



2º Congresso  
**Tudo é  
Ciência:**  
**(Ser) Humano na  
Sociedade 5.0**



ORGANIZADO POR:

UniFOA

## Livro sobre a presença do Design no cotidiano

Maria Eduarda Ramos de Toledo<sup>1</sup>; 0000-0002-1280-6752  
Mariah Eduarda Gonçalves da Silva Pinto<sup>1</sup>; 0000-0002-6962-3877  
Patrícia Soares Rocha Alves<sup>1</sup>; 0000-0002-5512-4292

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[estudiodmariah.design@gmail.com](mailto:estudiodmariah.design@gmail.com) (contato principal)

**Resumo:** O presente projeto visa a criação de um livro – ilustrado e dinâmico - com o objetivo de mostrar a importância do Design no dia a dia das pessoas. O livro tem como foco o público que desconhece o Design por não o detectar em sua vida, e, para que o leitor possa se sentir parte da narrativa, o conteúdo contará com seções interativas. Voltado também para designers, estudantes e apreciadores da profissão, como forma de reconhecimento da importância do Design na vida cotidiana. Para que o projeto possa se tornar realidade, foram utilizadas etapas do método de *Design Thinking* a fim de aprofundar conhecimentos sobre o processo de produção e de compreender a aplicabilidade do livro no cotidiano do público-alvo. O projeto encontra-se na fase da ideação com a divisão dos capítulos e dos conteúdos feita através da plataforma Milanote.

**Palavras-chave:** Livro. Design. Arte. História. Interativo.

## INTRODUÇÃO

Percebe-se a falta de compreensão acerca da existência e da importância do Design no cotidiano das pessoas, mesmo daquelas que conhecem profissionais da área. Nota-se que, pelo fato de muitas vezes agirem no inconsciente humano, as ações dos designers passam despercebidas pela sociedade, que, naturalmente, cria tabus pela falta de compreensão. A ideia do projeto advém desse fator, além da dificuldade de se encontrar materiais que desmistifiquem esses tabus, especialmente para ajudar alunos do Ensino Médio no momento de escolha de seu curso universitário que estejam considerando o curso de Design. Espera-se que o foco desse projeto incentive mais pessoas a entenderem e a valorizarem a profissão por meio de um conteúdo imersivo, interativo e divertido, incentivando também mais alunos e profissionais da área a romperem com as convenções criadas a respeito do Design. São muitas as pessoas que não percebem a importância do Design no cotidiano, já que esse está presente em sua vida inconscientemente, facilitando seus dias. Com isso, o projeto tem como objetivo demonstrar a presença do Design no dia a dia Pós-



Moderno, evidenciando o papel da área em diversos cenários em que se faz indispensável.

## MÉTODOS

O projeto baseia-se no processo criativo do Design Thinking, considerado um dos modelos mais eficazes de ideação, o método é dividido em etapas de Imersão – pesquisa de informações que permeiam o tema -, Análise e Síntese – para resumir os dados e organizar com base em afinidade de assuntos -, Ideação – a fim de, com base nas pesquisas, gerar ideias para o projeto e filtrá-las - e Prototipação – testar as ideias com o próprio grupo e com os usuários, para refinamento.

Na Imersão foram feitas pesquisas sobre temas ligados ao design gráfico, à diagramação, à editoração, processos de impressão, tipos de papel e à história do design, por meio da Pesquisa Desk; entrevistas em formulários para que o público respondesse perguntas essenciais às próximas etapas; análise de livros já existentes, por meio de Fichas de Similares. Na Análise e Síntese, as informações foram organizadas por afinidade de conteúdo, separando em seções de tema e em capítulos do livro. Para a Ideação, iniciou-se pelo *brainstorming*, onde foram definidos os personagens, paleta de cores e tipografia a serem usadas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas etapas de Imersão e Análise e Síntese, foi possível afunilar as ideias de tema do projeto, filtrando os conceitos que mais se alinhavam com a essência da narrativa e elementos.

Por meio da Ideação, foi possível realizar pesquisas com o público, que trouxeram resultados variados relacionados à preferência do usuário para com tipografia, diagramação e conteúdo dos livros. Também foram analisados, através de artigos e pesquisas, dados pertinentes para a decisão sobre o direcionamento sobre o trabalho. Foi utilizada a plataforma *Milanote* para a etapa de Análise e Síntese e para a Ideação, na fase atual do projeto. Para realizar a narrativa do livro, foram criados personagens, levando em consideração a pesquisa feita com o público, que se conectam por meio do *storytelling* do universo do Design e da vontade de aprender mais sobre o mundo





da criatividade. Os capítulos foram divididos em seções divertidas que se relacionam com cada personagem. No “Pré-Livro” será uma ficha para que o leitor possa incluir suas suposições sobre o Design antes de iniciar sua leitura – e para comparar suas respostas ao final da leitura. Nos capítulos que se sucedem, são explicados conceitos sobre o Design escolhidos de acordo com a Pesquisa Preliminar realizada no começo do projeto. Haverá também uma seção de entrevistas com professores da área, para um melhor esclarecimento sobre as dúvidas gerais. O livro será marcado por ilustrações e descontração, trazido pelos personagens criados pelas autoras.

Figura 1 – “Pré-Livro”



Fonte – Milanote, Autoras



Figura 2 – Capítulo 1: Todo mundo tem perguntas!

### Parte 1 - Todo mundo tem perguntas!

2 boards, 4 cards

**Começando pelo começo**  
Explicação sobre como a seção funciona

Apresentação de personagens:  
Pierre Polvo - amigo artista da Lola  
Petra Polvo - amiga cientista da Lola  
Senhor Polvo - pai alfaiate da Lola  
Senhora Polvo - mãe escritora da Lola

**Sobre o que é?**

- Respostas para perguntas que sempre ouvimos

### 2. Respondendo a perguntas

1 card

- Design, Desing ou Designer?
- Todo designer sabe desenhar? + Tem que ser bom em Matemática para ser um bom designer?
- O papel do designer é deixar tudo mais agradável, certo?
- Se tudo já existe, como vocês têm ideias inovadoras?
- Design é Arte?
- Afinal, o que designers fazem?
- Com o que um designer pode trabalhar?

Fonte – Milanote, Autoras

Figura 3 – Capítulo 2: Você Sabia?

### Parte 2 - Você sabia?

2 cards

Introdução sobre as curiosidades do Design

**Sobre o que é?**

- Curiosidades legais, interessantes e engraçadas sobre o Design e o mundo da arte

Fonte – Milanote, Autoras



Figura 4 – Capítulo 3: Mensagem dos Especialistas



Fonte – Milanote, Autoras

Figura 5 – Conteúdos Adicionais



Fonte – Milanote, Autoras



Figura 6 – Criação de personagens

Queridos principais 3 boards, 3 documents	Queridos secundários 3 boards, 3 documents	Queridos das perguntas 5 boards, 5 documents
<b>Lola</b> 1 card	<b>Senhor Polvo</b> 1 card	<b>Atendente Octobucks</b> 0 cards
<b>Fichinha da Lola</b> 114 words	<b>Fichinha do Sr Polvo</b> 101 words	<b>Fichinha do Octobucks</b> 28 words
<b>Pierre Polvo</b> 1 card	<b>Senhora Polvo</b> 1 card	<b>Bibliotecária UniPolvo</b> 0 cards
<b>Fichinha do Pierre</b> 102 words	<b>Fichinha da Sra Polvo</b> 78 words	<b>Fichinha da Lily, o peixe-lanterna</b> 110 words
<b>Petra Polvo</b> 1 card	<b>Usher Urso</b> 0 cards	<b>Águas Vivas de torcida</b> 0 cards
<b>Fichinha da Petra</b> 107 words	<b>Fichinha do Usher</b> 83 words	<b>Fichinha das águas vivas</b> 8 words
		<b>Atendente Polvada</b> 0 cards

Fonte – Milanote, Autoras

## CONCLUSÕES

Até o presente momento do projeto, acredita-se que o Design está presente na vida da maior parte das pessoas sem que essas percebam de fato, como foi percebido nas respostas do formulário, no qual, apesar de os entrevistados saberem exemplos da atuação de um designer, citaram diversos tabus sobre a área. A necessidade de mais conhecimento sobre o Design foi alinhado com o projeto acadêmico, fortalecendo os ideais da área com a extrema importância e presença da profissão em diversos momentos do cotidiano.



## AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Curso de Design e ao UniFOA a oportunidade de estar desenvolvendo esta pesquisa que tanto irá colaborar para o entendimento sobre o que é Design.

## REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo-2**. Bookman Editora, 2012.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. Editora Blucher, 2020.

IIDA, Itiro; BUARQUE, Lia. **Ergonomia: projeto e produção**. 2ª edição. São Paulo: Edgard Blucher, v. 200, 2005.

JUDKINS, Rod. **A arte da Criatividade**. Editora Rocco, 2017.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. Editora Rocco, 2013.

M Vianna, Y Vianna, IK Adler, B Lucena, B Russo. **Design Thinking**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

MÜLLER-ROTERBERG, Christian. **Design Thinking para Leigos**. Alta Books, 2021.

TAMBINI, Michael. **O Design do Século**. São Paulo: Ática, 1999.