

DESIGN DE JOGO SUSTENTÁVEL FOCADO EM ADULTOS MAIORES

Daiane De Gasperi^a, Jennifer Kehl^a, Ma. Luiza Grazziotin Selau^{a*}

a) Centro Universitário da Serra Gaúcha - FSG

^{c*}Autor correspondente (Orientador)
Luiza Grazziotin Selau, endereço: Rua Os Dezoito do Forte, 2366 -
Caxias do Sul - RS - CEP: 95020-472

Palavras-chave:

Design de produto, sustentabilidade,
adultos maiores, envelhecimento.

INTRODUÇÃO/FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: O envelhecimento da população e o aumento da expectativa de vida é uma crescente preocupação mundial. No Brasil (IBGE, 2015), a população está passando por uma acelerada transição demográfica. Adultos maiores (OMS, 2015), passam por transformações significativas em suas rotinas e círculos de convívio quando se encontram em fase de aposentadoria. Quando o trabalho tradicional deixa de fazer parte da rotina, pode fazer com que deixem de se sentir valorizados e reconhecidos pela atividade que sempre desempenharam. Podem apresentar, assim, efeitos Econômicos, Físicos, Psíquicos e Sociais e Familiares do envelhecimento (MORAGAS, 2010). A OMS (2015, p. 4) alerta para que novas políticas públicas sejam criadas e que essas possam favorecer uma trajetória de envelhecimento qualitativa. Diante desse cenário de oportunidade, o presente resumo relata o desenvolvimento de projeto de design de um jogo analógico destinado a adultos maiores em fase de aposentadoria ou aposentados, denominado “Camino”. Por meio da interação, busca-se contribuir para melhorar a qualidade de vida durante o envelhecimento com o compartilhamento de histórias, experiências e exercício da memória. **MATERIAL E MÉTODOS:** O processo iniciou-se pela busca de informações. Essa etapa de imersão e análise aconteceu por meio de busca de referencial teórico e emprego de ferramentas de design, como: Análise do problema com estudo de caso de oito pessoas com o perfil de possíveis usuários do jogo; Análise de *Stakeholders*, compreendendo o contexto em que estão inseridos; Cartões de *insight*, e Diagrama de afinidade, com o agrupamento dos Cartões de *insight*. A etapa de análises culminou com a concepção da tabela de requisitos de projeto. Após, na etapa de Ferramentas de Criatividade, fez-se uso de ferramentas para se chegar ao conceito e alternativas de projeto: *Brainstorm*, Mapa mental, Painel de estilo de

vida; Painel de expressão do produto; Painel de tema visual. Assim, foi possível chegar ao conceito de “caminho”, com a intenção de que o produto representasse os desafios e pontos positivos associados a uma jornada por uma estrada – uma analogia à própria vida, com a bagagem e história de cada um. Na etapa seguinte, trabalhou-se ferramentas para se chegar ao produto físico. Fez-se uso das seguintes ferramentas de criatividade: Desenho contra o tempo: Método 635 (adaptado do Método 435); Analogias quanto às interações de jogo; Analogias quanto às funções e Caixa morfológica. Por meio desse processo, originou-se, então, o jogo Camino. Representando em seu próprio nome a referência do conceito. Trata-se de um tabuleiro retangular em madeira de densidade média (MDF) com informações nas laterais maiores com numeração de décadas e nas laterais menores letras, a partir do processo de corte e gravação a laser; composto por peças de cartas de ação (momento histórico, história pessoal, cinema e literatura); cartas de atividade (eu respondo e eu desafio) e cartas de notas (numeração de 1 a 5), com produção em madeira de densidade média (MDF). Formado internamente pelo aproveitamento e encaixe de canos de policloreto de vinila (PVC). Fazendo uso apenas de encaixes, a desmontagem e montagem fica contemplada pela facilidade. A embalagem é a própria caixa de jogo. A respeito da sustentabilidade de seu ciclo de vida, a fabricação do jogo se dá por meio do *Open Design*, com a disponibilização do projeto a partir de uma plataforma online para que cada usuário interessado possa produzi-lo localmente – sem custos de ponto-de-venda, transporte e comercialização.

RESULTADOS E DISCUSSÕES: O jogo possui a finalidade de ser jogado em grupos de convivência ou em família contribuindo com a interação social, valorização do repertório pessoal, exercício da memória. Cada jogador joga uma bolinha pela superfície do cano e, ao parar, identifica-se uma qual década. O jogador seleciona uma carta de atividade e após, ela ou o desafiado pescam uma carta de ação. Assim, o jogador conta uma história a respeito do tema na década referida e os adversários a pontuam de 1 a 5. O vencedor da rodada é aquele que obter maior número da soma de pontos.

CONCLUSÃO: O presente resumo relata a criação do jogo Camino com foco na sustentabilidade em seu ciclo de vida e aspectos de contribuição social para adultos maiores em suas relações de convívio, diminuindo o seu afastamento social. Compreende-se de que à medida que se sentem valorizados pelas suas trajetórias de vida, menor serão os efeitos do envelhecimento – favorecendo assim, o envelhecimento qualitativo.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, A. O. *et al.* **Política nacional do idoso: velhas e novas questões.** Ipea, Riode Janeiro, 2016.

BROWN, T.; **Design Thinking – Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Rio de Janeiro, Elsevier, 2010.

BÜRDEK, B. E. **Design – História, Teoria e Prática do Design de Produtos.** 2. ed. São Paulo, Blucher, 2010.

CARDOSO, R.; **Design para um mundo complexo.** 2. ed. Cosac Naify, São Paulo, 2013.

ERVATTI, R. L. *et al.* **Mudança demográfica no Brasil no início do século XXI: subsídios para as projeções da população.** INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE), Rio de Janeiro, 2015.

LÖBACH, B.; **Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais.** 2.ed. Edgard Blücher Ltda., São Paulo, 2009.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C.; **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: Os requisitos ambientais dos produtos industriais.** 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

MORAGAS, R. M.; **Gerontologia social: envelhecimento e qualidade de vida.** 3. ed. São Paulo: Paulinas, São Paulo, 2010.

NERI, A. L.; **Qualidade de Vida e idade madura.** Papirus, São Paulo, 1993.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS); **Relatório mundial de envelhecimento e saúde.** Genebra, 2015.

PLATCHECK, E. R.; **Design industrial – Metodologia de ecodesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis.** Editora Atlas, São Paulo, 2012.

SILVA, J.V. (org.); **Saúde do idoso: processo de envelhecimento sob múltiplos aspectos.** 1. ed. Iátria, São Paulo, 2009.

STICKDORN, M. ; SCHNEIDER, J; **Isto é Design Thinking de Serviços.** Editora Bookman, Porto Alegre, 2014.