



## Trabalho final: JOGO DE QUEBRA-CABEÇAS

### Disciplina: AUT 2518 - Materiais e Processos de Produção I

Prof. Dra. Cyntia Malaguti de Sousa

Prof. Dr. Tomás Ferreira Barata

1.º semestre de 2020

**1. Objetivo do trabalho:** conceber e desenvolver o projeto de um jogo de quebra-cabeças com encaixes de madeira acompanhado de folheto explicativo e embalagem do produto; o jogo deve ser considerado também como um mostruário lúdico de espécies de madeiras maciças. Deve-se utilizar pelo menos 3 diferentes materiais apresentados no conteúdo da disciplina.

**2. Equipes e datas:** as equipes devem ser formadas por 2 a 3 alunos. A data da entrega final será dia 07/07/2020.

### 3. Roteiro e conteúdo do trabalho:

- i. **Definição da referência conceitual** - como referência conceitual, escolha um designer, empresa ou estúdio que utilize madeira maciça; pesquise sobre as formas de produção e a tipologia dos projetos; selecione um produto ou família de produtos; observe os detalhes construtivos e selecione pelo menos 3 tipos de encaixes para serem adaptados ao jogo de quebra-cabeças. Nesta etapa inicial do trabalho, apresente o conceito adotado por meio de uma frase, assim como os móveis analisados, as madeiras utilizadas e os encaixes selecionados.
- ii. **Pesquisa de projetos de referência:** como referência para criação e concepção de seu projeto, pesquise jogos de quebra-cabeças disponíveis no mercado, incluindo configurações construtivas em 2D/3D; identifique o objetivo e a lógica de montagem dos jogos pesquisados, a tipologia de encaixes e as variações de peças; e identifique o público alvo dos produtos, analise os materiais utilizados nas peças e na embalagem dos jogos.
- iii. **Identificação de fornecedores e ficha técnica das madeiras:** identifique fornecedores (serrarias) que trabalhem com as espécies de madeiras maciças que o designer, empresa ou estúdio utiliza; escolha pelo menos 2 espécies de madeira (cada membro da equipe) com os quais os fornecedores trabalham; pesquise o nome vulgar da madeira, o nome científico, a origem e os lugares de ocorrência no Brasil, assim como diretrizes e restrições legais de uso; e faça uma “ficha técnica” de identificação para cada tipo de madeira, incluindo a identificação mencionada, suas principais características, propriedades e aplicações relacionadas (imagens da madeira e da aplicação no design) e as medidas comerciais oferecidas no mercado.
- iv. **Processo de concepção do jogo:** apresente as etapas do processo de concepção e desenvolvimento técnico do jogo com a elaboração de sketches manuais de criação, *mockups*, desenhos técnicos finais com vistas ortogonais cada peça (com dimensões e escala), perspectiva do conjunto, perspectivas explodidas e modelagem virtual das peças e do conjunto; utilize os conteúdos e as orientações da disciplina *Técnicas de Visualização e Representação I*.
- v. **Definição do nome do jogo, concepção da embalagem e do folheto:** dê um nome ao jogo criado; desenvolva uma embalagem de proteção e apresentação, além de um folheto contendo as regras do jogo e as especificações das madeiras utilizadas. Os materiais da embalagem e do folheto devem ser escolhidos dentre aqueles estudados durante o semestre. Quando possível utilizar os conteúdos e as referências da disciplina de *Tipografia*.
- vi. **Apresentação do trabalho final:** a apresentação final do trabalho deve seguir as especificações dos conteúdos definidos no item 4, abaixo. De forma geral, deve-se abordar todas as etapas do roteiro proposto, desde as pesquisas conceituais e de referência, as especificações técnicas dos materiais, até o processo criativo e de desenvolvimento projetivo do jogo, da embalagem e do folheto.

#### 4. Especificação de conteúdo das pranchas/slides a serem entregues:

- Prancha 1** - Descreva o conceito adotado no jogo por meio de breve texto; apresente o designer, empresa ou estúdio escolhido; apresente as obras de referência e os encaixes identificados.
- Prancha 2** - Apresente as referências de jogos e produtos similares ao tema do trabalho, identifique o público alvo, a tipologia, configuração e as função dos jogos analisados (educativo, desafio, lúdico, bidimensional, tridimensional, números de peças, etc.).
- Prancha 3** - Apresente as empresas fornecedoras e especifique as espécies de madeiras que serão utilizadas no jogo, com as seguintes informações: nome vulgar e científico, densidade, texturas, fotos e aplicações usuais.
- Prancha 4** - Apresente os processos criativos de concepção e as etapas de desenvolvimento do jogo; demonstre os processos de geração e seleção de alternativas de projeto pela equipe. Como sugestão indica-se a utilização dos recursos de visualização e representação (item 3, subitem iv).
- Prancha 5** - Represente de forma técnica o jogo e as suas peças, procure empregar diversas formas de representação, visando uma possível produção por terceiros, desta forma, todas as informações tais como, vistas ortogonais cotadas, perspectivas explodidas do conjunto e codificação das peças.
- Prancha 6** - Descreva o processo de experimentação de soluções construtivas e produção de mock-ups do jogo e das suas peças; procure empregar materiais de fácil manipulação (papel, papelão, isopor, cola, fitas adesivas, entre outros).
- Prancha 7** - Descreva os estudos para concepção do nome, os critérios para definição do tipo de embalagem e o projeto técnico da embalagem. O projeto final da embalagem deve ser apresentado em desenhos técnicos, com as vistas cotadas e com as especificações dos materiais. A embalagem deve ser apresentada em face planificada (com dimensões e escala).
- Prancha 8** - Descreva o processo de criação e diagramação do folheto, apresente seu formato aberto e fechado, especificações de cores e de materiais. Apresente parcialmente seu conteúdo (capa, uso do nome e exemplos de páginas do miolo).
- Prancha 9** - Síntese do projeto, com imagens e textos que visam apresentar o todo do trabalho. Sugere-se utilizar fotos, modelagens virtuais, perspectivas renderizadas e/ou sketches finais do jogo montado, das peças separadas, do folheto, da embalagem e do *mock-up* final.

#### 5. Calendário de atendimento:

| Data  | Sugestão de conteúdo para os atendimentos  |
|-------|--|
| 09/06 | (i) Definição da referência conceitual; (ii) Pesquisa de projetos de referências.                        |
| 16/06 | (iii) Identificação de fornecedores e ficha técnica das madeiras;<br>(iv) Processo de concepção do jogo. |
| 23/06 | (v) Concepção e criação do nome, embalagem e folheto.  |
| 30/06 | (vi) Preparação da apresentação do projeto final.  |
| 07/06 | Apresentação pelas equipes do trabalho final.  |
| 14/06 | Devolutiva do trabalho final e avaliação coletiva da trajetória da disciplina.                           |

#### 6. Sugestões de designers e estúdios como referência para o trabalho:

Sergio Rodrigues, Carlos Mota, Maurício Azevedo, Michel Arnoult, Claudia Moreira Salles, Jader Almeida, Fernando Mendes, Zanini Caldas, Domingos Pascali e Sarkis Semerdjian, Leandro Garcia, Marcenaria Baraúna, Studio Paulo Alves, Studio 80e8, Studio Ovo, Studio Zanini, Rodrigo Calixto, Paul Discoe, Charlotte Perriand, Bruno Mathsson, Nanna Ditzel, Borge Mogensen.

São Paulo, 04 de junho de 2020.

Prof. Dra. Cyntia Malaguti de Sousa

Prof. Dr. Tomás Ferreira Barata