

0148 - REDESENHO E PROJETO DE MATERIAL DE APOIO ÀS ATIVIDADES DO PROJETO ILUMINAÇÃO

- Rafaela Rolfsen Franzoni (Faac, Unesp, Bauru), Aline Kammer Bevilaqua (Faac, Unesp, Bauru), Cláudio Roberto Y. Goya (Faac, Unesp, Bauru) - rafaelfarf@uol.com.br.

Introdução: O Laboratório de Design Solidário, do Departamento de Design da FAAC, UNESP Bauru é um projeto de Extensão Universitária que tem como objetivo levar o Design de qualidade a grupos e comunidades, preocupa-se com impacto no meio ambiente pelo processo de criação de cada projeto, avaliando cada produto desde a sua concepção ao seu descarte final. No ano de 2010 o Projeto Iluminação, projeto de extensão do IEEE Unesp Bauru, composto por um grupo de alunos de Engenharia Elétrica, que atende a comunidades, escolas, faculdades e empresas com o intuito de conscientização sobre o uso racional de energia elétrica e seus impactos ambientais, procurou uma parceria com o LabSol. **Objetivos:** O objetivo do trabalho junto ao Projeto Iluminação foi redesenhar o material de apoio para suas atividades, deste redesenho envolveria a adequação visual ao público atendido e ao conteúdo didático assim como torná-lo coerente aos conceitos de sustentabilidade preconizados pelo grupo. **Métodos:** O estudo trata-se de um projeto empírico, de caráter prático, através de análise de caso, onde, associado a uma revisão da bibliografia e a análise do material anteriormente utilizado, adotou-se a metodologia do projeto em design para a elaboração de novos produtos, levando em conta o público alvo e tendo como base teórica o design sustentável e o ecodesign. **Resultados:** estudaram-se características do público alvo para a criação de personagens e mascotes (character design) adequados que seriam aplicados em desenhos, jogos e fantoches presentes nas histórias que abordam temas como economia de energia e preservação do meio ambiente. Realizou-se uma nova forma de apresentação de slides com desenhos e fotos utilizando os personagens criados, aumentando assim sua assimilação pelo público alvo. O principal elemento de fixação do aprendizado era uma revista, a partir da pesquisa de um novo método de interação que não utilizasse tanto papel, ou seja procurando minimizar o impacto ambiental e que passasse o conteúdo didático com maior eficiência foi criado um jogo de tabuleiro que substituiu a revista, agora utilizando um