DESIGN UFU

FAUeD
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design

UFU

FELLIPE NUNES DESIGNER

EXPO

BRAZILCORE

Uma análise de design emocional e a estética no design de produtos nos últimos cinquenta anos.

Aluno: Fellipe Nunes Vilarinho - 11911DIT002
Prof. orientador: Juscelino Humberto Cunha Machado Junior

Banca: João Carlos Riccó Plácido da Silva - FAUeD UFU
Camila Amuy Silva - DICULT/DIPROC - UFU

Uberlândia, 25 de abril de 2024

• INTRODUÇÃO

- Sensações em espaços (interiores ou não);

- Espaços cotidianos;

- Reflexos nos usuários e suas relações com os ambientes;

- Design emocional;

- Design de produtos;

- Brazilcore;

- Identificação do público.





OBJETIVOS •

OBJETIVO GERAL:

- Mostrar a importância de um design que gere identificação em seu público;

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. *Explicar a base teórica do design emocional e seu diferencial;*
2. *Mostrar como alguns dos produtos do design brasileiro estão ligados com a questão do emocional/afetivo, e consequentemente, com o Brazilcore;*
3. *Fazer uma curadoria dos produtos para a utilização na exposição;*
4. *Criar uma identidade visual para a exposição;*
5. *Aplicar a identidade visual, juntamente com os produtos em si no espaço do MUnA.*

• FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



- O que é o design emocional;

- O poder do design emocional;

- Donald Norman e sua contribuição;

- Design visceral, comportamental e reflexivo;

Fonte: https://public-images.interaction-design.org/masterclasses/heros/VYhc1I2Ai5ueHNQNCtyXMsximRcFltRAD6bSFKr4.jpg?tr=w-1000,h-562,fo-auto

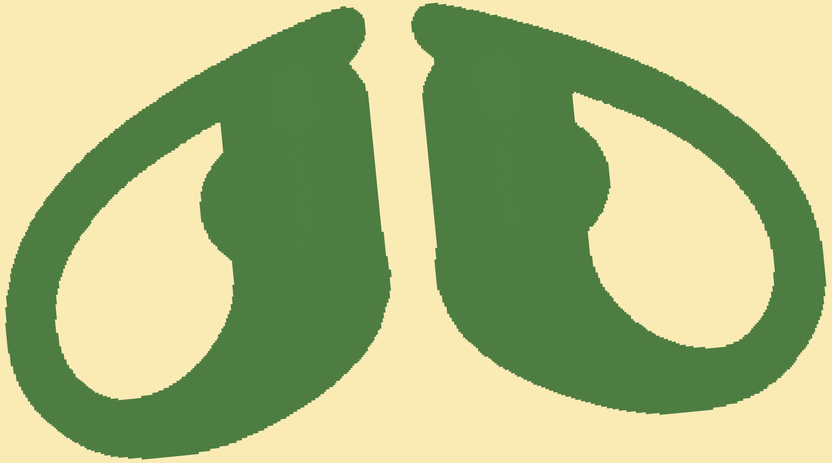


DESIGN VISCERAL

Fonte: https://i.zst.com.br/thumbs/12/23/13/-1114659559.jpg



DESIGN COMPORTAMENTAL



Fonte: https://m.media-amazon.com/images/I/41xFWxW7WoL._AC_SX679_.jpg



DESIGN REFLEXIVO

Fonte: https://cdn.awsli.com.br/600x700/1665/1665488/produto/237591318c28bb8c3c0.jpg

CULTURA E REGIONALIDADE

- Públicos definidos;

- Crenças, costumes e tradições;

- Souvenirs;

- Repertório;

DESIGN DE PRODUTOS BRAZILEIROS

- Cenário nos últimos 50 anos;

- Produção artesanal X industrial;

- Papel da mídia.

Fonte: https://i.pinimg.com/236x/15/96/56/1596566a915c77a18d128e73a3cd559f.jpg



Fonte: https://http2.mlstatic.com/D_NQ_NP_626895-MLB74196854293_012024-O.webp



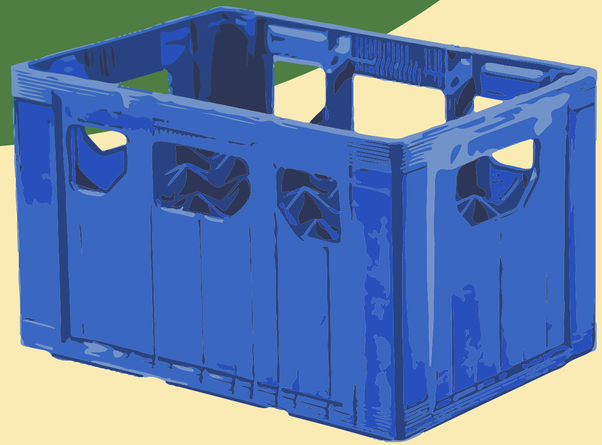




AFINAL, O QUE É

BRAZILCORE

?



METODOLOGIA

- Pesquisar sobre design emocional e design de produtos brasileiros;

MATERIAIS LITERÁRIOS DIGITAIS E FÍSICOS

- Entender mais a estética do Brazilcore;

MOODBOARDS

- Fazer a curadoria da exposição;

SELEÇÃO DE PRODUTOS

- Pensar em uma identidade visual para a exposição.

ANÁLISE DE SIMILARES




TIPOGRAFIA VERNACULAR
EXPERIMENTE AGORA O
SABOR DIVINO
@BEARTIST
Guaraná
MINEIRO
OFERTA
ACAXI
EROLA
BRAHMA
SKOL
ambev
Heineken
DEVASSA
@AMANDRAFTS
MOODBOARD 01
- Estética do Brazilcore;


MOODBOARD 02
- Estética dos produtos brasileiros.





SELEÇÃO DE PRODUTOS

- Fazer perguntas ao cogitar algum produto:

1. É um produto que teve algum impacto na cultura brasileira nos últimos 50 anos?
2. Possui um design marcante?
3. É reconhecido a nível nacional?
4. O produto ainda pode ser encontrado no cotidiano atualmente?
5. Trata-se de um produto atemporal?

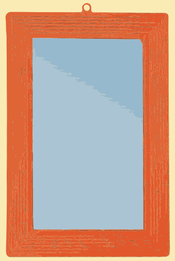
PRODUTOS SELECIONADOS:



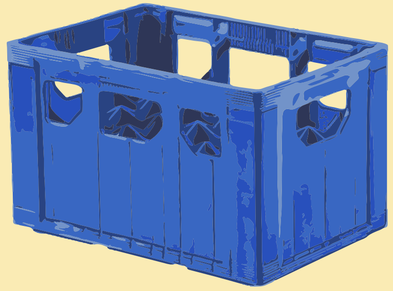
Jarra de abacaxi



Conjunto de mesas e cadeiras plásticas de bar



Espelho com muldura plástica laranja



Engradados



Rede de descanso



Cadeira de praia



Liquidificador Beta da Walita



Conjunto de xícaras de âmbar



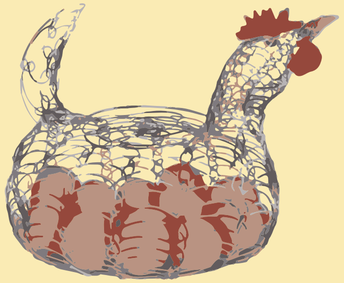
Copo americano



Imagem de santo



Cadeira de fio espaguete



Porta ovos de galinha



Filtro de barro



Garrafa térmica da Termolar

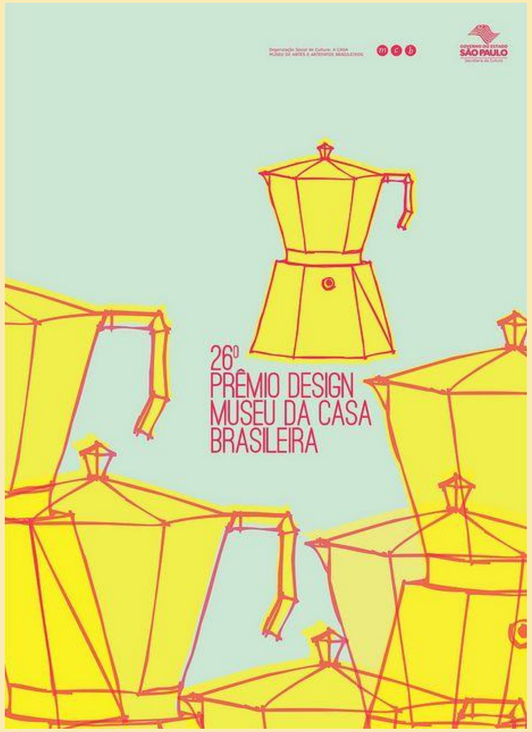


Imãs de frutas e legumes





Fonte: https://br.pinterest.com/pin/696158054927685718/



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/696158054928931794/



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/696158054927685714/



Fonte: https://revistaprojeto.com.br/wp-content/uploads/2014/05/arq_49622.jpg

ANÁLISE DE SIMILARES

- Cartazes do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira:



ESPAÇO DA EXPOSIÇÃO (MUNA)

- Localizado no fundinho;

- Espaço histórico;

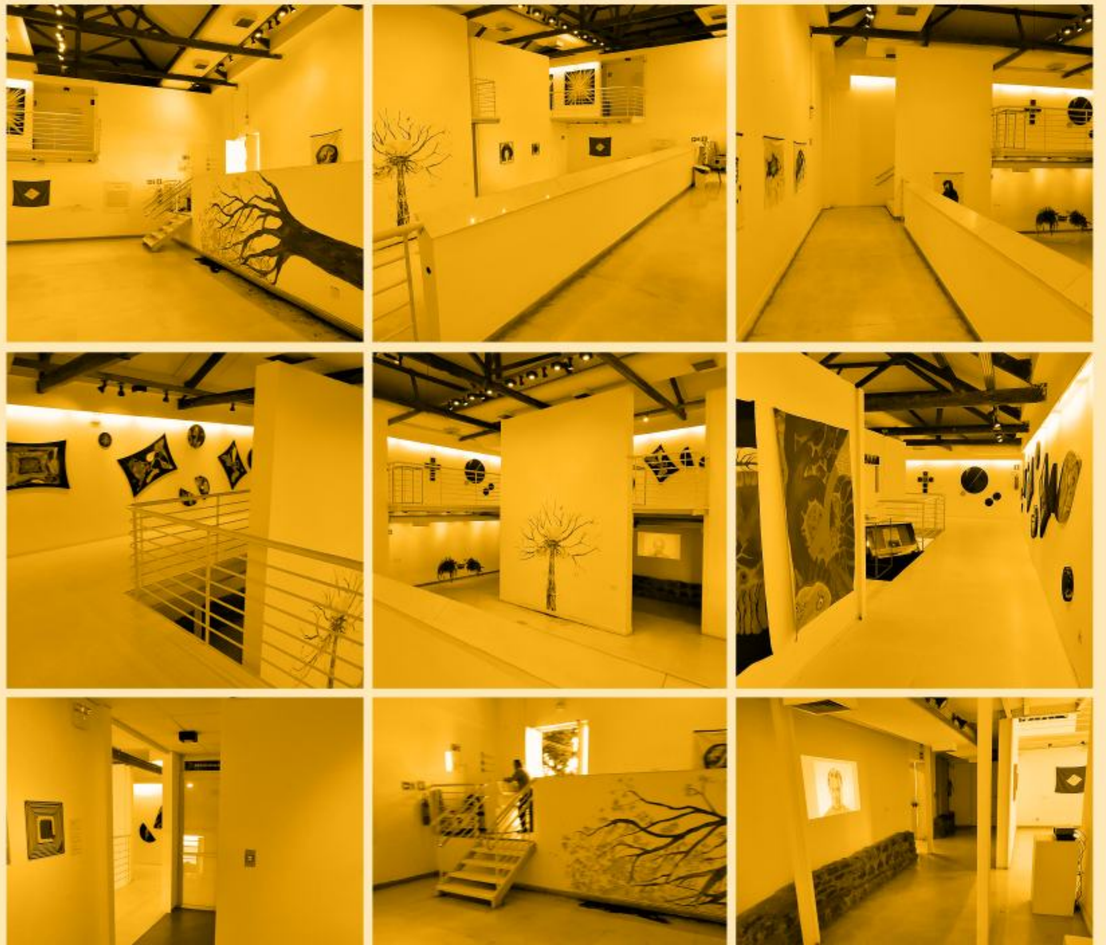
- Majoritariamente usado por alunos e professores da UFU;

- Localizado no fundinho;

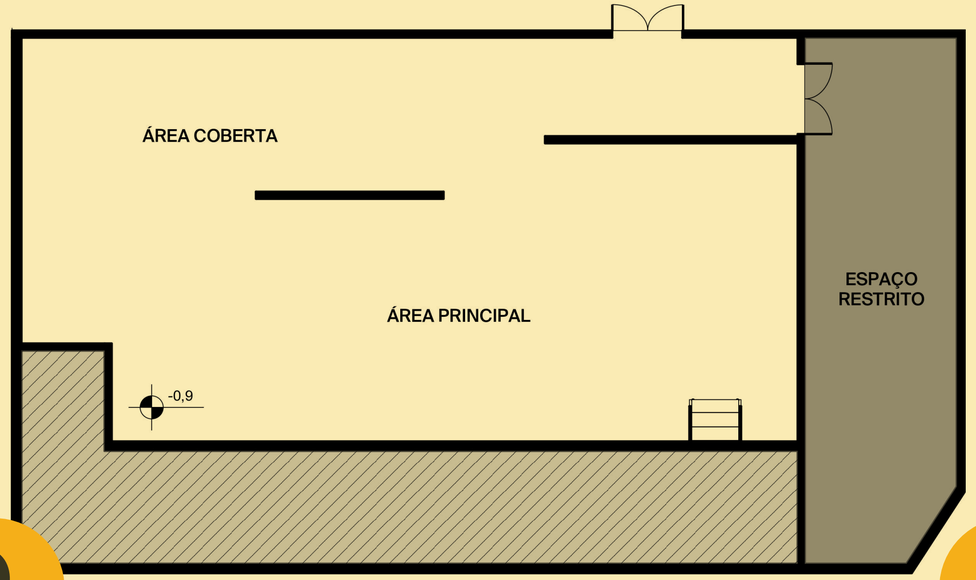
- Não tem uma boa acessibilidade;

- Público alvo;

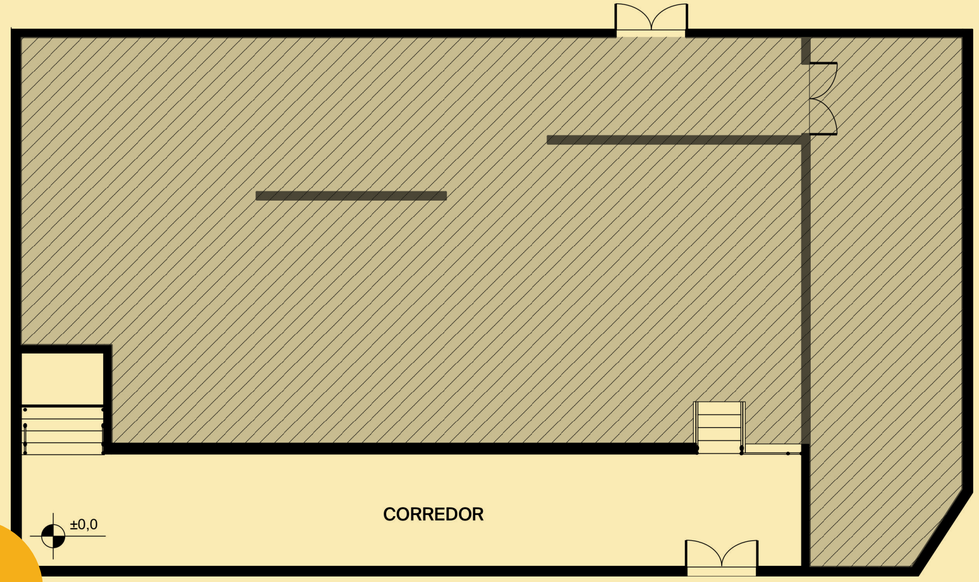








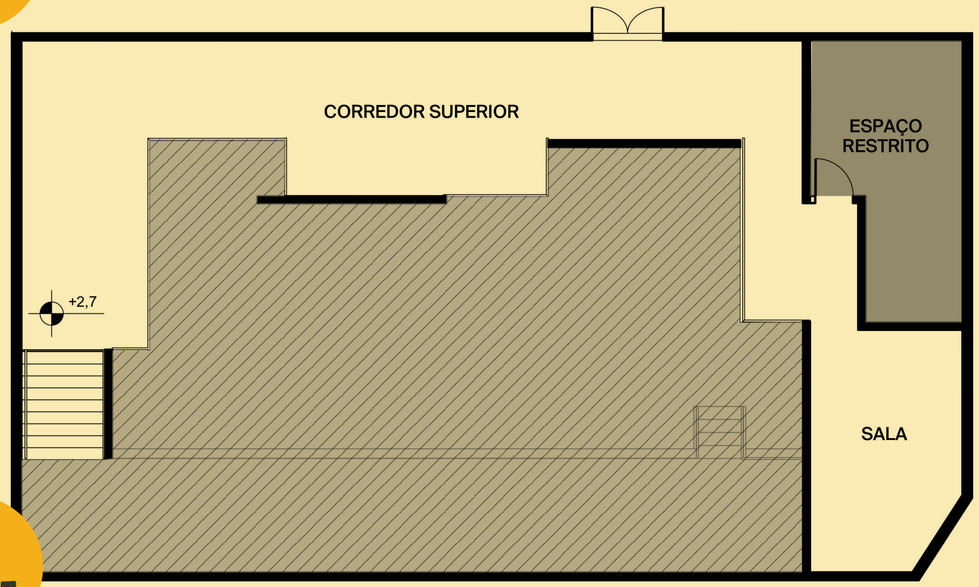
0.



1.

PLANTAS:

- *Piso 0;*
- *Piso 1;*
- *Piso 2.*



2.

• RESULTADOS •

IDENTIDADE VISUAL

- Paleta de cores;
- Tipografias;
- Logo e variações;
- Elementos de apoio;
- Produtos recortados.

• Paleta de cores:

R: 56 G: 53 B: 32 HEX: #383520	R: 78 G: 126 B: 65 HEX: #4E7E41
R: 254 G: 243 B: 181 HEX: #FEF3B5	R: 245 G: 175 B: 25 HEX: #F5AF19
R: 231 G: 19 B: 15 HEX: #E7130F	R: 48 G: 90 B: 146 HEX: #305A92

• Tipografias:

- Tipografia **primária**:

OFERTA DO DIA

- Tipografia **secundária**:

BRAZILERO 2018
FREE REGULAR

- Tipografia de **texto**:

Nexus Mix Pro

• Logotipo e variações:

- Logotipo **colorido**:

EXPO
BRAZILDORE
Uma análise de design emocional e a estética no design de produtos nos últimos cinquenta anos.

- Logotipo **positivo**:

EXPO
BRAZILDORE
Uma análise de design emocional e a estética no design de produtos nos últimos cinquenta anos.

- Logotipo **negativo**:

EXPO

BRAZILOORE

Uma análise de design emocional e a estética no design de produtos nos últimos cinquenta anos.

• *Produtos recortados e com filtro:*



• *Elementos de apoio:*



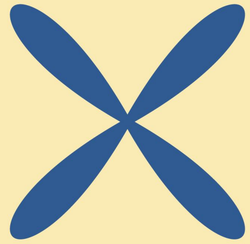
Explosão



Espada de São Jorge



Sol



Ornamento de azulejo



DIVULGAÇÃO IMPRESSA

- 3 cartazes;



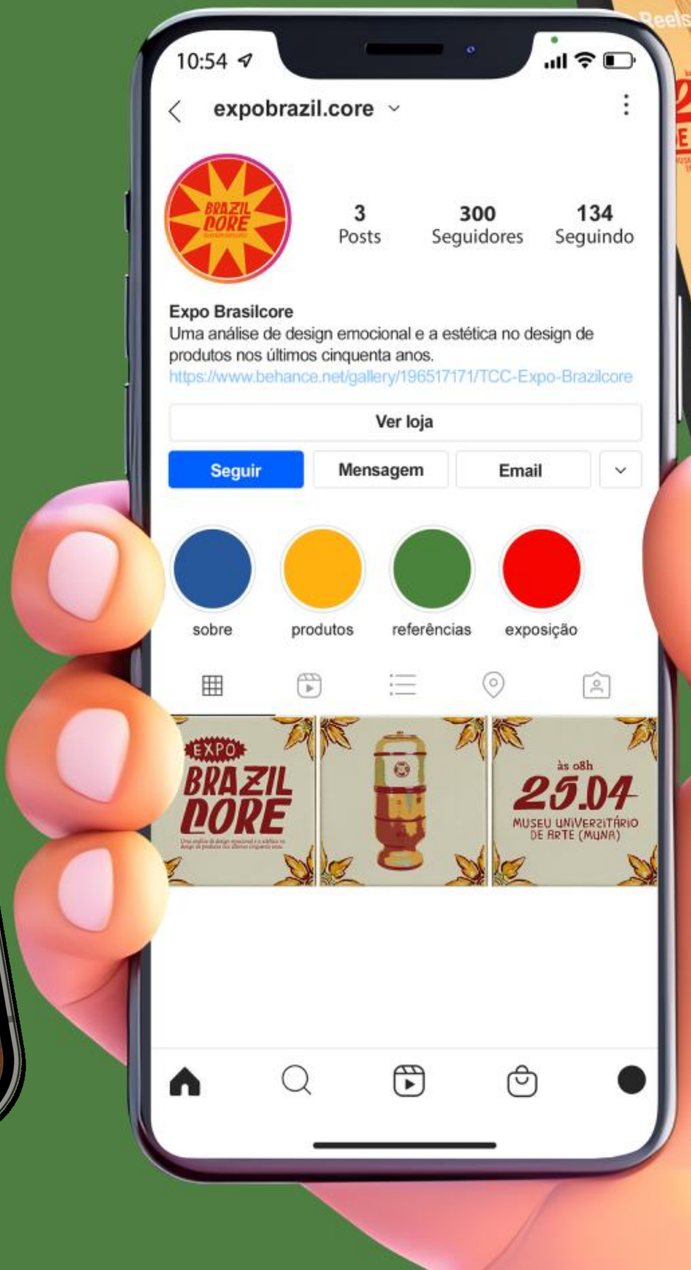


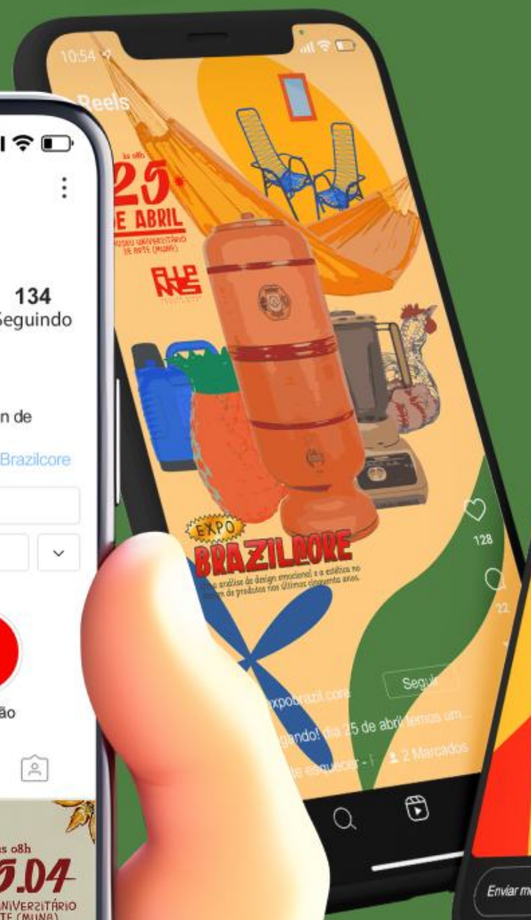


DIVULGAÇÃO DIGITAL

- *Imagens 1:1 para feed;*
- *Imagens 9:16 para stories (contagem regressiva);*
- *2 Vídeos curtos;*





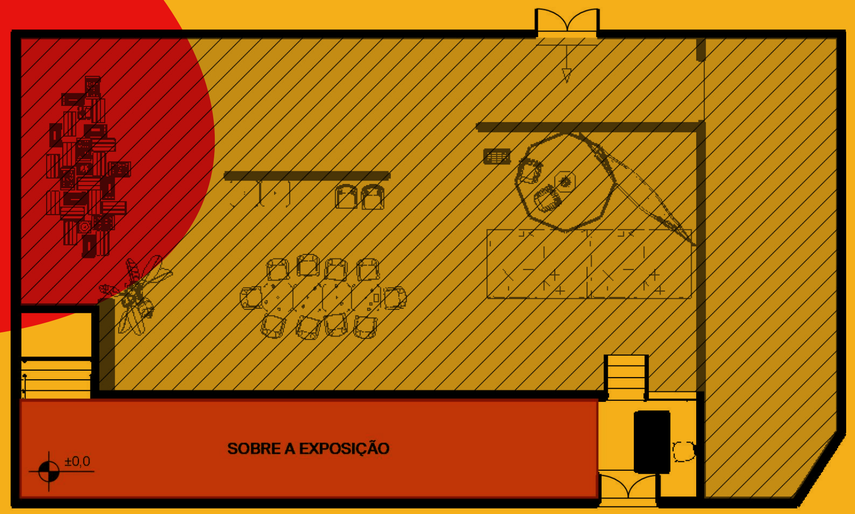


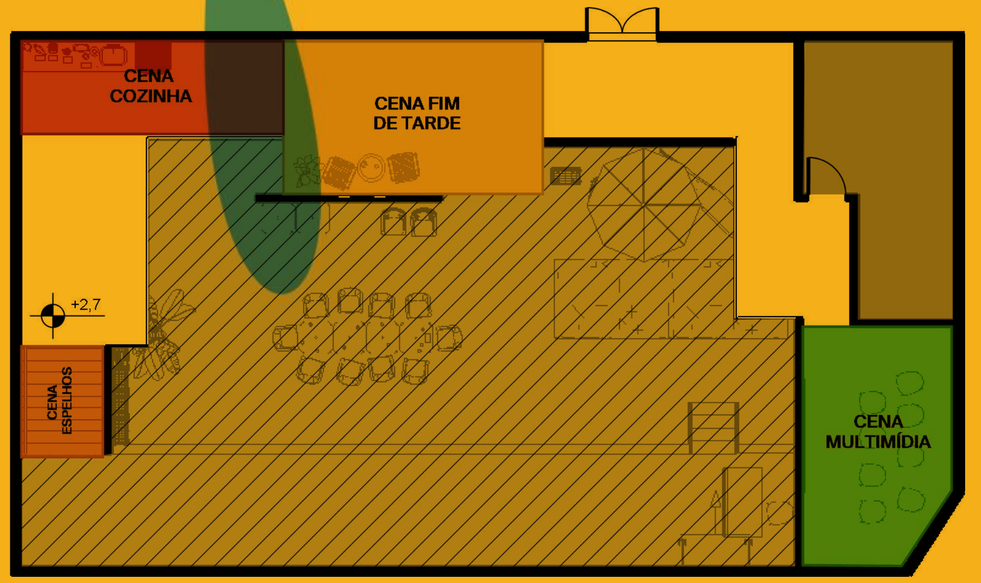


MAQUETE DIGITAL DA EXPOSIÇÃO

- Divisão das seções.







MAQUETE DIGITAL DA EXPOSIÇÃO *- Renders.*












KitchenAid






BRAZILMORE








OFERTA
6,50
EXPERIMENTE AGORA O
SABOR DIVINO

MAQUETE DIGITAL DA EXPOSIÇÃO

- Sinalização.



Placa de bem vindo



Placa de identificação dos produtos

CONCLUSÕES


MUITO
OBRIGADO!

REFERÊNCIAS

NORMAN, Donald A. - Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Edição brasileira; tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

COSTA, Maria Elisabeth de Andrade. Cultura popular. In: REZENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural. 1. ed. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2015. (verbete). ISBN 978-85-7334-279-6

MCB. Sobre o Prêmio Design MCB, Disponível em: <https://mcb.org.br/pt/pt/design_mcb/sobre/#:~:text=O%20Pr%C3%AAmio%20Design%20MCB%20%C3%A9,e%20consagra%20profissionais%20e%20empresas.>. Acesso em: 15 abr. 2024.

iArte UFU. MUnA: Conheça o Museu. Disponível em: <http://www.iarte.ufu.br/conheca-o-museu#:~:text=O%20MUnA%20tem%20como%20miss%C3%A3o,institui%C3%A7%C3%B5es%20pares%2C%20buscando%20estimular%20a>. Acesso em: 16 de abr. de 2024.

WIKIPÉDIA. Artigo: Donald Norman. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Donald_Norman>. Acesso em: 22 de mar. de 2024.

MOCHILEIROS.COM. Mapa mostra os souvenirs mais procurados em 30 países. Disponível em: <https://www.mochileiros.com/blog/mapa-mostra-os-souvenirs-mais-procurados-em-30-paises#Europa>. Acesso em: 25 de mar. de 2024.