forma possível de fazer isso é a elaboração de um material editorial explicando como praticar a criatividade voltada na parte de resoluções de obstáculos, principalmente dentro do ambiente doméstico, recorte escolhido para a pesquisa.

Outra forma também possível de disponibilizá-la é por meio de um aplicativo que explicaria cada um desses exercícios, fazendo com que a pessoa possa acessá-los no celular.

Para o público alvo, foram definidos jovens adultos que acabaram de finalizar a faculdade e entraram no mercado de trabalho. São pessoas que buscam independência financeira em início de carreira. E, com foco nesse público, a possibilidade de um material editorial de fácil acesso, com interesse visual e que se assemelhasse com um guia de boas práticas, foi definido como a melhor possibilidade de resposta à problematização trabalhada.

6 PROJETO

Com todas essas informações produzidas, foi escolhido então, o desenvolvimento de um material editorial que abordasse exercícios criativos, além da importância de praticá-los e relacioná-los com o ambiente doméstico, de forma que as pessoas invistam nesse tipo de atividade a fim de resolver seus problemas de forma mais autônoma.

A escolha desse tipo de material é vantajosa para melhorar a imersão do usuário nessa atividade, já que ele não terá um celular para se distrair com outras coisas vindas do aparelho.

Para contribuir com essa independência, será desenvolvido um kit contendo algumas ferramentas úteis para o desenvolvimento da solução, como um martelo, uma tesoura e uma fita crepe, por exemplo.

6.1 METODOLOGIA ADOTADA

A fim de selecionar métodos de estudo para identificar os problemas do público alvo, conhecê-lo melhor e o espaço que o cerca, foram estudadas as metodologias de Ellen Lupton, presentes no livro Intuição, ação, criação: graphic design thinking (2011). Esses artifícios não só ajudam a identificar os desafios dos usuários, mas também contribuem com desenvolvimento de soluções dos obstáculos apresentados, uma vez que focam na definição do problema por meio do design thinking, linha do design que prioriza as necessidades humanas.

As técnicas adotadas para a pesquisa foram: definição de persona, mapa de empatia, entrevista, estudo de espaço e análise de similares.

6.2 DEFINIÇÃO DE PERSONA

Para definir melhor o público alvo, foi desenvolvida uma persona com as principais características de jovens adultos que acabaram de entrar no mercado de trabalho e que buscam independência financeira. Seu nome é Karen, ela tem 25 anos e trabalha como assistente de TI em uma empresa corporativa em Goiânia.

- **Hábitos -** Procrastina quando precisa resolver problemas domésticos devido a falta de tempo e cansaço. Um dos fatores que contribui pra isso é o TDAH, que a torna perfeccionista e pragmática, o que a dificulta até a iniciar uma tarefa que ela sabe que não poderá ser concluída com exatidão.
- **Frustrações -** a falta de tempo e o cansaço tiram toda a energia restante dela necessária para desempenhar tarefas que não sejam tão simples. Além disso, seu salário não permite que ela invista em muitas coisas para o seu autocuidado.
- **Desafios -** possui dificuldades em organizar tarefas e estabelecer prioridades, resultando em um péssimo equilíbrio entre a vida pessoal e profissional.
- **Crenças -** acredita que dificilmente conseguirá estabelecer um equilíbrio entre a vida pessoal e a profissional e que, com isso, terá que voltar a morar na casa dos pais e se tornar dependente deles financeiramente.
- **Medos -** de se tornar dependente financeiramente dos pais e ter que passar o resto da vida em um estilo de vida pouco prazeroso.
- ***Hobbies* -** leitura de livros e mangás, gosta de assistir filmes e séries, ir ao cinema e jogar jogos de computador.
- **Estilo de vida -** sedentária e preguiçosa, onde ela só sai para fazer compras ou resolver determinados problemas quando eles se apresentam extremamente

necessários. Seu estilo de vida é longe de ser luxuoso, porém ela gostaria de ter uma condição financeira para bancar seus desejos de forma mais frequente.

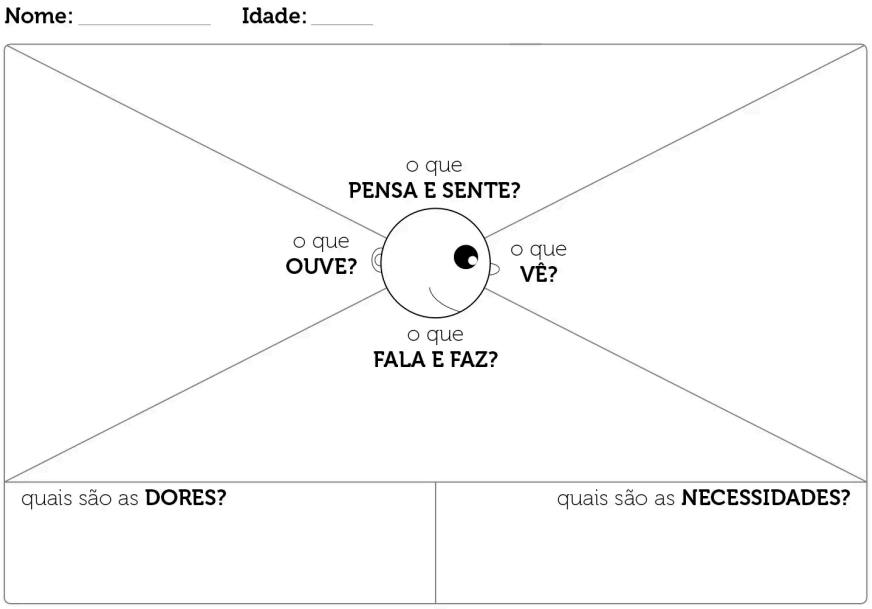
- **Hábitos de compra -** faz a maior parte das compras on-line, incluindo jogos, algumas roupas e itens de decoração baseados em personagens das mídias consumidas.
- **Quais mídias preferem -** TikTok, YouTube, Crunchyroll, Twitch.
- **Quem os influencia -** seus amigos de convívio passado (faculdade, escola) e do trabalho.
- **Quais tecnologias usa -** celular e computador.
- **Onde busca informação -** redes sociais.
- **Critérios de decisão na hora da compra -** preço do produto e avaliação das pessoas que compraram anteriormente.

6.3 MAPA DE EMPATIA

O mapa de empatia é uma ferramenta simples e visual, vinda do Design Thinking, com o objetivo de auxiliar o entendimento da persona estudada, ou seja, de um personagem fictício criado com base em um grupo de pessoas com determinados desejos e necessidades. Nele, é questionada a jornada de pensamentos, sentimentos e ações dela a fim de elaborar a melhor solução baseada nas necessidades, não somente físicas, mas principalmente as emocionais.

Para isso, é montada uma estrutura dividida de 4 a 6 quadrantes, separando-os em: o que ela pensa e sente, o que ouve, o que vê, o que fala e faz, suas dores e suas necessidades. Dentro de cada quadrante, é explorado ainda mais cada um desses questionamentos com outras perguntas ainda mais específicas.

Figura 8: Mapa de empatia



Fonte: https://inovacaosebraeminas.com.br/artigo/conheca-o-mapa-da-empatia . Acessado dia 04/12/24.

O conteúdo do mapa de empatia desse contexto foi retirado da formatação apenas para que fosse melhor exposto aqui, como segue:

Sobre as dores:

- **Qual é o principal problema que sua persona busca resolver?**

  Pequenos problemas diários, envolvendo pequenos reparos, consertos e melhorias estéticas.

- **Quais são suas principais queixas e reclamações?**

  Falta de tempo para buscar resolver o problema por conta própria, desde a análise da necessidade até o desenvolvimento da solução; Falta de dinheiro para comprar um produto ou contratar um serviço para solucionar o obstáculo.

- **Qual o maior obstáculo que essa pessoa enfrenta para conseguir o que deseja?**

  Um trabalho exaustivo que demanda muito tempo e energia, de forma que, no tempo livre, ele esteja muito cansado para querer pensar na adversidade.

Sobre as necessidades:

- **Onde ela quer chegar?**

  Ela quer um trabalho que não a desgaste tanto e que consiga dinheiro para pagar suas contas e comprar seus jogos sem se preocupar com os gastos, mas não necessariamente uma vida luxuosa.

- **Qual seria a melhor solução para sanar os problemas de sua persona?**

  Um trabalho em que ela consiga viver de forma digna.

- **O que é sucesso para ela?**

  Um estilo de vida não tão cansativo com os gastos necessários e uma reserva para gastar com coisas que gosta.

Sobre o que ela pensa e sente:

- **Quais são suas crenças?**

  Acredita que dificilmente conseguirá estabelecer um equilíbrio entre a vida pessoal e a profissional e que, com isso, terá que voltar a morar na casa dos pais e se tornar dependente deles financeiramente.

- **Quais são os possíveis pensamentos e preocupações? E como isso influencia o comportamento?**

  Por acreditar que não conseguirá se estabelecer financeiramente de forma independente, se preocupa diariamente em procurar outras formas de sustento e isso influencia em seu comportamento impulsivo.

- **Por que está feliz ou infeliz?**

Está infeliz por não ter tempo nem energia o suficiente para investir em suas pendências e seus desejos.

- **Quais pensamentos podem influenciar seu comportamento?**

  O pensamento da necessidade de aumentar a sua renda a torna impulsiva na hora de procurar empregos, além da ansiedade resultante do cansaço que faz ela diminuir o seu rendimento no trabalho.

- **Quais os sentimentos ao comprar? E a resolver determinado problema?**

  Ela sente um pouco de culpa ao ter que comprar coisas, pois vê as coisas mais como gastos do que investimentos. Sobre a resolução de problemas, ela vê como algo cansativo.

- **É uma pessoa que compra mais pela emoção? Ou ela busca motivos racionais para justificar a sua compra?**

  Ela busca mais motivos racionais para justificar as compras, mas algumas delas são impulsionadas pela ansiedade.

- **Quais são os medos?**

  Se tornar dependente financeiramente dos pais e ter que passar o resto da vida em um estilo de vida pouco prazeroso.

Sobre o que ela fala e faz:

- **Quais ações e comportamentos mais frequentes?**

  Procrastinação, passar tempo nas redes sociais e conversar com os amigos online durante o dia.

- **É uma pessoa que tem rotina?**

  Sim, pois ajuda a manejar prioridades tanto no trabalho quanto na vida pessoal.

- **Ela se preocupa com estética? Ela vai à academia? Ela compra roupa com que frequência? Quais seus hábitos?**

  Se preocupa em cuidar da sua aparência, mas não vai à academia e raramente se junta com os amigos para jogar vôlei. Não tem o costume de priorizar uma alimentação saudável e compra roupas quase todo mês.

- **É uma pessoa que compra muito ou é mais poupadora?**

  Mais poupadora.

- **É uma pessoa mais conservadora ou que gosta de assumir riscos?**

  Não gosta da ideia de assumir riscos, mas também não gosta de permanecer em sua situação atual, então ela segue com pequenos passos.

- **O que essa pessoa faz no tempo livre?**

  Na maior parte do tempo, ela descansa e joga jogos no computador e assiste séries e animes, além de ler livros e mangás.

- **Quais assuntos mais o interessam?**

  Legislação de Inteligência Artificial, notícias sobre lançamentos de jogos e séries e tendências artísticas.

Sobre o que vê:

- **Quais são os meios de comunicação que informam essa pessoa?**

  Redes sociais.

- **O que ela enxerga quando está procurando por um produto ou serviço?**

  Na maior parte das vezes, preço.

- **O que está à sua volta que pode influenciar o processo?**

  Situação financeira, ansiedade e necessidades.

- **Quais os tipos de filme ela assiste? Ela assina algum streaming?**

  Gosta de assistir animações, por isso assina Crunchyroll.

- **Com que frequência ela se informa?**

  Diariamente, já que acompanha pelas redes sociais e as usa todos os dias.

Sobre o que ela ouve:

- **O que as pessoas que se relacionam com a sua persona dizem para ela?**

  Dizem que se ela se esforçar, ela vai conseguir o que quiser e que ela só precisa aguentar mais um pouco.

- **Quais os canais de comunicação sua persona tem o costume de utilizar?**

  Discord, Whatsapp e Instagram.

Com as perguntas respondidas, são melhor visualizadas as necessidades e dificuldades que a persona estudada passa e, tomadas as devidas informações, é possível enxergar os principais obstáculos do dia a dia dela e, assim, providenciar a melhor decisão para ultrapassá-los.

6.4 ENTREVISTA E ESTUDO DE ESPAÇO

A fim de aprofundar e verificar informações, foi feita uma entrevista com o pós universitário da PUC Goiás no curso de Design, Eduardo Magri, com o objetivo de compreender melhor seus obstáculos, contexto e dificuldades diárias, uma vez que o mesmo se encaixa com as características da persona e com o perfil de público alvo deste projeto Além disso, a entrevista busca quais os maiores problemas cotidianos dele e como ele lida com eles

dentro de casa, fazendo um estudo de espaço do ambiente e mapeando os pontos mais problemáticos de sua moradia.

- **Com qual frequência você tem problemas relacionados ao ambiente doméstico? (ex: organização, ajustes, reconstrução, estética….)**

  Mais ou menos frequente, a não ser os problemas resolvidos com organização, pois o apartamento é pequeno e alugado e não é possível fazer muitas modificações nele.

Figura 9: Gambiarra para ventilar o monitor para não super-aquecê-lo durante uso

Fonte: compilação do autor (2024).

- **Qual o ambiente você acredita ser o mais problemático e porque?**

A área de serviço, acoplada à cozinha não possui janelas, apenas um espaço aberto onde a chuva e a poeira entram, podendo alagar a cozinha ou encher a casa de poeira. O quarto também é outro ambiente problemático, pois o apartamento tem uma estrutura inflexível para organizar as coisas, principalmente a mesa de trabalho pequena que atrapalha a sua produtividade e seu lazer.

Figura 10: Área de serviço da casa do entrevistado

Fonte: compilação do autor (2024).

- **Você costuma resolvê-los? Se sim, como?**

Dependendo do serviço gambiarra, contrato de serviço, mistura entre ele e profissional, compra de produto, e gambiarra temporária, ou seja, cria uma solução temporária até atingir uma grande necessidade de comprar um produto ou contratar um profissional.

- **O que te impede ou dificulta de resolvê-los?**

Falta de conhecimento, preço, preguiça, cansaço e falta de tempo.

- **O que você acredita ser a solução ideal?**

Fazer o produto durar até o seu fim máximo para quando for realmente necessário, contratar um serviço.

- **Quais as suas principais preocupações?**

Financeiro, pois trabalha muito e recebe pouco,além da mente exausta, saúde precária pelo calor excessivo e carreira profissional, onde almeja encontrar trabalhos melhores. Poderia ter a preocupação com a alimentação, mas tem ajuda financeira dos pais para isso.

- **Quais pensamentos podem influenciar seu comportamento?**

Ansiedade constante, mas não deixa de fazer as coisas por não ter ninguém pra fazer pra ele.

- **Você acredita ser um consumidor mais emocional ou racional?**

Depende, ele é racional para ter uma reserva de um mês para as contas e pensa nas necessidades. O consumo emocional vem dentro da reserva disponível para esse tipo de gasto (jogos, saídas e produtos sem necessidades).

Figura 11: Imagens da casa do entrevistado

Fonte: compilação da autora (2024).

6.5 ANÁLISE DE SIMILARES

A análise de similares consiste em comparar exemplos de projetos similares ao desenvolvido em vários aspectos, desde sua leiturabilidade até o seu acesso. Se estudam suas vantagens, desvantagens e detalhes que melhoram a experiência do usuário com o produto.

Foram feitas duas análises: uma para estudar o guia editorial e outra para o kit de ferramentas. Essa divisão foi feita por terem sido usados critérios diferentes para avaliar cada uma delas.

Os critérios da análise de similares dos materiais gráficos foram divididos em:

- Qualidade gráfica (cores, tipografias, contraste e leiturabilidade);
- Hierarquia e organização de informações (como o conteúdo é disposto e com isso influencia a leiturabilidade);
- Formatos e materiais (vantagens e desvantagens das escolhas físicas do similar);
- Linguagem (como o similar conversa com o leitor).

Já a análise de similares dos kits foram usados de critérios que avaliassem materiais, estruturas, disposição dos objetos, acessibilidade, transporte, durabilidade e apresentação. Esses são parâmetros que influenciam na experiência do usuário em relação ao seu uso e também o seu descarte, pensando em quanto o kit pode ser sustentável.

SIMILAR 1: Infográfico de como fazer uma única xícara de café

Fonte: Behance

Qualidade gráfica: foi usada uma tipografia simples e fina para a descrição do passo a passo, o que não gerou um bom contraste com o fundo de texturas de borras de café nem uma boa leiturabilidade. A tipografia usada para os números também não passa uma boa leiturabilidade por ter sido aplicada com um tamanho da fonte pequena e uma família mais grossa. As cores escolhidas combinam com a temática do café, porém foram mal aplicadas no texto por não gerar o contraste necessário para facilitar a leitura. Os ícones foram bem escolhidos e facilitam o entendimento da mensagem por representarem objetos usados em cada ação.

Hierarquia e organização de informações: Não há um bom fluxo no guia, pois a ordem de leitura se dava da direita para a esquerda, dificultando o entendimento do passo a passo. O que poderia ser feito para facilitar a leitura, além da ordem numérica inserida, seria o uso de setas para indicar o caminho. Contudo, o título foi destacado e consegue-se entender do que se trata o texto antes de ler o conteúdo do material.

Formatos e materiais: O infográfico foi feito e se tem acesso pelo meio digital, o que gera uma maior acessibilidade para ver o material, pois a pessoa só precisa de um celular ou um computador para ter contato com ele quando ela quiser.

Linguagem: A linguagem é o mais direta possível mas sem parecer formal demais, pois o café é associado também à momentos de descontração e relaxamento. Nota-se isso quando o autor usa pontos de exclamação no final de algumas frases e por dizer “cafezinho”. Ou seja, o infográfico conversa bem com as pessoas que buscam esses momentos, além daquelas que não.

SIMILAR 2: Manual de instruções de como fazer a sua própria composteira

Fonte: Behance

Qualidade gráfica: Foram usadas de 3 a 4 cores para produzir o material e elas geram um alto contraste e, assim, um destaque maior e uma boa leiturabilidade. As 3 tipografias escolhidas permitem entender as divisões entre títulos e subtítulos, descrição de conteúdo e passo a passo, e detalhes, sendo que a última passa a impressão do próprio autor ter escrito algumas observações. Há também a presença de ilustrações para representar graficamente elementos presentes no manual, além de ações que devem ser feitas, facilitando o entendimento do leitor de como progredir corretamente. Ademais, há também o uso de figuras que ajudam a assimilar ainda mais os elementos mostrados e resultados das ações.

Hierarquia e organização de informações: A disposição de informações facilita bastante o entendimento do passo a passo do manual, pois em todos os passos são destacados, hierarquicamente em ordem de importância, os títulos, subtítulos, descrições e "anotações". Apesar de algumas dessas anotações serem feitas em cima de textos, ainda é possível entender o que é escrito e o fluxo de leitura. Para descrever o passo a passo, foram usados números e setas que facilitam o entendimento da sequência, além de marcadores para detalhar etapas e características de cada uma.

Formatos e materiais: Foi escolhido o formato de um livro com 48 páginas para acessar o material que, considerando que o leitor irá fazer a compostagem dentro de sua residência, é uma vantagem, pois tem bastante durabilidade mantido dentro de casa e melhora a imersão. Isso significa que, sem ter que acessar o manual pelo meio digital, a pessoa é menos propícia a se distrair com notificações ou outras coisas do celular ou de outro formato tecnológico. Para a lombada, foi determinada a do tipo quadrada, ou seja, forma-se esta lateral reta que acaba se tornando uma das faces do livro, a qual não foi tão bem usada por não conter o nome da obra nem o autor, deixando o leitor identificar o livro apenas pela cor vibrante. Além da versão física, foi feita uma versão digital para aqueles que desejarem acessar o manual pelo meio digital, o que facilita para as pessoas que não possuem espaço para guardar o livro ou para os que o acessam fora de sua residência. A versão digital se encontra pelo link https://issuu.com/luisinachimento/docs/issu .

Linguagem: O manual é descrito em uma linguagem direta, mas detalhada em um tom descontraído, o que aproxima o público com o material e torna o processo mais prazeroso. É interessante notar que o autor faz uso de palavras chaves soltas para ajudar a identificar o assunto e habilidades que as pessoas possam estar buscando como "do it yourself" (faça você mesmo", por exemplo.

SIMILAR 3: Guia de Sobrevivência ao Celular

Fonte: Behance

Qualidade gráfica: O material apresenta uma boa escolha de cores que geram um contraste entre si e facilitam o entendimento das informações. As tipografias também permitem uma fácil leiturabilidade principalmente para o público alvo mais velho, pois elas são bem espaçadas e favorecem a compreensão de novos conhecimentos. Foram usados ícones que remetem aos mesmos das plataformas que ajudam na associação entre o aprendizado e a prática do uso de aplicativos de celular, além de ilustrações que trazem o lúdico e um pouco de humor para esse processo. As ilustrações, mesmo sendo divertidas, não trazem um tom infantil para esse público que possui dificuldades de aprender coisas novas, mas sim os aproximam e os fazem ter mais interesse no conteúdo.

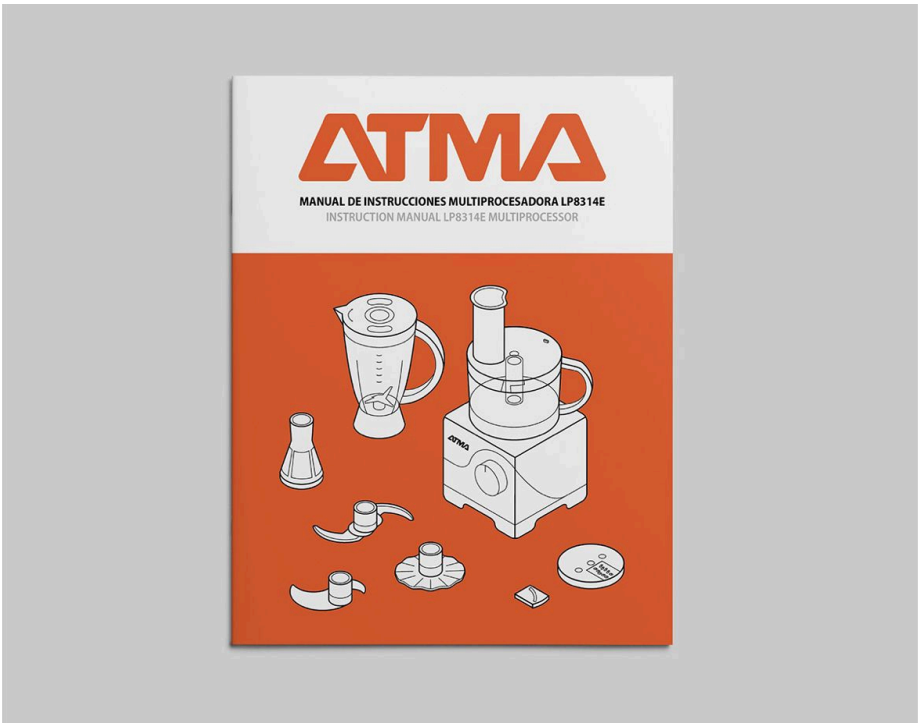
Hierarquia e organização de informações: Estas são bem organizadas e divididas em categorias, sendo elas separadas por posicionamento e destaque de títulos com fontes e cores diferentes. Porém, a sinalização de cada ícone e a explicação de cada um é um pouco bagunçada, pois os caminhos das setas que ligam as figuras com seu esclarecimento são mais longas que o necessário e algumas se cruzam entre si, o que pode confundir um pouco uma a outra.

Formatos e materiais: Para esse manual, foi escolhido uma encadernação em espiral com a capa plastificada. Sua vantagem é que ela é durável, econômica, fácil de armazenar e mais acessível para transportar. Esta se justifica por ser maleável e, por mais que ela possa ser dobrada, o que não é recomendado, ela não estrague. Isso significa que o público poderá levar o manual e consultá-lo sempre que quiser ou precisar.

Linguagem: É uma linguagem direta, como se o autor estivesse falando com o próprio leitor. É tudo explicado em detalhes e, às vezes, feito em mais de uma maneira

diferente, resultando em uma maior proximidade e até uma intimidade com o público, como se fosse um neto falando com a avó.

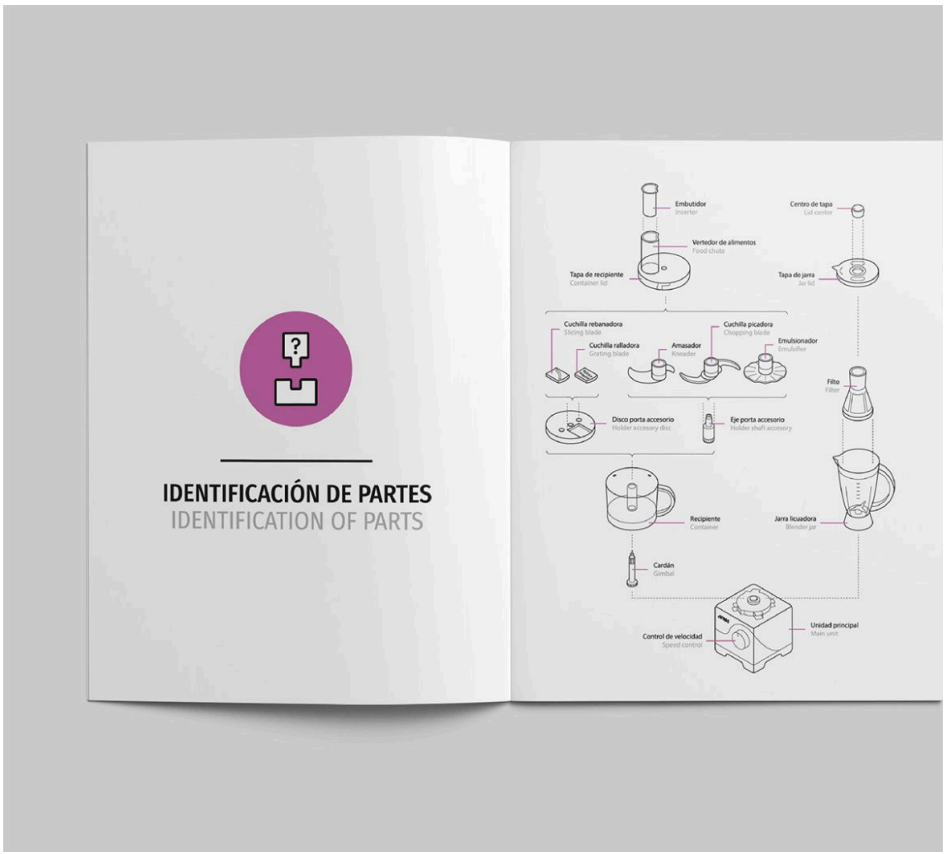
SIMILAR 4: Manual de instruções de um multiprocessador



ADVERTENCIAS
WARNINGS

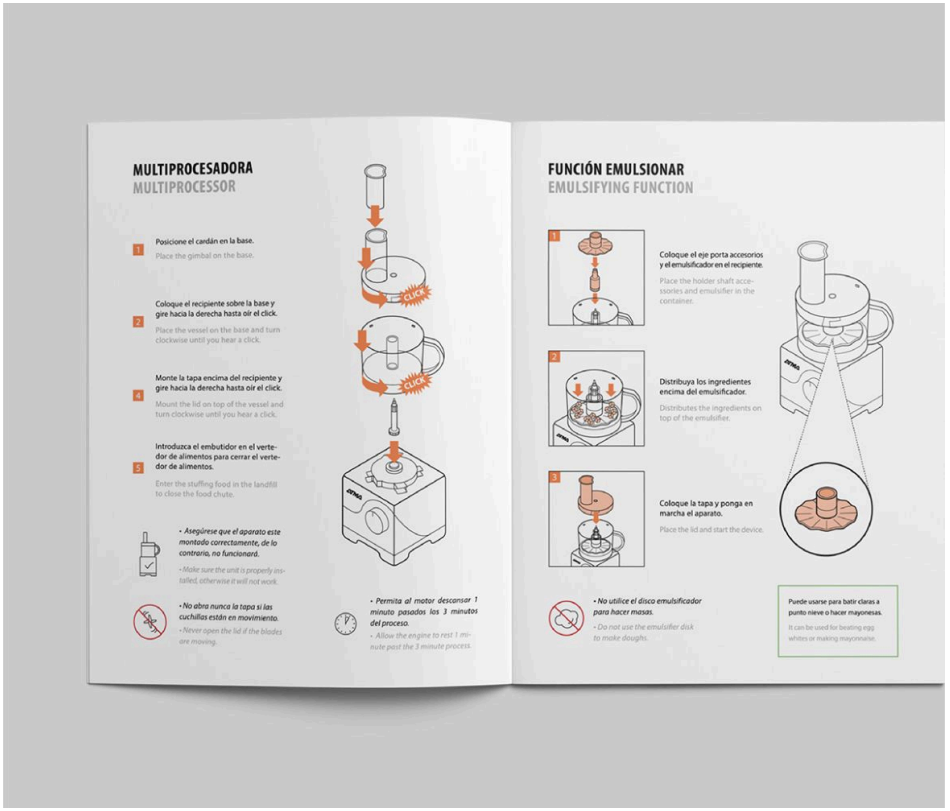
LEA CUIDADOSAMENTE ÉSTAS INSTRUCCIONES:
CAREFULLY READ THESE INSTRUCTIONS:

- **Antes de enchufar, verifique que el voltaje indicado en el aparato coincida con el de la red eléctrica.**
  - Before connecting, ensure that the voltage indicated on the appliance corresponds to the power grid.
- **No utilice los dedos ni objetos para empujar ingredientes por el tubo de entrada mientras el artefacto este funcionamiento.**
  - Do not use your fingers or any object to push the ingredients through the inlet tube while the engine is running.
- **No sumerja la unidad motora en el agua o en otros líquidos.**
  - Do not immerse the motor unit in water or other liquids.
- **No deje que el artefacto funcione sin supervisión.**
  - Do not let the appliance run unattended.
- **No coloque en el artefacto ingredientes calientes.**
  - Do not place hot ingredients inside the device.
- **Desenchufe el aparato inmediatamente después de usarlo.**
  - Unplug the appliance immediately after use.
- **No utilice el artefacto si el cable, el enchufe o alguna de las piezas están dañados.**
  - Do not use the appliance if the cord, the plug or any parts are damaged.
- **Manipule con sumo cuidado las cuchillas y los accesorios ya que son muy filosos.**
  - Handle with care the blades and the accessories because they are very sharp.
- **Mantenga el aparato fuera del alcance de los niños.**
  - Keep the children out of reach.
- **Conserve estas instrucciones para futuras consultas.**
  - Keep these instructions for future reference.



IDENTIFICACIÓN DE PARTES
IDENTIFICATION OF PARTS

MODO DE USO
HOW TO USE
CONTROL DE VELOCIDADES
SPEED CONTROL
Velocidad 1
Mientras es presionado, el motor opera en velocidad normal.
Speed 1
While is pressed the engine operates at normal speed.
Velocidad 2
Mientras es presionado, el motor opera en velocidad alta.
Speed 2
While is pressed the engine operates at fast speed.
Pulsar
Mientras es presionado, el motor opera a máxima potencia. Al soltar el botón, el aparato se para.
Pulse
While is pressed the engine operates at maximum power. When release the button, the machine stops.
• No deje el aparato funcionando por más de 3 minutos.
• Do not leave the unit running for more than 3 minutes.
• Para picar ingredientes muy duros no utilice la velocidad 1.
• To chop very hard ingredients do not use speed 1.


MULTIPROCESADORA
MULTIPROCESSOR
1 Posicione el cardán en la base.
Place the gimbal on the base.
2 Coloque el recipiente sobre la base y gire hacia la derecha hasta oír el click.
Place the vessel on the base and turn clockwise until you hear a click.
4 Monte la tapa encima del recipiente y gire hacia la derecha hasta oír el click.
Mount the lid on top of the vessel and turn clockwise until you hear a click.
5 Introduzca el embutidor en el vertedor de alimentos para cerrar el vertedor de alimentos.
Enter the stuffing food in the landfill to close the food chute.
CLICK
CLICK
• Asegúrese que el aparato este montado correctamente, de lo contrario, no funcionará.
• Make sure the unit is properly installed, otherwise it will not work.
• No abra nunca la tapa si las cuchillas están en movimiento.
• Never open the lid if the blades are moving.
• Permita al motor descansar 1 minuto pasados los 3 minutos del proceso.
• Allow the engine to rest 1 minute past the 3 minute process
FUNCIÓN EMULSIONAR
EMULSIFYING FUNCTION
1 Coloque el eje porta accesorios y el emulsificador en el recipiente.
Place the holder shaft accessories and emulsifier in the container.
2 Distribuya los ingredientes encima del emulsificador.
Distributes the ingredients on top of the emulsifier.
3 Coloque la tapa y ponga en marcha el aparato.
Place the lid and start the device.
• No utilice el disco emulsificador para hacer masas.
• Do not use the emulsifier disk to make doughs.
Puede usarse para batir claras a punto nieve o hacer mayonesas.
It can be used for beating egg whites or making mayonnaise.

LIMPIEZA
CLEANING

1 Agregue un poco de agua y detergente líquido en la jarra o el recipiente y coloque la tapa.
Add a little water and washing up liquid in the jar or container and place the lid.

2 Monte en la base y utilice la Función Pulsar para limpiar con facilidad y rapidez.
Assemble on the base and use the push function to clean easily and quickly.

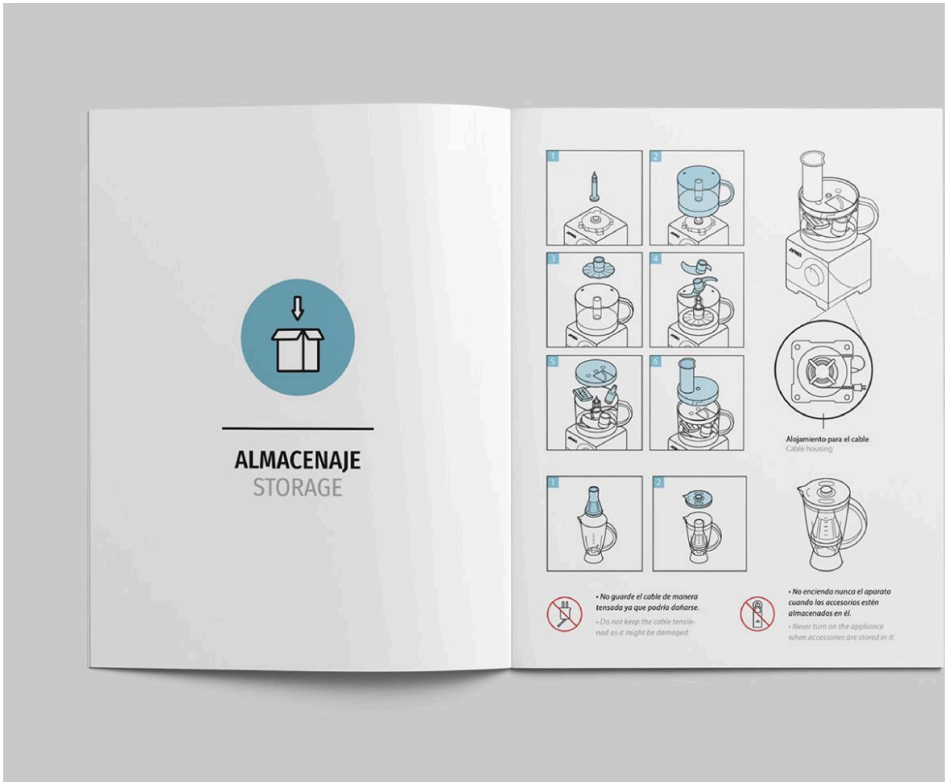
3 Desmonte el recipiente o la jarra y enjuáguela con agua.
Remove the bowl or jar and rinse with water.

• *No sumerja la unidad motora en el agua o en otros líquidos.*
• *Do not immerse the motor unit in water or other liquids.*

• *Sólo el recipiente, la jarra, las tapas y los accesorios pueden lavarse en lavavajillas.*
• *Only the container, the jar, the caps and the accessories are dishwasher safe.*

• *Manipule con suma cuidado las cuchillas y los accesorios ya que son muy filosos.*
• *Handle with care the blades and the accessories because they are very sharp.*

• *Desenchufe el aparato antes de retirar los accesorios o limpiar la unidad.*
• *Unplug the appliance before removing accessories or cleaning unit.*



ALMACENAJE
STORAGE

Alojamiento para el cable
Cable housing

• *No guarde el cable de manera tensada ya que podría dañarse.*
• *Do not keep the cable tensioned as it might be damaged.*

• *No encienda nunca el aparato cuando los accesorios estén almacenados en él.*
• *Never turn on the appliance when accessories are stored in it.*

Fonte: Behance

Qualidade gráfica: Para o manual, foram divididas as categorias em diferentes cores que representassem cada parte, gerando um alto contraste e uma mais fácil identificação. Essas são separadas em advertência com vermelho, identificação de partes com lilás, modo de uso com laranja, limpeza e armazenamento com azul e garantia com roxo. As cores não só foram usadas para identificar cada parte, mas também existentes nos destaques das ilustrações e nos marcadores, criando uma identidade própria de cada setor do manual. As ilustrações são isométricas, o que permite uma melhor visualização dos produtos apresentados por meio da apresentação de 3 facetas deles. Além dos desenhos, há também a presença de ícones que mostram o que se deve ou não fazer no processo.

Hierarquia e organização de informações: Por haver muitas informações, o autor decidiu seguir um estilo minimalista e as organizou de forma estratégica para um fácil entendimento. Isso se deu com a combinação dos textos bem espaçados e posicionados na esquerda e as ilustrações mostrando de forma mais prática o passo a passo na direita. O que também facilita a compreensão do fluxo são os marcadores com números, indicando a ordem de leitura.

Formatos e materiais: Foi escolhida uma encadernação canoa para acessar o conteúdo, o que torna o formato uma desvantagem dentro do local de uso do manual. Considerando que se trata de um produto usado na cozinha, o papel pode facilmente ser

molhado ou sujo com alimentos. Porém, a escolha não deixa de ser vantajosa por ser de fácil armazenamento e acesso, além de econômica reprodução.

Linguagem: Percebe-se que o manual deseja ser acessível quando ele é traduzido em 2 idiomas (inglês e espanhol). Sua linguagem nos dois idiomas é direta e a mais objetiva possível, priorizando mais uma clara comunicação do que a proximidade com o público.

6.5.1 ANÁLISE DE SIMILARES DE KITS

Foi feito uma análise de similares de kits pensando em como o produto poderia contribuir ainda mais na parte prática da solução pensada, ou seja, um kit com algumas ferramentas que poderiam ajudar na execução das tarefas criativas cotidianas.

Figura 12: Similares de kits

Fonte: Compilação da autora (2024)

Nesses kits foram observados não só o que os compõem, mas como são apresentados, transportados e seus materiais. É interessante como alguns dos kits são, de alguma forma, mais integrados, evitando o desperdício de mais materiais quando decidem deixar mensagens na própria embalagem ao invés de gastar um papel para isso.

Pensando ainda nessa parte sustentável, é notável como algumas dessas embalagens foram feitas para armazenar os objetos para que o usuário também a use quando transportá-los e, assim, evitar o desperdício. Isso significa que elas foram feitas para ter uma longa duração e fácil armazenamento.

Porém, isso não significa que a embalagem não seja frágil. Vários materiais foram explorados e cada um possui seus próprios tipos de cuidados e vida útil.

Além dos materiais, foram observados os tipos de embalagens que foram apresentados. Alguns são em formatos de bolsas, o que facilita o transporte por meio das alças, outros em caixas, o que torna o armazenamento e transporte mais seguro, e ainda uma terceira opção que é uma caixa com uma alça. Esta junta as vantagens de ambos os formatos apresentados anteriormente.

Ainda, é interessante notar como os produtos são armazenados dentro da embalagem. Alguns são guardados por alças na parte de dentro, permitindo uma maior segurança para eles e uma melhor visualização dos objetos apresentados por estarem todos à mostra.

6.6 ESTUDOS

A partir das análises dos estudos de similares, somado às outras etapas metodológicas, chegou-se à uma possível solução de produto que permitisse que as pessoas tivessem acesso aos exercícios criativos e adquirissem uma independência para resolver seus problemas de forma autônoma. Assim, foi decidido a criação de um material impresso em formato de guia contendo exercícios criativos adaptados às principais dificuldades listadas pelos usuários.

Além do guia, foi determinada a concepção de uma caixa com ferramentas a fim de acessibilizar que o público pudesse colocar suas ideias em prática. Dentro dessa caixa, haveria não só os objetos, mas também o guia impresso, de forma que as pessoas pudessem ter em mãos os dois elementos do projeto juntos.

Naming

Essa etapa foi de extrema importância para que o projeto tivesse sua própria identidade, algo que as pessoas consigam lembrar e que faça sentido para elas, uma vez que a proposta as faça entender sua relevância em suas vidas.

Para isso, foram separadas algumas palavras que remetessem à ideia principal de gambiarra.

Figura 13: Palavras que remetem à gambiarra

Fonte: elaboração da autora (2024)

Com essas palavras separadas, foram escolhidas algumas para se juntar e algumas opções foram criadas:

- Burlando no dia a dia
- Improvisando minha casa
- Casa fora da caixa
- A casa do improviso
- Bricolando

A partir das opções desenvolvidas, foi escolhido o nome Casa Fora da Caixa, pois remete ao projeto que consiste em fazer melhorias para o ambiente doméstico a partir de

objetos dentro de uma caixa. Além disso, esse nome possui uma sonoridade agradável e descontraída que ajuda as pessoas a se lembrarem da marca.

Identidade visual do guia

Além da elaboração do nome, é importante a criação de uma identidade visual para criar uma personalidade para o projeto a fim de que as pessoas tenham mais um tipo de conjunto de elementos para ser lembrado.

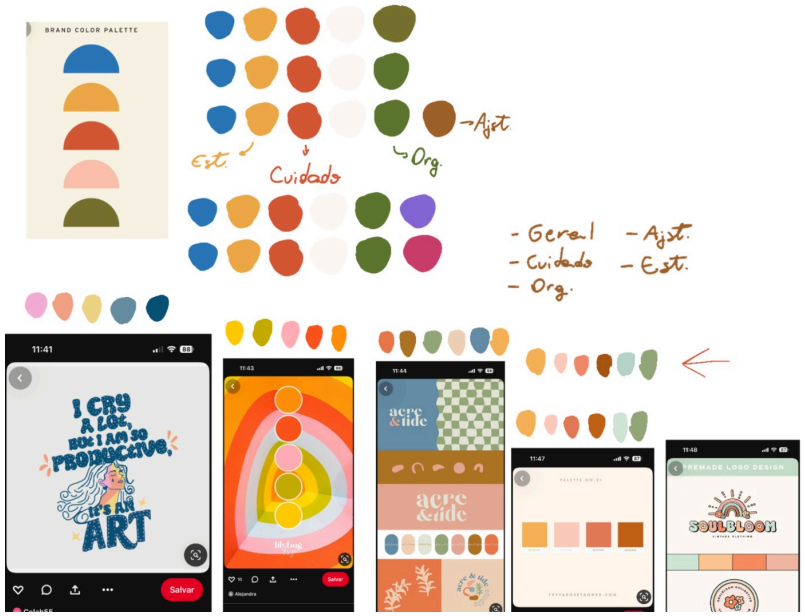
Essa etapa de pesquisa se deu com a elaboração de um moodboard, um quadro com várias inspirações visuais a partir de palavras como gambiarra, artesanal e improviso. A intenção desta ação é buscar similares que passem a sensação de algo feito à mão e improvisado para justificar o tema do trabalho, ou seja, feito a partir de recursos acessíveis por mais que não possua uma estética limpa e organizada. Foram buscadas cores, tipografias, diagramações, formas e desenhos.

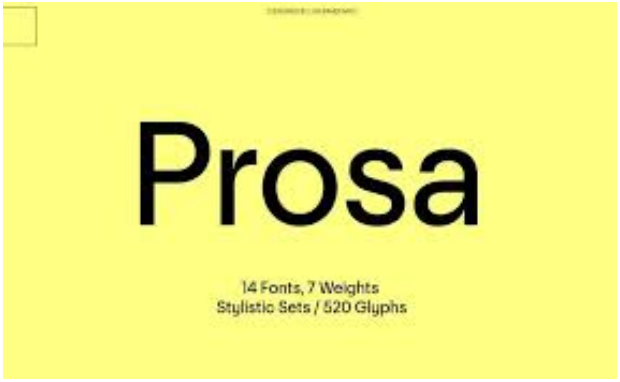
Figura 14: Moodboard

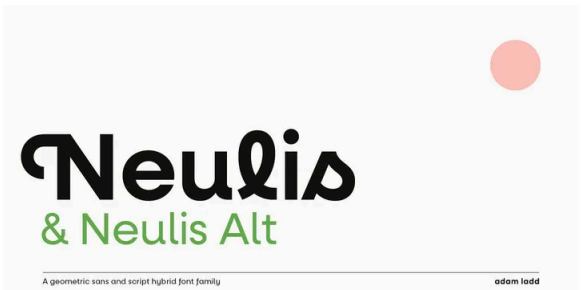
Fonte: elaboração da autora (2024)

A partir do moodboard, foram selecionadas as seguintes cores e tipografias:

Figura 15: Cores e tipografias selecionadas







Fonte: elaboração da autora (2024) + MaisFontes

Além da seleção de cores e tipografias, foram desenvolvidas algumas opções de logos para o projeto:

Figura 16: Opções de logo do projeto

Fonte: elaboração da autora (2024)

Figura 17: Desenho escolhido

Fonte: elaboração da autora

Para agregar ainda mais à personalidade do guia, foram desenvolvidas ilustrações que remetessem aos capítulos apresentados nele que lembrassem gambiarras. Os desenhos fazem alusão à organização, ajustes e reparos, estética e cuidados.

Figura 18: Opções de ilustrações

Fonte: Elaboração da autora (2024)

Encadernação

Para que o guia ganhasse forma, era necessário pensar em como ele seria finalizado, ou seja, como seria sua encadernação.

A primeira opção pensada era a encadernação em espiral, uma alternativa barata e que facilitasse o manuseio do guia, pois o usuário poderia focar em uma única página e colocar a anterior para trás.

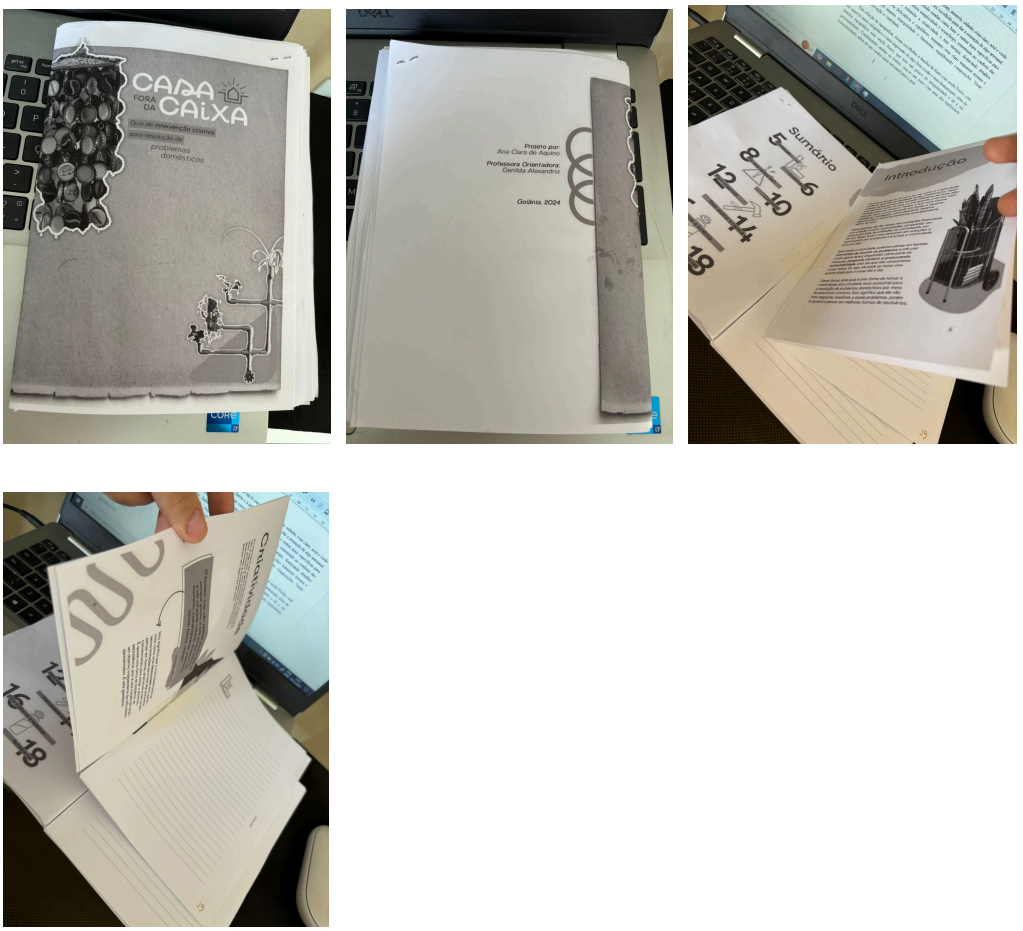
A segunda opção é a encadernação canoa, que teria as páginas unidas por meio de grampos e que possibilitaria ao leitor visualizar as duas páginas apresentadas. Esse processo se torna vantajoso para a melhoria da experiência do usuário, pois há a presença de figuras que ocupam duas páginas, além da melhor imersão do leitor na leitura de um assunto ou categoria.

Diagramação

A produção de um guia impresso com encadernação canoa exige planejamento cuidadoso para garantir a correta disposição do conteúdo após a impressão. Esse tipo de encadernação, caracterizado pela dobradura e grampeamento central, implica que cada folha impressa contém duas páginas em cada lado, o que exige uma diagramação específica, já que imposição das páginas não segue a ordem numérica inicial.

Para planejar a diagramação, utiliza-se um protótipo manual, conhecido como boneco. Ao numerar as páginas em folhas dobradas, verifica-se que páginas adjacentes no layout de impressão não são sequenciais. Por exemplo, em um caderno de 8 páginas, a mesma folha abrigará as páginas 1 e 8 de um lado, e 2 e 7 no verso. Assim, a diagramação deve assegurar que, ao final da montagem, as páginas sigam a sequência correta.

Figura 19: Boneco do guia



Fonte: Elaboração da autora (2024)

Com o boneco feito, foi possível enxergar detalhes e elementos que precisavam ser ajustados para imprimir o guia corretamente.

Kit de ferramentas

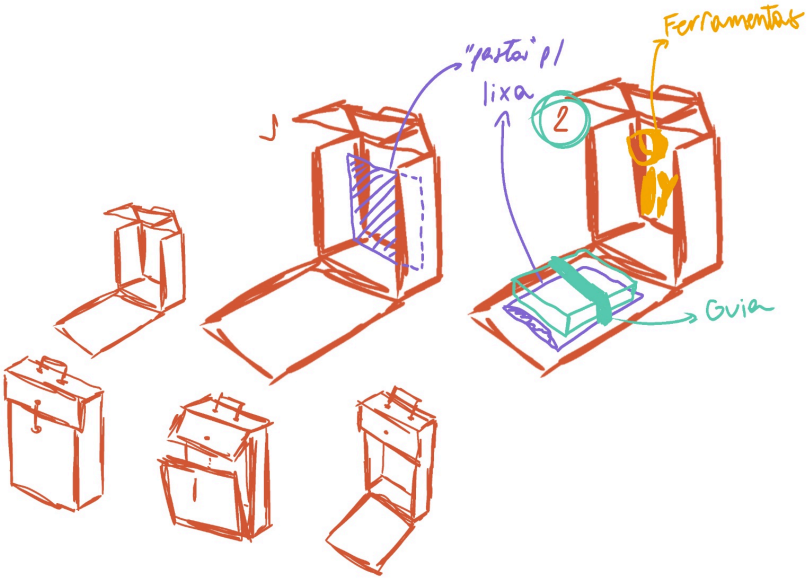
Primeiramente, foram definidas quais as ferramentas fariam parte do projeto, ou seja, um martelo, uma fita adesiva multiuso, uma fita dupla-face, uma fita métrica, uma tesoura, uma espátula, um estilete e uma lixa. O martelo foi escolhido para ajustes e encaixes precisos, enquanto a fita adesiva multiuso e a fita dupla-face facilitam fixações rápidas e seguras em diferentes superfícies. A fita métrica é indispensável para medições precisas, e a tesoura oferece cortes práticos em materiais variados. A espátula é fundamental para aplicar ou remover materiais de maneira uniforme, e o estilete possibilita cortes detalhados e específicos. Por fim, a lixa garante acabamentos suaves e uniformes em superfícies. Com isso, foi pensado em como armazená-las de forma clara e organizada, de um jeito que seja fácil para as pessoas identificarem cada uma e guardá-las, além de pensar na questão do seu transporte com um peso leve.

Para corresponder a essas expectativas foi pensado em modelos de caixas com alças e elásticos para transportar e guardar as ferramentas, além da disposição delas para o seu armazenamento.

Figura 20: Disposição de ferramentas

Fonte: Elaboração da autora (2024)

Figura 21: Modelos de caixas



Fonte: elaboração da autora (2024)

6.7 IDENTIDADE VISUAL

Após vários estudos, foi desenvolvida uma identidade visual para o projeto chamado “Casa fora da Caixa”, para dar a impressão de algo que pode ser construído a partir de elementos compostos na caixa que possam resolver o problema apresentado pelo usuário. A escolha de cores, tipografias e diagramação foram escolhidas com o intuito da atividade ser algo acessível visualmente e por meio de práticas artesanais.

Escolha tipográfica e de cor

A identidade se resume em 6 cores: marrom, amarelo, salmão, rosa claro, azul e verde. Todas elas são tons mais claros e a paleta foi escolhida para dar a sensação de algo artesanal, criativo e leve, com 3 dessas cores sendo usadas como base e outras mais específicas para cada categoria. O marrom simboliza simplicidade e aconchego, remetendo ao conforto das coisas cotidianas. Amarelo estimula a criatividade e traz energia, destacando detalhes vibrantes. Salmão evoca delicadeza e equilíbrio, enquanto rosa claro transmite ternura e sensibilidade. Azul inspira tranquilidade e harmonia, equilibrando composições. Verde representa renovação e vitalidade.

Em relação às tipografias, foram escolhidas a família da fonte com serifa Neulis, com um aspecto mais caligráfico e uma impressão de algo feito à mão e mais humanizado, além da família tipográfica sem serifa Aurel, que tem um pouco de irregularidade e dá à ela personalidade. Combinando ambas as fontes, cria-se um texto com uma alta legibilidade leiturabilidade, além de um caráter mais artesanal para o guia.

Figura 22: Identidade visual

Fonte: Elaboração da autora (2024)

Cores CMYK:

- Marrom: C-0 M-59 Y-80 K-25
- Amarelo: C-0 M-36 Y-67 K-5
- Salmão: C-0 M-47 Y-58 K-5
- Rosa claro: C-0 M-20 Y-25 K-5
- Azul: C-19 M-0 Y-3 K-18
- Verde: C-14 M-0 Y-28 K-35

Conteúdo

O guia foi pensado para pessoas que desejam resolver seus problemas cotidianos dentro de casa de uma forma criativa. Dessa forma, ele começa explicando como a criatividade e o ambiente doméstico, os principais recortes do projeto, são temas relevantes para o usuário e porque ele deve investir nisso.

Partindo para o conteúdo principal, o guia foi dividido em 3 capítulos de exercícios criativos:

- **Para organizar** (resolver problemas por meio da mudança, adição ou redução de elementos no ambiente)
- **Para ajustar e reparar** (resolver problemas com soluções acessíveis, utilizando elementos que o usuário já tenha disponíveis)

- **Para melhorar esteticamente o ambiente** (resolver problemas relacionados à "beleza" do ambiente por meio da mudança de posição ou intervenção de elementos preferencialmente disponíveis pelo usuário)

Para finalizar, foram deixados alguns materiais usados como referência para a elaboração do manual a fim de incentivar as pessoas a buscarem mais fontes para exercitarem a criatividade além das apresentadas. Além disso, foi feito um espaço para as pessoas registrarem suas ideias como uma forma de reforçar o incentivo à exercitar a criatividade na prática.

Figura 23: Imagens do guia

CASA FORA DA CAIXA

Guia de intervenção criativa para resolução de problemas domésticos

Ana Clara de Aquino
2024

*Esse guia é resultado do projeto do trabalho de conclusão de curso da aluna **Ana Clara de Aquino** do curso de Design da PUC Goiás.*

Sumário

5 Introdução

6 Criatividade

8 Por que nosso lar?

10 Cuidados

12 Para organizar

14 Para ajustar e reparar

16 Para melhorar a estética

18 Referências

Introdução

Esse guia nasceu do encanto em ver como a criatividade pode ser aplicada em **qualquer coisa** (literalmente) igual quando pensamos em uma maneira diferente de fazer algo que fazemos todos os dias ou até quando criamos algo inovador para nós mesmos. Porém, o que mais chama atenção nisso é como ela pode nos ajudar a resolver **problemas cotidianos**, como pequenos reparos, organizações e melhorias estéticas, principalmente dentro de casa.

Muitas pessoas não têm tempo nem condições financeiras para atender a essas necessidades comprando um produto em lojas de utilidades ou contratando um serviço. Nisso, resta a elas pensarem em soluções e improvisarem por si próprias e é aí que a criatividade entra em jogo.

Exercitando a criatividade, podemos pensar em **formas alternativas de resolver os problemas** e até usar coisas que já temos disponíveis como parte da resolução, **poupando dinheiro e promovendo sustentabilidade**, uma vez que não consumimos coisas novas. Ou seja, ela pode se tornar uma grande aliada para o nosso dia a dia.

Dessa forma, esse guia é uma forma de tornar a criatividade uma atividade mais acessível para a resolução de problemas domésticos por meio de exercícios criativos. Isso significa que ele não trará respostas imediatas a esses problemas, porém te ajudará a pensar em melhores formas de resolvê-los.

Criatividade

Ao contrário do que muitos pensam, a criatividade não é algo que a gente nasce com ou não, nem um dom artístico. É uma atividade que precisa ser **exercitada e estimulada** para que consigamos pensar em algo fora da caixa.

> *O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; e ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.*
>
> OSTROWER, 1977, p. 10

Isso significa que a criatividade pode ser vista como uma **necessidade**, pois quando temos limitações para fazer algo, precisamos pensar em formas alternativas e nem sempre convencionais para atingir o obstáculo.
É quase uma forma de resiliência, de persistência, pois é uma maneira de cumprir um objetivo independente das dificuldades apresentadas. ***É uma gambiarra.***

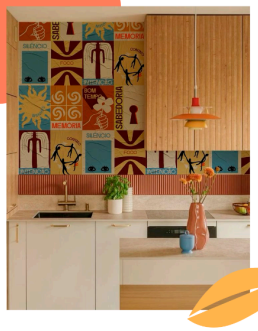
TÁ, MAS COMO A GENTE PODE FAZER ISSO?

Corita Kent, uma freira estadunidense da década de 1960, propõe que o simples fato de **observar** já é uma forma de praticarmos a criatividade. É importante prestarmos atenção que o ato de observar é diferente de ver. Quando observamos, reparamos diferentes detalhes naquilo que enxergamos todos os dias. Crescemos e criamos o hábito de assumir que conhecemos tudo aquilo ao nosso redor e colocamos **rótulos** nessas coisas. Nisso, deixamos a nossa curiosidade de lado e nos fechamos para enxergar detalhes nas coisas por termos familiaridade com elas e é isso o que não podemos fazer.

Temos quase que voltar a ser criança, aquela coisa minúscula que vive perambulando pelos lugares e questionando tudo o que vê. Como ela ainda está **conhecendo o mundo**, ainda não possui rótulos para as coisas e é **mais aberta** a conhecer as coisas que vê, mesmo as vendo frequentemente. **E é exatamente isso que temos que fazer: deixar de lado o fato de que, mesmo convivendo com as mesmas coisas quase todos os dias, é importante manter a mente aberta e observar os detalhes. Eles podem revelar insights valiosos para resolver outros problemas.**

É um exercício que precisa ser praticado de forma **constante**, pois além de poder ajudar em questões presentes, podemos captar detalhes que nos ajudarão a resolver **problemas apresentados futuramente**, uma vez que a experiência ficará guardada na memória e poderá servir como uma experiência similar associada em um futuro momento necessário.

Por que nosso lar?



Muitas pessoas acreditam que ***a casa é como um reflexo de quem somos por dentro.*** Uma casa arrumada e limpa não é apenas uma questão estética – ela também tem um impacto direto em nosso **bem-estar físico, mental e emocional.** Vamos explorar alguns motivos para manter o lar sempre em ordem e como isso pode fazer toda a diferença no nosso dia a dia.

1. *Sensação de paz e tranquilidade*

Entrar em um espaço organizado gera uma sensação imediata de tranquilidade. Quando tudo está no lugar, o ambiente transmite paz e ajuda você a relaxar. É como deixar o peso do dia do lado de fora e encontrar um refúgio para recarregar as energias.

2. *Redução do estresse diário*

Quem nunca perdeu tempo procurando algo no meio da desordem? Organizar evita essa frustração. Um ambiente organizado oferece clareza e controle, ajudando você a encarar os desafios diários com mais leveza.

3. *Melhora da produtividade*

A organização melhora diretamente sua eficiência. Em um espaço onde tudo está ao alcance, é mais fácil focar no que importa, sem desperdiçar tempo procurando itens. Assim, você pode se dedicar ao trabalho ou aos hobbies com mais fluidez.

4. *Sono de qualidade*

Um quarto organizado faz toda a diferença na hora de dormir. Sem distrações e objetos espalhados, o ambiente fica mais acolhedor, o que favorece um sono reparador. Acordar bem descansado é essencial para encarar o dia com disposição.

5. *Inspiração e criatividade*

Uma cozinha organizada convida você a testar novas receitas, e um espaço arrumado é o cenário perfeito para as ideias fluírem. Quando o ambiente está tranquilo, fica mais fácil se inspirar para seus projetos ou até para planejar uma próxima aventura.

6. *Oportunidade para desapegar e rever aquilo que nos é/ pode ser útil*

Organizar é também uma chance de rever o que realmente importa. Nesse processo, você pode descobrir itens esquecidos ou inutilizados que podem ser descartados ou até reaproveitados de forma criativa. Além de liberar espaço, isso traz uma sensação de renovação.

Cuidados!

Antes de começarmos a colocar nossas ideias em prática, é necessário nos atentarmos a algumas dicas de segurança, por mais simples que elas sejam.

Às vezes *a ideia é mais simples do que a execução,* por isso:

1 Manuseie as ferramentas sempre pelo cabo, principalmente as de corte;

2 Ao deixar de usar as ferramentas, cuidado onde as coloca para descansar, pois podem ser perigosas e causar acidentes;

3 Evite usar a ferramenta com muita força. Use-a de acordo com a sua própria proposta para evitar acidentes;

4 Ao transportar a ferramenta, lembre-se de carregá-la em um local apropriado, como uma bolsa própria para isso, pois algumas delas podem possuir cortes e pontas perigosas;

5 Antes de usar a ferramenta, busque a conhecer bem, entendendo suas funções e seus recursos;

6 Quando a ferramenta não estiver em uso, desligue-a para evitar acidentes caso você a esqueça ligada em algum lugar;

7 Não se esqueça de *guardar as ferramentas* assim que terminar de usá-las.

Dessa forma, você poderá fazer a sua gambiarra com mais segurança!

Para organizar

Um dos maiores problemas que podem ser vistos por aí é a falta de espaço e a limitação de opções dentro de um ambiente, principalmente se a sua casa ou apartamento forem alugados. Por isso, a **mudança da disposição de elementos** já pode ser uma solução para isso.

Porém, sabemos que não é tão simples você só tirar e colocar as coisas em lugares diferentes, pois existem diversas opções de modificações que nem passam pela nossa cabeça.

Para melhorar nosso processo criativo relacionado à organização, podemos pensar nas seguintes *palavras chaves e em como aplicá-las:*

- **Modificar** — significado, cor, forma?
- **Eliminar** — diminuir, encurtar, reduzir, dividir?
- **Substituir** — objetos, materiais, processos?
- **Combinar** — unidades, ideias, montagens?
- **Rearranjar** — trocar componentes, outro visual?
- **Adaptar** — algo parecido, imitar outra coisa?
- **Inverter** — para cima, baixo, frente, trás?

Quando colocamos esses questionamentos diante dos objetos em um ambiente, podemos pensar em diferentes formas de dispor eles e, assim pensarmos em formas criativas de organizar as coisas.

Para ajustar & reparar

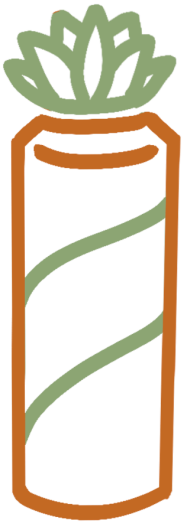
Uma torneira vazando, a falta de uma peça para um objeto ou máquina funcionarem e outros problemas assim também acabam virando empecilhos no dia a dia. Como dito anteriormente, aqui o foco é fazer com que você não precise de uma **terceirização** para consertar o instrumento e sim ***pensar em uma forma de ajustá-lo sozinho.***

Para isso, podemos pensar em **como o dispositivo funciona** e quais **tarefas** são **necessárias** para realizar uma atividade, ou seja, faremos uma ***análise de funções.*** Um exemplo disso é quando preparamos um café que, ao invés de pensarmos somente em colocar a água para ferver e coar a bebida, cogitamos em pegar uma caneca de água, enchê-la, colocá-la para ferver, pegar a garrafa térmica, o coador e o pó de café, medir a quantidade de pó, colocá-lo no coador, pegar a água fervida, inseri-la na garrafa com o pó e o coador e esperar o café ser coado, além de ainda mais ações que podem ser feitas dentro delas mesmas.

Uma forma mais simples de organizar essas ideias e funções é a construção de uma ***"árvore funcional"***. Para que isso seja feito, devemos perguntar o que esse produto faz e listar todas as suas utilidades, entendendo melhor seu objetivo e relevância. A partir disso, levantamos todas as **tarefas necessárias** para que o objeto seja **funcional** e questionamos como elas são feitas, repetindo o mesmo processo com cada ação listada e criando, assim, a árvore como o exemplo ao lado:

Quando fazemos essa estrutura, enxergamos funções e atividades que podem ser feitas em **outros contextos** e ***desvinculamos uma determinada coisa a uma determinada ação,*** fazendo com que possamos utilizar algo já disponível para fazer parte de um ajuste ou reparo de algo completamente diferente.

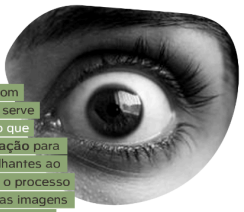
Para melhorar a estética



Para quem acha que a beleza de um ambiente não dá em nada, está muito enganado! Você já ouviu a expressão *"a casa é o reflexo do seu interior"*?

É verdade: o ato de decorar vai muito além de apenas embelezar o ambiente. Na verdade, ele representa a **materialização da sua personalidade no espaço.** É uma forma de se apropriar dele e dizer: "é seu!" Por isso, é importante investirmos em nosso lar e isso é totalmente possível de ser feito mesmo com os recursos limitados.

Para isso, iremos **misturar alguns dos exercícios** citados anteriormente: a observação e a aplicação das palavras chaves modificar, eliminar, substituir, combinar, rearranjar, adaptar e inverter.



O exercício da observação, junto com uma busca por referências visuais, serve mais para termos um parâmetro do que será criado, além de nos dar **inspiração** para criarmos algo com estéticas semelhantes ao seu desejo. Uma dica para facilitar o processo é a criação de um quadro com várias imagens parecidas com coisas que você gosta para melhorar a visualização de tudo!

O das palavras chaves será aplicado, *não só no ambiente, mas também em objetos presentes dentro dele.* Quando modificamos, eliminamos, substituímos, combinamos, rearranjamos, adaptamos ou invertemos partes de algo, temos o poder de **transformá-lo em algo completamente novo,** igual quando pegamos uma lata de refrigerante e a transformamos em um mini vaso de plantas, por exemplo.

Juntando ambas as práticas, podemos criar por nós mesmos um ambiente com uma estética agradável e melhorar ainda mais o nosso conforto dentro de casa.

Agora, é a sua vez de colocar a

criatividade *em* prática!

Mesmo com alguns exercícios e exemplos apresentados, é importante sempre buscar **novas fontes de inspiração e novas formas de exercitar a criatividade**, seja para praticá-la dentro ou fora da nossa casa.

Para a montagem deste guia, foram usadas várias **referências de livros e autores que estudam a criatividade**, sua importância e como exercitá-la.
Eles e outros materiais estarão listados aqui para que você possa estudar mais a fundo essa atividade e te inspirar a criar coisas novas fora da caixa.

Ao lado, está um espaço reservado para você registrar suas ideias, sejam elas escritas ou por desenho.

ABREU, Getúlio da Silva; , Douglas. CRIAÇÃO DE UM PRODUTO DECORATIVO ATRAVÉS DA FERRAMENTA MESCRAI PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE.. In: . Disponível em: *https://www.even3.com.br/anais/psimepe/112107-CRIACAO-DE-UM-PRODUTO-DECORATIVO-ATRAVES-DA-FERRAMENTA-MESCRAI-PARA-ESTIMULAR-A-CRIATIVIDADE*.

BAXTER, Mike. Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos. 2a edição. São Paulo, SP: Editora Blucher, 2008.

KENT, Corita; STEWARD, Jan. Aprender de coração: práticas para libertar o espírito criativo. 1a edição. São Paulo, SP: Clube do Livro do Design, 2023.

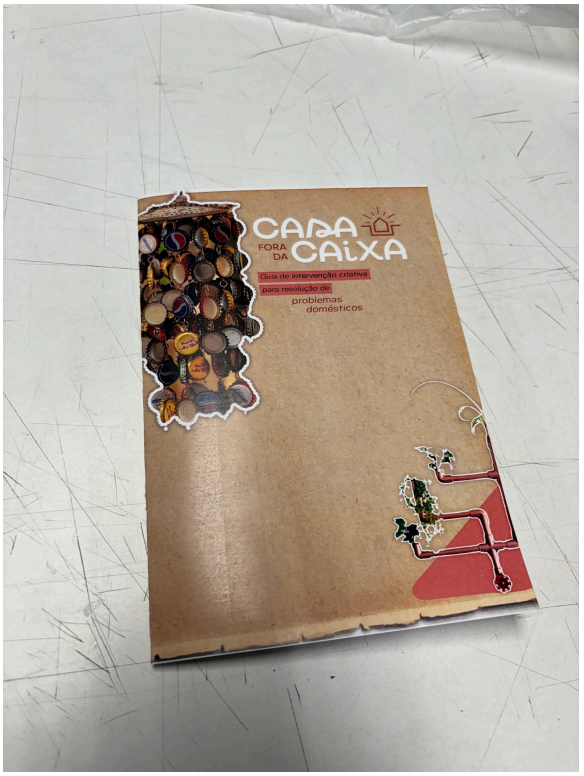
Faça bom uso!
;)

Fonte: Elaboração da autora (2024)

Impressão e acabamentos

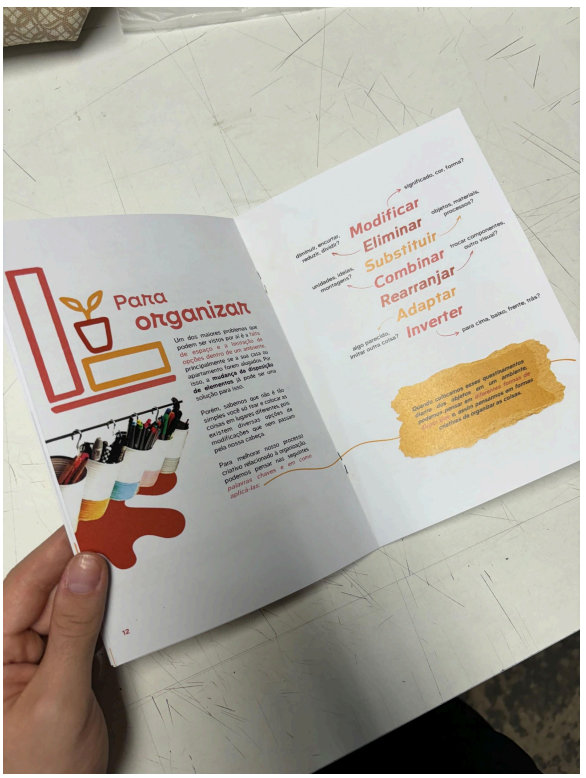
Para que o projeto se tornasse palpável, foi definido que o guia se limitasse às dimensões 14,8 cm x 21 cm e impresso por impressão à laser. A indicação para a produção da capa é em papel Couchê 240g brilho, uma opção durável, e o miolo em papel Sulfite 120g, uma alternativa barata e que permitisse uma fácil escrita nas últimas páginas. Dessa forma, o material foi pensado para ser algo de baixo custo e resistente. A impressão é em policromia 4/4 cores. Para unir todas as páginas, são utilizados grampos para fazer uma encadernação canoa.

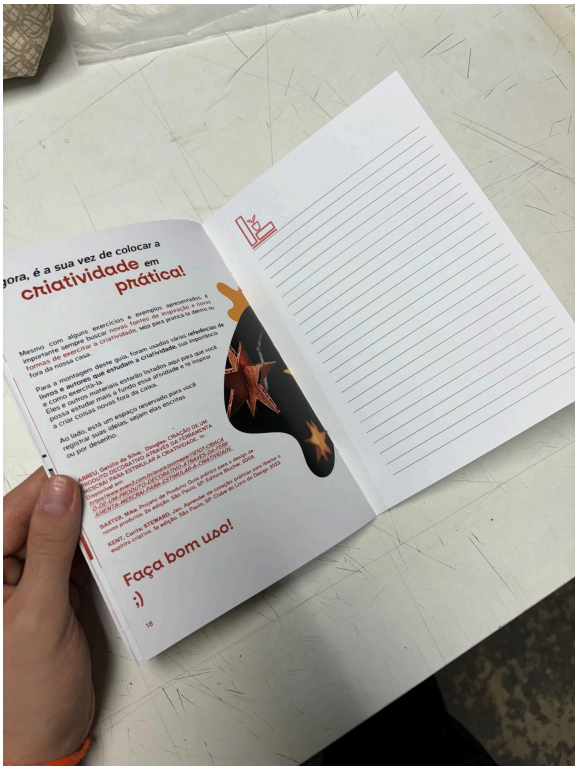
Figura 24: Guia impresso

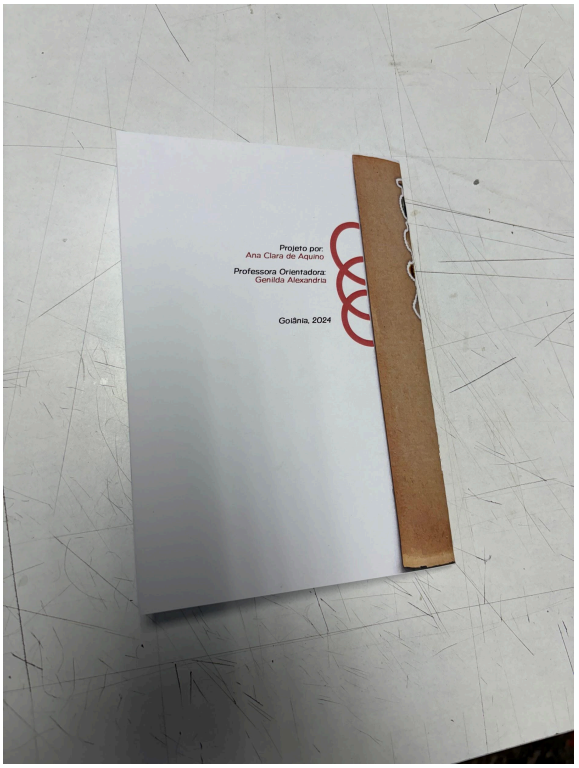

CASA FORA DA CAIXA
Guia de intervenção criativa
para resolução de
problemas domésticos

CASA FORA DA CAIXA

Criatividade
TÁ, MAS COMO A GENTE PODE FAZER ISSO?


Para organizar
Modificar
Eliminar
Substituir
Combinar
Rearranjar
Adaptar
Inverter





Fonte: Elaboração da autora (2024)

Caixa de ferramentas

A fim de escolher um tamanho que seja fácil para o usuário transportar, manusear e guardar a caixa, foi determinado que ela possui 35 cm de largura, 26 cm de comprimento e 8 cm de altura. Para realçar os objetivos, sua base é prevista em papel Pinho e coberta de papel Kraft, textura utilizada na identidade do projeto. Ainda, para facilitar os deslocamentos e manter a caixa segura, foi prevista uma de alça couro recortado para ser a própria alça da caixa, tornando o carregamento simples e confortável, e um velcro para fixar a tampa, fazendo com que ela não abra quando indesejado.

Esse kit é composto pelos seguintes utensílios: martelo, fita métrica, fita multiuso, fita dupla face, espátula, tesoura e estilete, ferramentas que são asseguradas dentro da caixa por meio de elásticos presos em uma prancha de papel Pinho que recebe plastificação, coberto com elementos gráficos que fazem parte da identidade visual do projeto, exceto pelo martelo que foi assegurado por uma abraçadeira de aço. Esta alternativa foi escolhida para facilitar o acesso e o mantimento do item, uma vez que a caixa possui dimensões, especialmente a altura, que deixam o martelo justo.

Além dos instrumentos listados, há também a presença de uma lixa e do guia editorial Casa Fora da Caixa, cada um disposto dentro de um bolso de papel fixado na parte interna da

tampa da caixa. Com essa disposição, todos os itens são de fácil visualização e acesso, além de tudo estar seguro para o transporte.

Para realçar a identidade do produto, foram adicionados adesivos com a marca e alguns elementos da identidade por meio da impressão de DTF, um processo de impressão digital em que a tinta é transferida diretamente para um filme e, posteriormente, transferida para o substrato final.

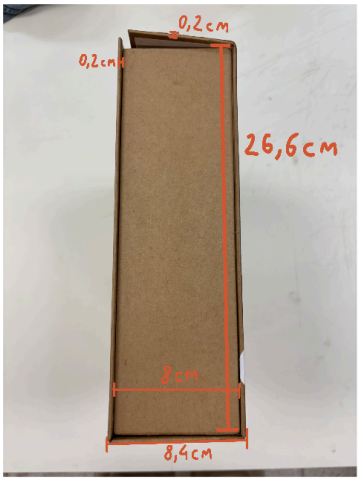
Figura 25: Caixa kit de ferramentas

Fonte: Elaboração da autora (2024)

Esse modelo tem o objetivo de testar soluções e aprimorar o que já foi feito até então, como medidas e, principalmente, cores de impressão. Os adesivos em DTF impressos, especialmente o da logo, saíram mais alaranjados do que deveriam, fazendo com que o resultado tivesse pouco contraste e baixa leiturabilidade. Para corrigir isso, foi feito um outro adesivo com uma faixa branca e a logo nessa cor mais alaranjada por cima.

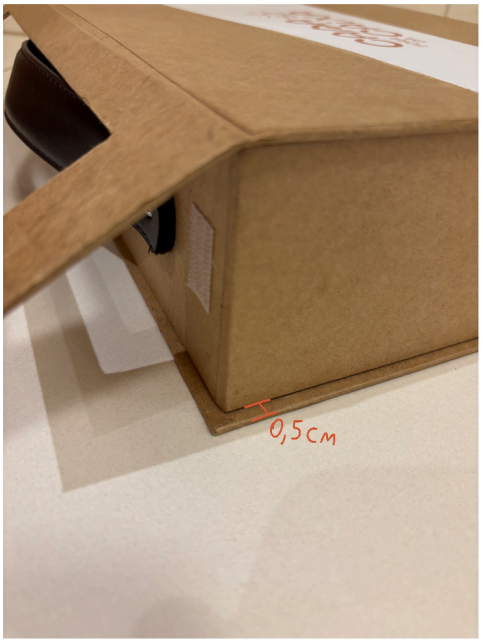
Figura 26: Dimensões da caixa

3cm
27cm
CASA FORA DA CAIXA
36,7cm


0,2cm
0,2cm
26,6cm
8cm
8,4cm

3,4cm
4,1cm
8cm
29cm
0,2cm

0,3cm
0,5cm
0,5cm
34,7 cm
35,8cm
25,5 cm
26,5 cm
7,8cm
26,6cm



Fonte: Elaboração da autora (2024)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto anteriormente, a problematização do acesso às pequenas artimanhas sempre esteve presente até os dias atuais. Muitas dessas soluções para problemas cotidianos são encontradas em lojas de utilidades, porém a maioria das pessoas não possuem tempo ou condições financeiras para recorrerem à essa opção. Logo, restam à elas pensarem em soluções por si mesmas com recursos que elas já têm disponíveis.

Para que elas consigam pensar em resoluções mais eficientes, é preciso que elas usem a criatividade para elaborar soluções com os recursos disponíveis e limitados.

Uma das razões que impede as pessoas de fazerem isso de forma criativa e autônoma é a crença de que a criatividade é algo nato, o que não é verdade. Trazer textos que comprovam essa afirmativa e exercícios que estimulam o campo criativo sem levar ao lado artístico me fez perceber que as possibilidades do fazer são infinitas. Elas servem não só para o contexto doméstico, como o recorte dessa pesquisa, mas também para diversas outras questões fora desse ambiente, pois nos permite pensar tanto nos objetos à nossa volta quanto como interagimos com ele. Isso permite que um item consiga realizar funções além das que foram impostas à ele.

Para que a construção do material tenha sido possível, foram necessárias várias pesquisas, incluindo uma pesquisa de campo. Essa parte foi essencial para que as

necessidades do público alvo fossem vistas e entendidas de perto, principalmente por se tratar de um meio que trabalha muito e descansa pouco para sobreviver. Com isso, tinha que se pensar em algo que fosse acessível para eles sem que os sobrecarregue de informações e que elas alcançassem a prática sem muitos empecilhos financeiros e usando o que elas já possuem disponível.

Para isso, foi desenvolvido um guia com exercícios criativos voltados às maiores dificuldades que o usuário enfrenta, ou seja, questões de organização, ajustes e reparos e estética. Os exercícios escolhidos para fazer parte disso foram tirados da monografia deste projeto, porém, adaptados para os devidos tipos de obstáculos que o público enfrenta.

Também foi importante a inclusão de uma página contendo os cuidados necessários que as pessoas deveriam ter ao manusear as ferramentas que acompanham o material gráfico, pois muitos desses objetos podem colocar a segurança do usuário em risco.

Pensando em como as pessoas iriam acessar e transportar os materiais, foi elaborada uma caixa que mantivesse todos os objetos em seus devidos lugares sem a danificação de nenhum item. Esse processo foi longo e trabalhoso, pois muitas coisas tiveram que ser adaptadas e readaptadas, como a abraçadeira de aço do martelo pela ferramenta ser grande demais e dificultar o processo de tirá-lo e guardá-lo na caixa com elásticos.

Dessa forma, o projeto é uma proposta de design para não designers praticarem, de certa forma, design, pois a atividade de criar faz parte do campo projetual. Elas irão estudar o problema apresentado e elaborarão soluções a partir de seus recursos disponíveis. Casa Fora da Caixa é um trabalho que permite às pessoas se reconhecerem como criadoras, autossuficientes e independentes, e que as tornam possíveis de promover mudanças, não só dentro de casa, mas do mundo também, uma vez que elas contribuirão com a sustentabilidade.

REFERÊNCIAS

TEIXEIRA, Rafaela dos Santos. Circe e a Métis: Gênero, Mitologia e Magia na Odisseia. Revista Eletrônica Trilhas da História, v. 12, n. 23, p. 251, janeiro de 2023.

CERTEAU, Michel de. A Invenção do Cotidiano: Artes de fazer. 22a edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014.

PEREIRA, Carlos Alberto. O que é contracultura. 8a edição. Belo Horizonte, MG: Editora Brasiliense, 1983.

SOUZA, Luiz Felipe. Os meios de comunicação de massa e a absorção de simbolismos nos hábitos de consumo do brasileiro: Uma discussão em torno do "American Way of Life". Jataí, GO, outubro de 2018.

NETO, Antônio Cláudio. A configuração do movimento hippie no Brasil: Identidade, Cultura e Modos de Vida. Anais Seminário Interlinha, Ipiaú, BA, p.81, 2017.1.

ARAUJO, Erick Teixeira de. O papel do designer na cultura do DIY e sua atuação em espaços maker no Rio de Janeiro. Orientador: Bianca Maria Rêgo Martins. 2023. 279 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Tecnologia e Ciências Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, 2023.

CABEZA, Edison Uriel Rodríguez; MOURA, Mônica. OPEN DESIGN: abertura + design = prática projetual para a transformação social. 11o P&D Design, Gramado, RS, 30 de setembro a 2 de outubro, 2014.

CRUICKSHANK, Leon. Open Design e Inovação: Facilitando criatividade em todos. Tradução livre. Nova Iorque, NY, EUA: Routledge, 2016.

PINTO, Sofia Lorena; AZEVEDO, Ingrid Santos, TEIXEIRA, Clarissa; BRASIL, Gabriel Sant´Ana; HAMAD, Aldrwin. O Movimento Maker: Enfoque nos FabLabs brasileiros. Revista Livre de Sustentabilidade e Empreendedorismo, v. 3, n.1, p.38-56, jan-fev, 2018.

NUNES, Aline. Sobre a pesquisa enquanto bricolagem, reflexões sobre o pesquisador como bricoleur. Revista Digital do LAV, vol. 7, n. 2, p. 30-41, maio-agosto, 2014.

BRICOLAGEM. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bricolagem . Acesso em: 19 jun. 2024.

NOVO, Benigno. Metodologia de pesquisa. Meu Artigo - Brasil Escola. Disponível em: https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/metodologia-de-pesquisa.htm#:~:text=A%20metodologia%20%C3%A9%20o%20estudo,ensino%20de%20ci%C3%AAncia%20e%20arte. Acesso em: 19 jun. 2024.

ROSSINI, Valéria; NASPOLINI, Samyra. Obsolescência programada e meio ambiente: a geração de resíduos de equipamentos eletrônicos. Revista de Direito e Sustentabilidade, Brasília, DF, v. 3, n. 1, p. 51 - 71, Jan/Jun. 2017.

BESPALEC, Ramony; OLIVEIRA, Mirtes. Gambiarra: panorama conceitual e breve articulação com o campo projetual. DATJournal, Goiânia, GO, v. 9, n. 1, 2024.

FILHO, Laurindo; ROSSATO, Ivete; HENKES, Jairo. O COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR ECOLOGICAMENTE CONSCIENTE AINDA PERSISTE? PROPOSIÇÃO A PARTIR DE UMA ESCALA VALIDADA. R. gest. sust. ambient., Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 586-612, abr./jun. 2018.

PANTYS. O Brasil é o 4o maior mercado de beleza do mundo e o 4o país que gera mais lixo plástico. 21 maio. 2024. Instagram: @pantys e @palma.pra.vc. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C7PprLQPKnv/?igsh=cHFzcWhqcWU0cTJi . Acesso em 21 jun. 2024.

MELLO, Paula. Carbono neutro: o que significa na prática o movimento ao qual a indústria de moda brasileira vem aderindo. Vogue, 05 set. 2021. Disponível em: https://vogue.globo.com/moda/noticia/2021/09/carbono-neutro-o-que-significa-na-pratica-o-movimento-ao-qual-industria-de-moda-brasileira-vem-aderindo.html . Acesso em 21 jun. 2024.

O que é design e como ele influencia na rotina de uma empresa. SEBRAE, 02 fev. 2022. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/artigosInovacao/o-que-e-design-e-o-que-ele-pode-fazer-pela-sua-empresa,c636797d9ed77410VgnVCM1000003b74010aRCRD#:~:text=Design%20%C3%A9%20uma%20atividade%20respons%C3%A1vel,demandas%20e%20oportunidades%20do%20mercado. Acesso em: 23 jun. 2024.

ASSUMPÇÃO, Lia; DANTAS, Denise. Obsolescência programada, consumismo e função social do design. Blucher Design Proceedings, Belo Horizonte, MG, n. 2, vol. 9, out 2016.

KISS, Ellen. Criatividade, design e inovação. ESPM, São Paulo, SP, 2005.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. 15a edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1977

ABREU, Getúlio da Silva; , Douglas. CRIAÇÃO DE UM PRODUTO DECORATIVO ATRAVÉS DA FERRAMENTA MESCRAI PARA ESTIMULAR A CRIATIVIDADE.. In: . Disponível em: https//www.even3.com.br/anais/psimepe/112107-CRIACAO-DE-UM-PRODUTO-DECORATIVO-ATRAVES-DA-FERRAMENTA-MESCRAI-PARA-ESTIMULAR-A-CRIATIVIDADE. Acesso em: 16/06/2024.

KENT, Corita; STEWARD, Jan. Aprender de coração: práticas para libertar o espírito criativo. 1a edição. São Paulo, SP: Clube do Livro do Design, 2023.

BAXTER, Mike. Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos. 2a edição. São Paulo, SP: Editora Blucher, 2008.

LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

A estudante Ana Clara de Aquino Almeida Siqueira do Curso de matrícula 2021.1.0042.0023-0, telefone: 62 9129-5444 e-mail 20211004200230@pucgo.edu.br, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado DESIGN E ACESSIBILIDADE DE CRIAÇÃO PARA NÃO DESIGNERS RESOLVEREM SEUS PEQUENOS PROBLEMAS DO DIA A DIA, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 17 de Dezembro de 2024.

Assinatura do autor: Ana Clara de Aquino Almeida Siqueira

Nome completo do autor: Ana Clara de Aquino Almeida Siqueira

Assinatura do professor–orientador: Genilda S. Alexandria

Nome completo do professor-orientador: Genilda da Silva Alexandria Sousa