

LABIRÍNTICO

Ana Samira Velasquez, Camila Previato e Vitória Campos

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAU USP ana.samira@usp.br; camila.lauzem@usp.br; vitoria.camposmt@usp.br
São Paulo/Brasil

Nome científico da(s) espécie(s) de madeira(s) / Scientific name of the wood species *Hymenolobium petraeum* Ducke, *Leguminosae*; *Aspidosperma polyneuron* Muell. Arg; *Eucalyptus saligna* Sm., *Myrtaceae*; *Erismia uncinatum*, Warm; *Pinus elliottii*, Engelm; MDF

(As informações acima devem ser redigidas em português ou em Inglês / The above information must be written in Portuguese or in English)



Figura: A: Detalhe de uma peça; Figura: B: Modelo de montagem; Figura: C: Projeto do folheto e bonecos.
Figure: A: Detail of a piece; Figure: B: Assembly model; Figure: C: Design of booklet and mockup.

RESUMO: O LABIRÍNTICO surgiu da tentativa de criar um quebra-cabeças diferente, que necessita de dois ou mais jogadores sendo, além de um exercício mental, uma oportunidade de socialização. É indicado para o público a partir de 9 anos. O jogo foi projetado em madeiras nacionais para promover a valorização da flora local, sendo estas adquiridas na forma de resíduos de madeiras da Grande São Paulo que trabalham com manejo sustentável, de modo a utilizar o máximo possível dos materiais já retirados da natureza gerando o menor impacto possível. Todo o jogo seria produzido em Router CNC devido o detalhamento geral e individual das peças. Obtivemos um projeto de produto muito próximo das nossas expectativas, com alto grau de detalhamento e versatilidade. Desenvolver o jogo nos proporcionou conhecer mais da nossa flora, além de aprimorar nossos conhecimentos em modelagem 3D e desenvolver o raciocínio espacial durante o projeto.

Palavras Chaves: Labirinto, Madeira, Desafio, Socialização.

ABSTRACT: LABIRÍNTICO arose from the attempt to create a different puzzle, which requires two or more players and being, in addition to a mental exercise, an opportunity for socialization. It is indicated for the public from 9 years old. The game was designed in national woods to promote the valorization of the local flora, which are acquired in the form of wood waste of logging companies from São Paulo that work with sustainable management, in order to use as much of the materials already removed from nature, generating the smallest impact. The entire game would be produced on a CNC Router due to the general and individual details of the pieces. We obtained a product design very close to our expectations, with a high degree of detail and versatility. Developing the game allowed us to know more about our flora, in addition to improving our knowledge in 3D modeling and developing space concept during the project.

Keywords: Maze, Wood, Challenge, Socialization.