

BAU-RUN

Gustavo Alves Machado e Everton Bela de Jesus Costa
USP, gustavo.alvmac@usp.br e USP, evertonbicosta@usp.br
São Paulo, Brasil

Erismia uncinatum Warm, Vochysiaceae, *Tabebuia* spp., Bignoniaceae, *Pinus elliotti* Eng. Pinaceae, *Virola surinamensis* (rol) Warb, Myristicaceae

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

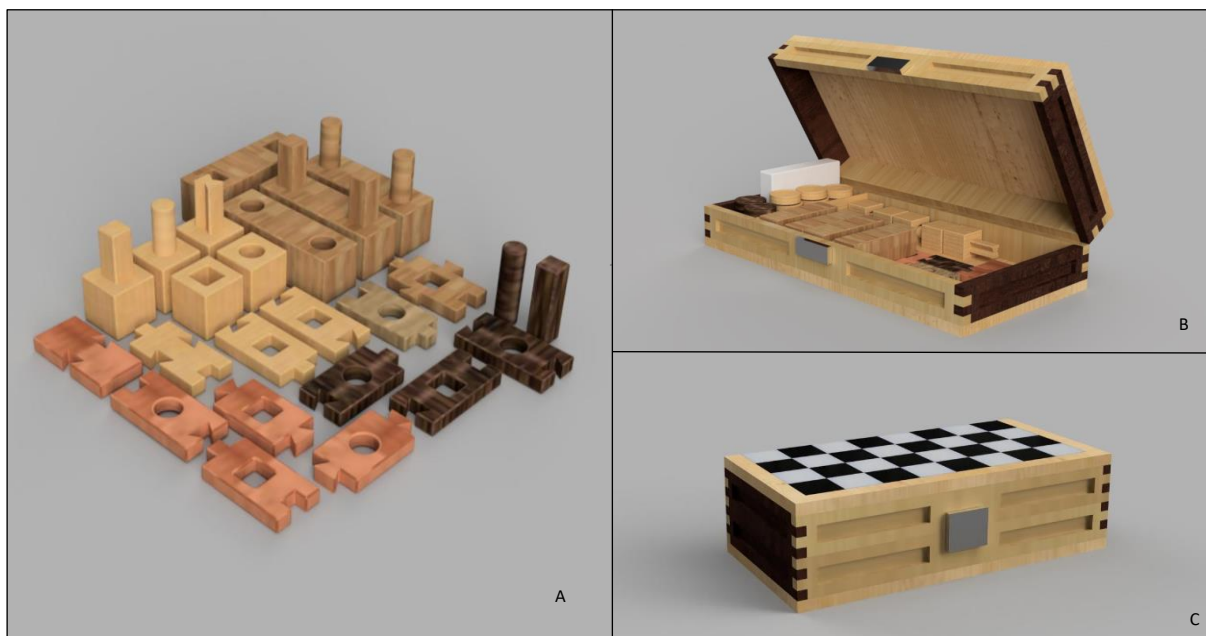


Figura: A: Conjunto completo de blocos de construção; Figura: B: Foto do kit geral com a caixa e todas as peças; Figura: C: Caixa fechada, revelando uma face tabuleiro.

Figure: A: Complete building blocks set; Figure B: Photo of the entire kit with box and all the pieces; Figure: C: Closed box, revealing a board side.

RESUMO: O BAU-RUN se trata de um jogo de tabuleiro inspirado tanto em refinados trabalhos de mobiliário quanto nos clássicos jogos de tabuleiro. Seu principal enfoque é incentivar a criatividade, fazendo com que os próprios jogadores criem suas brincadeiras. Esse projeto foi base de estudo para um maior aprofundamento no universo das madeiras, sendo produzido baseado principalmente no trabalho com esse material. Assim, visando aprender mais, fomos em busca de diferentes tipos de madeiras com diferentes propriedades, que garantiriam resistência e grande agrado visual. Nós nos utilizamos de softwares de modelagem 3D como o Fusion 360 para avançar o máximo possível como projeto. Planejamos utilizar tanto ferramentas de oficina quanto hardware mais avançado, como a cortadora a laser e CNC router. No final, produzimos todo material necessário para produção desse brinquedo, desde as peças e a caixa de madeira, até todo material gráfico que envolve esse trabalho, promovendo grande aprendizado.

Palavras Chaves: criatividade, madeira, jogo de tabuleiro.

ABSTRACT: The BAU-RUN consists of a board game inspired by refined furniture work as well as by the classical board games. Its main focus is on encouraging creativity the players to create their own fun. This project was the study base for a greater approach to the universe of woods, being based on the work with this material. That way, as we planned to learn more, we searched different types of woods with different properties, which would guarantee resistance and great visual appeal. We used 3D modelling softwares such as the Fusion 360 to advance as far as we could with the project. We plan to utilize workshop tools as well as more advanced hardware, like the laser cutter and CNC router. In the end, we produced all the material that is necessary to produce this toy, going from the wooden pieces and the wooden box to all the graphic material associated with the project, promoting great learning.

Keywords: Creativity, wood, board game.