

Curso
Mestrado

Linha de Pesquisa
Design: Processos e Linguagens

Trilha
Práticas para levantamento de dados

Carolina Corrêa Araújo

Mestranda em Design na Universidade de São Paulo (USP). Graduada em Design de Produtos pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Possui experiência profissional em design de produtos e na inserção de novas tecnologias na prática do design.

e-mail carolinacaraujo@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/8117246972623983
ORCID 0000-0002-9388-4890

Cyntia Santos Malaguti de Sousa

Professora Doutora no curso de Design da Universidade de São Paulo. Tem experiência profissional na área de Desenho Industrial, com pesquisas nos seguintes temas: design para sustentabilidade, gestão do design e cultura material.

e-mail cyntiamalaguti@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/2565400330040398
ORCID 0000-0001-6339-587X

Referências

FIORANI, E.; PASSARO, C. & CURTO, B. 2010. La Pelle Del Design: Progettare La Sensorialità. Milão. Luppeti.
GOMES FILHO, J. 2010. Ergonomia do objeto: Sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras.

Um olhar sobre as texturas tridimensionais, em face de materiais poliméricos, no design produto

Carolina Corrêa Araújo, Cyntia Santos Malaguti de Sousa

design; texturas; produtos; superfície; polímeros

No universo das texturas aplicadas a produtos, as tridimensionais se destacam por sua notória interação com os usuários, que as percebem pela visão e pelo tato. Além disso, as texturas fazem parte do cotidiano, pois se encontram nas superfícies da maioria dos objetos. Ao projetar texturas tridimensionais para produtos, passa-se a congregiar elementos que ajudam não apenas do ponto de vista estético, mas também na função prática do objeto (GOMES FILHO, 2010). Apesar das texturas tridimensionais se apresentarem em face de diferentes materiais (FIORANI, PASSARO e CURTO, 2010), optou-se por analisá-las quando produzidas em polímeros, visto que a ocorrência delas nesse material é intensa. Admitindo que o desenvolvimento de texturas tridimensionais compõe o campo de atuação da prática do design industrial, torna-se importante pesquisar o caráter das texturas tridimensionais existentes na superfície dos objetos, buscando gerar conhecimento a respeito de aspectos funcionais e de suas implicações no referido campo. Por abranger várias formas de comunicação e interação com usuário em diversos tipos de produto, este trabalho de mestrado, ainda em desenvolvimento, investiga um amplo e multidisciplinar conteúdo teórico para compreender este fenômeno, incluindo teorias do design, composição gráfica, aspectos humanos e tecnologias produtivas. Investigações sobre as texturas tridimensionais em produtos da área automotiva, domiciliar e da saúde e bem-estar já estão sendo realizadas por meio de técnicas como entrevistas, sondas culturais, e parametrizações instrumentais. Além disso, para encontrar a forma mais adequada de obtenção e organização das texturas no mundo dos objetos, estão sendo realizados experimentações de captura de imagem a partir de diferentes tecnologias. Ao fim busca-se construir uma taxonomia de texturas em função de três parâmetros: unidade mínima repetível constitutiva de conjunto de superfície texturizada (padrão modular de repetição), classes de polímeros e categorias de produtos.

Course

Master's Degree

Line of Research

Design: Processes and Languages

Trail

Practices for data collection

Carolina Corrêa Araújo

Master's Student in Design at the University of São Paulo (USP). Graduated in Product Design at the State University of Minas Gerais. Have professional experience in product design and in the insertion of new technologies into design practice.

e-mail carolinacaraujo@usp.br

lattes lattes.cnpq.br/8117246972623983

ORCID 0000-0002-9388-4890

Cyntia Santos Malaguti de Sousa

Full professor at the University of São Paulo. She has professional experience in the area of Industrial Design and develops research related to the following themes: design for sustainability, design management and material culture.

e-mail cyntiamalaguti@usp.br

lattes lattes.cnpq.br/2565400330040398

ORCID 0000-0001-6339-587X

References

FIORANI, E.; PASSARO, C. & CURTO, B. 2010. La Pelle Del Design: Progettare La Sensorialità. Milano. Luppèti.

GOMES FILHO, J. 2010. Ergonomia do objeto: Sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras.

A look at the three-dimensional textures, in the face of polymeric materials, in product design

Carolina Corrêa Araújo, Cyntia Santos Malaguti de Sousa

design; textures; products; surface; polymers

In the universe of textures applied to products, three-dimensional ones stand out for their notorious interaction with users, who perceive them through sight and touch. Furthermore, textures are part of everyday life, as they are found on the surfaces of most objects. When designing three-dimensional textures for products, elements are brought together that helps not only from the aesthetic point of view, but also in the practical function of the object (GOMES FILHO, 2010). Although three-dimensional textures are presented in the face of different materials (FIORANI, PASSARO e CURTO, 2010), it was decided to analyze them when produced in polymers, since their occurrence in this material is intense. Assuming that the development of three-dimensional textures is part of the field of activity in industrial design practice, it is important to research the character of three-dimensional textures on the surface of objects, seeking to generate knowledge about functional aspects and their implications in that field. By covering various forms of communication and user interaction in different types of products, this master's degree work, still in development, investigates a broad and multidisciplinary theoretical content to understand this phenomenon, including design theories, graphic composition, human aspects and productive technologies. Investigations into the three-dimensional textures of products in the automotive, household and health and well-being areas are already being carried out using techniques such as interviews, cultural probes, and instrumental parameterizations. In addition, to find the most adequate way to obtain and organize textures in the world of objects, experiments are being carried out in image capture using different technologies. At the end, the aim is to build a texture taxonomy based on three parameters: minimum repeatable unit of textured surface (modular repetition pattern), polymer classes and product categories.