



Vanessa Campana Vergani de Oliveira
(Organizadora)

A EVOLUÇÃO

DO DESIGN

GRÁFICO

Atena
Editora
Ano 2019

Vanessa Campana Vergani de Oliveira

(Organizadora)

A Evolução do Design Gráfico

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E93 A evolução do design gráfico [recurso eletrônico] / Organizadora
Vanessa Campana Vergani de Oliveira. – Ponta Grossa (PR):
Atena Editora, 2019.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-196-1

DOI 10.22533/at.ed.961191803

1. Artes gráficas. 2. Desenho (Projetos). 3. Projeto gráfico
(Tipografia). I. Oliveira, Vanessa Campana Vergani de.

CDD 741.6

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Um pensamento, um cérebro em funcionamento constante e intenso, uma ebulição de sentimentos, tentando entender o que estava acontecendo e como poderia sobreviver. O design surgiu para adaptar de forma radical todas as áreas. Veremos ao decorrer desse livro, as diferentes formas de como o ele interage, como permeia de forma sutil e as vezes escancarada todas as questões da nossa vida.

O processo pode parecer complexo, porém é simples: diante de um problema, o ele elabora hipóteses e toma uma decisão que geram coisas que nos protegem, alimentam ou nos elevam. Essa é a capacidade de tornar tangível uma intenção de transformação. O designer imagina, projeta e desenvolve os mais variados processos para materializar pensamentos, criar o artificial, aquilo que se opõe ao natural. O design é a medida do homem na natureza.

O design se entranhou na evolução do homem, como uma habilidade tão essencial que nem percebemos a sua presença. O design amparou o homem a arquitetar linguagem e códigos pelos quais nós nos expressamos. A criatividade humana encontrou no design a sua ferramenta favorita e incorporou-a nas mais diversas disciplinas.

Este livro pretende fortalecer o design, colaborando para a maior aventura exploratória da humanidade que somente começou: o conhecimento do cérebro como fonte de riquezas inesgotáveis.

VANESSA CAMPANA VERGANI DE OLIVEIRA.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
21ST CENTURY GRAPHIC DESIGN IN EVOLUTION: FROM ELECTRON MICROSCOPE TO DIGITAL IN ARCHITECTURE	
Alberto T. Estévez	
DOI 10.22533/at.ed.9611918031	
CAPÍTULO 2	19
A NARRATIVA VISUAL EM LIVROS ÁGRAFOS	
José Salmo Dansa de Alencar	
Luiz Antonio Luzio Coelho	
DOI 10.22533/at.ed.9611918032	
CAPÍTULO 3	33
BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DE PROTÓTIPOS DE BAIXA FIDELIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	
João Gabriel Guedes Pinheiro	
DOI 10.22533/at.ed.9611918033	
CAPÍTULO 4	47
DA PROTOTIPAGEM AO DIY: CRIAÇÃO DE MOBILIÁRIO DE BAIXO CUSTO A PARTIR DE MODELAGEM E FABRICAÇÃO DIGITAIS	
Micke Rogério Gomes	
Sérgio de Lima Saraiva Junior	
Diogo Ribeiro Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.9611918034	
CAPÍTULO 5	57
DESIGN DE SISTEMAS DINÂMICOS DE INFORMAÇÃO: “MODELO DE RELAÇÕES” PARA PROMOVER A RESILIÊNCIA E COMBATER A SUPREMACIA DO INDIVÍDUO PRODUTOR SOB O INDIVÍDUO INTERPRETADOR	
José Neto de Faria	
DOI 10.22533/at.ed.9611918035	
CAPÍTULO 6	71
DESIGN E EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA INTERDISCIPLINAR PARA A ESCRITA MANUAL CURSIVA NA ERA DOS NATIVOS DIGITAIS	
Juliana Oliveira Guimarães	
Sérgio Antônio Silva	
DOI 10.22533/at.ed.9611918036	
CAPÍTULO 7	82
DISPOSITIVOS ESTRATÉGICOS DE DESIGN SOCIAL EM PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE LOCAL	
Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva	
Emilio Augusto Gomes de Oliveira	
Carlos Eugênio Moreira de Sousa	
Filipe Garcia Macambira	
Lara Dias Monteiro Josino	
Vitor Vieira Araújo	
DOI 10.22533/at.ed.9611918037	

CAPÍTULO 8 96

EDIFICAÇÃO MODULAR: ESTUDO DE CASO E PROTÓTIPO DE UM SISTEMA CONSTRUTIVO DE CÓDIGO ABERTO UTILIZANDO PROTOTIPAGEM RÁPIDA

Cristiana Griz
Natalia Queiroz
Carlos Nome

DOI 10.22533/at.ed.9611918038

CAPÍTULO 9 113

ESPAÇOS LIVRES DE USO PÚBLICO DA REGIONAL GRANDE IBES, MUNICÍPIO DE VILA VELHA – ES

Larissa Leticia Andara Ramos
Rhaiani Vasconcellos de Almeida Trindade
Suzany Rangel Ramos
Luciana Aparecida Netto de Jesus

DOI 10.22533/at.ed.9611918039

CAPÍTULO 10 129

EXPLICITANDO A ESTRUTURA DO PRÉDIO EM MODELOS BIM

José Luis Menegotto

DOI 10.22533/at.ed.96119180310

CAPÍTULO 11 146

HABITAÇÃO PARA TODOS: UMA APLICAÇÃO DA GRAMÁTICA DA FORMA E SINTAXE ESPACIAL PARA ANÁLISE DE HABITAÇÃO DE INTERESSE SOCIAL

Elton Cristovão da Silva Lima
Leticia Teixeira Mendes
Cristiana Maria Sobral Griz

DOI 10.22533/at.ed.96119180311

CAPÍTULO 12 159

O DEBATE SOBRE A CASA SIMPLES A PARTIR DOS ESCRITOS DE LINA BO BARDI

Maria Izabel Rêgo Cabral
Virginia Pereira Cavalcanti
Evandro Alves Barbosa Filho

DOI 10.22533/at.ed.96119180312

CAPÍTULO 13 176

O GERENCIAMENTO DE CACHORROS ABANDONADOS ATRAVÉS DO DESIGN DE SERVIÇO: PROJETO CÃO CUIDADO

Mariana Aparecida Schiavon
Gilberto Almeida Junior

DOI 10.22533/at.ed.96119180313

CAPÍTULO 14 181

ORGANIZAÇÕES EM REDE, ECOSSISTEMAS CRIATIVOS E DESIGN ESTRATÉGICO PARA PRODUZIR INOVAÇÃO

Felipe Kanarek Brunel

DOI 10.22533/at.ed.96119180314

CAPÍTULO 15	194
PROJETANDO O ARCHBRICKS, UM JOGO DE BLOCOS DE MONTAR: DO DESIGN GRÁFICO À FABRICAÇÃO DIGITAL	
Frederico Braidá	
Janaina Mendes de Castro	
Cheyenne Azevedo Barros	
Izabela Ferreira e Silva	
Icaro Chagas da Silva	
Luiz Antônio Rozendo Pereira	
Isabela Ruback Cascardo de Almeida	
Laís de Almeida Freitas Moraes	
Rafael Henriques Campos Dias	
DOI 10.22533/at.ed.96119180315	
CAPÍTULO 16	206
REFERÊNCIAS DIGITAIS PARA VISUALIZAÇÃO DE POSSIBILIDADES DE ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO ARQUITETÔNICO	
Felipe Etchegaray Heidrich	
DOI 10.22533/at.ed.96119180316	
CAPÍTULO 17	215
TRANSMEDIA STORYTELLING APPLIED TO DESIGN FOR EDUCATION	
Luisina Palavecino	
Gustavo Porta	
DOI 10.22533/at.ed.96119180317	
SOBRE A ORGANIZADORA	226

O GERENCIAMENTO DE CACHORROS ABANDONADOS ATRAVÉS DO DESIGN DE SERVIÇO: PROJETO CÃO CUIDADO

Mariana Aparecida Schiavon

Ferreira Bacharel em Design de Produto - UEMG
Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG

Gilberto Almeida Junior

Mestre em Design - UEMG
Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG

RESUMO: O presente estudo aborda a aplicação do design de serviço como ferramenta colaborativa para o gerenciamento de cachorros que vivem abandonados nas ruas. Somente no Brasil existem mais de 20 milhões de cachorros nesta situação, a mercê da própria sorte, e, em um contexto mundial, o número cresce para mais de 750 milhões. Um único casal de cachorros abandonados pode chegar a gerar em cinco anos uma prole estimada em mais de 10 mil animais. Pela dificuldade de sobrevivência e a exposição a suscetíveis zoonoses (doenças infectocontagiosas), a população desses animais deve ser controlada. O design de serviço enquanto gerador de ações sociais permite apresentar soluções eficientes que contribuam para melhorar a qualidade de vida em sociedade. Como resultado deste trabalho, será apresentado o protótipo do serviço “Cão Cuidado” com as definições das etapas de gerenciamento que permite o controle da população de cachorros abandonados através da identificação via aplicativo (smartphone e

afins), recolhimento do cão errante, cadastro no sistema, cuidados necessários e controle das zoonoses, esterilização, e o direcionamento dos animais, seja na forma de adoção ou como cão comunitário, acolhido e cuidado pela comunidade local na qual está inserido. Com estas medidas ao longo do tempo espera-se erradicar a população canina errante sem fazer uso de medidas drásticas como a eutanásia por exemplo.

PALAVRAS-CHAVE: Design de serviço, gerenciamento, cachorros abandonados.

ABSTRACT: This paper introduces the application of service design as a collaborative tool for managing dogs who live abandoned in the streets. Only in Brazil there are over 20 million dogs in this situation and, in a global context, the number grows to more than 750 million. Single double-abandoned dogs can generate in estimated five-year offspring over 10 thousand animals. By going through difficulties and become susceptible to disease, the population of these animals must be controlled to prevent the spread of infectious diseases - zoonosis. The service design as social actions generator allows to present efficient solutions that contribute to improving the quality of life in society. As result of the work, it will be presented the design service prototype

with definitions of the management stages of the life of stray animal that allows control of the population through sterilization, animal shelter, zoonosis control, registration and emergency care of injured animals, reducing problems in urban areas. **KEYWORDS:** Service design, management, stray dog.

INTRODUÇÃO

Estima-se que no Brasil existem mais de 20 milhões de cachorros errantes que vivem abandonados e negligenciados pelas ruas em condições precárias, sujeitos a maus tratos e, sem nenhum dado oficial que comprove as suas existências, bem como, nenhuma medida legal que lhes protejam. Além das dificuldades que esses animais enfrentam no dia-a-dia para sobreviver, muitas vezes são mal vistos por serem considerados um risco para a saúde pública, isto porque, são reconhecidas pelo menos 30 doenças as quais os cachorros são considerados vetores em potencial, colocando em risco a saúde humana.

Portanto, o objetivo do Projeto Cão Cuidado é melhorar a qualidade de vida dos cachorros que vivem nas ruas e ter o controle sobre a sua população. Para tanto, será feito a identificação e o controle da população canina errante com o intuito de melhorar a qualidade de vida destes animais, estimulando a adoção, a posse responsável, e o convívio com os seres humanos. O serviço é direcionado para qualquer pessoa que possua smartphone e que queira cuidar dos cães que vivem nas ruas. Com a ajuda da população, espera-se que os cachorros errantes sejam encontrados, registrados e encaminhados para uma fila de espera até que o Centro de Controle de Zoonoses (CCZ) possa oferecer os cuidados médicos e a castração. Ao final dos procedimentos, o cachorro sadio ou é adotado ou volta para as ruas como Cão Comunitário e, portanto, sob os cuidados da população.

MÉTODO E DESENVOLVIMENTO:

Para a execução deste projeto, o método escolhido foi o Processo Iterativo proposto por Stickdorn (2014) no Livro: Isto é Design Thinking de Serviços. Segundo ele existem 04 etapas que estão interligadas a todo momento, a Exploração, a Criação, a Reflexão e a Implementação. No momento da Exploração foi executada uma análise para entender o ambiente, analisar os usuários e identificar o problema da pesquisa. Na fase da Criação foi explorada ao máximo as necessidades identificadas no projeto. Durante a Reflexão, as ideias e a imaginação foram testadas e o serviço proposto foi de fato descrito. E, por fim, durante a Implementação, os conceitos foram comunicados e as mudanças implementadas.

O serviço ofertado necessita da participação e engajamento das pessoas para obter o sucesso, portanto, faz-se necessário que o primeiro passo seja a divulgação do projeto, bem como os seus objetivos e contribuições para alcançar o máximo de

pessoas e colaboradores. É muito importante fazer parcerias neste momento, inclusive com estabelecimentos comerciais para acolherem os Pontos de Venda (PDV) que são os suportes para as coleiras, as farmácias por exemplo são excelentes parceiras, segundo dados do Conselho Nacional de Saúde, existem no Brasil em média uma farmácia para cada 3 mil habitantes, somado a este importante dado, as farmácias possuem horário de atendimento estendido em relação aos demais pontos comerciais, inclusive funcionamento aos fins de semana e feriados.

A população deve baixar o aplicativo “Cão Cuidado” em seus smartphones e, toda vez que alguém avistar um cachorro na rua sem coleira/identificação deve ir a um estabelecimento parceiro mais próximo para retirar uma coleira amarela, voltar até o animal e fazer o seu cadastro no aplicativo a partir do número de registro e do código QR da coleira que for utilizada e, lembrando sempre de marcar a sua localização para facilitar o resgate e registrar os locais de maiores incidências de animais abandonados, o que é muito útil em caso de algum surto de doença infectocontagiosa (para que os órgãos competentes saibam aonde devem atuar para o combate). Em casos de animais agressivos, não se recomenda a aproximação imediata, inclusive no aplicativo tem um guia de orientações. As coleiras utilizadas no projeto são do material Scanband VF. Dentre os inúmeros benefícios, este material foi escolhido pelo seu baixo preço de fabricação, ótima resistência do lacre, por aceitar impressão térmica, pela durabilidade da coloração, inclusive resistência a intempéries, e, devido à possibilidade de impressão em rolo. Além de todos os benefícios, a coleira é composta por um espaço em branco que pode ser utilizado para nomear o animal encontrado.

À medida que os cachorros vão sendo cadastrados no aplicativo eles entram em uma fila de espera para resgate e atendimento pelo Centro de Controle de Zoonoses onde serão vacinados, vermifugados, castrados, microchipados e passarão por testes que podem diagnosticar doenças mais severas, como a Leishmaniose visceral (que é contagiosa e mortal). Quando ocorre de o cachorro ser encontrado em situações de emergência, como cachorras grávidas, ninhadas abandonadas ou cães acidentados por exemplo, a pessoa ao cadastrá-lo no sistema deve marcar a opção “Urgente” e um alerta é enviado a todos os usuários do aplicativo e fica visível na página principal. Esse cachorro passa a ter prioridade no atendimento e logo deve receber os cuidados necessários no CCZ. Quando resgatados, os cães ficam em uma baia separada no CCZ até receberem todos os cuidados, e, ao final do processo trocam a coleira amarela por uma azul que passa a representar um animal sadio que está pronto para a adoção. Infelizmente é impossível que todos os cães sejam adotados de uma vez, e, caso a adoção não ocorra de imediato, a opção mais viável é voltar com este animal para o mesmo local em que foi recolhido, uma vez que manter este cachorro no CCZ ou na ONG é inviável pelo alto custo de manutenção e pelo fato de que os cachorros nestes locais ficam aprisionados em jaulas. A diferença é que a partir deste momento o animal que já foi cuidado deixa de representar um perigo eminente para a população, e, em vez disso, se torna um Cão Comunitário, ou seja, ele é aceito pela comunidade

que passa a lhe prover as necessidades básicas, como água, alimentação, abrigo em eventuais emergências (como chuva, atropelamento, frio), atenção e companhia.

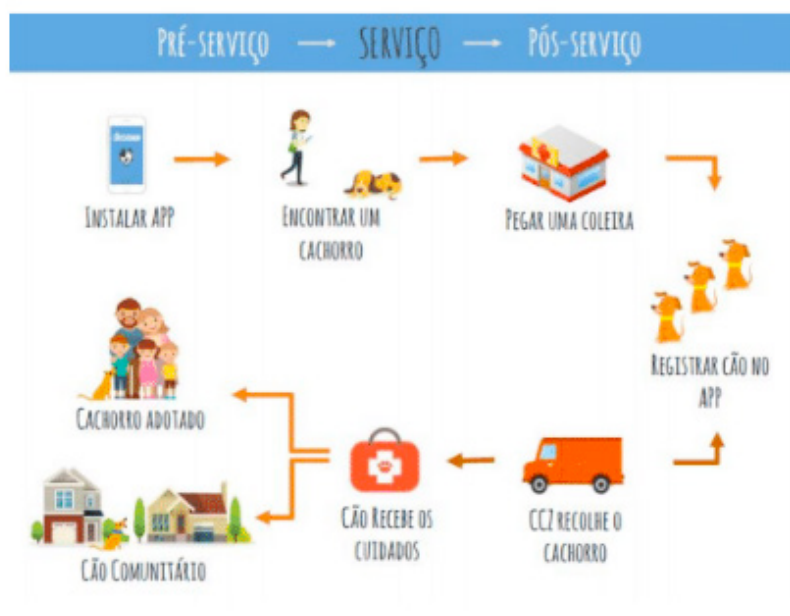


Fig 1. Modelo do Serviço do projeto Cão Cuidado (fonte:autor)

Para que o cachorro seja aceito e cuidado pela comunidade serão realizadas diversas atividades voltadas para incentivar a posse responsável e o respeito pelos animais em apoio com o CCZ e as Escolas Municipais da cidade. Entre as medidas a serem tomadas, as principais são, o lançamento do E-book denominado Cão Cuidado, que aborda as medidas que devem ser tomadas quando um animal é encontrado na rua, qual a importância da castração, como cuidar de um cachorro e a posse responsável. Nas escolas, serão ofertadas palestras, oficinas e teatros sobre a temática. E, por fim, para manter a aproximação com os usuários, será lançada uma Página no Facebook onde as notícias sobre o projeto serão atualizadas e compartilhadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Para custear as despesas do projeto sugere-se que seja criada uma taxa a ser cobrada pelo registro de propriedade do animal doméstico, que inclusive já é utilizada em alguns países, mas que neste caso, deverá ser imposta pela Prefeitura através de uma Lei Municipal que dispõem sobre as obrigações que a população deve ter perante aos animais domésticos, punindo inclusive qualquer tutor que possa vir a abandonar algum animal na rua. O valor arrecadado por este registro deve ser utilizado integralmente nas despesas com os animais encontrados na rua. Ao final das etapas do Serviço espera-se que todos os animais que vivem nas ruas sejam encontrados, identificados, encaminhados para o CCZ, castrados e recebam os cuidados básicos para que possam ser preferencialmente adotados ou, não havendo condições, aceitos pela comunidade, de forma que, a vida lhes seja menos bruta e lhes permita viver em

harmonia com os seres humanos e o meio ambiente. A longo prazo espera-se que todos os cachorros estejam saudáveis, sejam castrados, adotados e bem cuidados, para que a população canina errante seja erradicada das ruas sem que seja necessário tomar medidas drásticas como a eutanásia.

REFERÊNCIAS

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis, PONTES, Felipe. **Design Thinking Brasil**: Empatia, colaboração e experimentação para pessoas negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jacob. **Isto é design thinking de serviços**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

SOBRE A ORGANIZADORA

VANESSA CAMPANA VERGANI DE OLIVEIRA. Bacharel Desenho Industrial, habilitação em Projeto de Produto, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo- SP. Especialista em Design de Interiores, pela Universidade Positivo. Trabalha na área de Design de Mobiliário, Arquitetura com ênfase em projetos de Interiores residenciais e comerciais. Foi Diretora do Departamento de Patrimônio, da Secretaria de Cultura e Turismo, da Prefeitura Municipal de Ponta Grossa, PR de 2011 a 2013. Professora assistente no CESCAGE/ Faculdades Ponta Grossa, Coordenadora do curso de Arquitetura e Urbanismo – CESCAGE/ Faculdades Ponta Grossa de 2015 à 2018, sócia do escritório Forma Arquitetura e Design.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-196-1

