

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA  
CATARINA – CAMPUS FLORIANÓPOLIS  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

**DIANA GUILHON CABRERA**

**KIT DE MINIATURA DIY: UMA SOLUÇÃO PARA O BLOQUEIO  
CRIATIVO**

**FLORIANÓPOLIS, 2025.**

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA  
CATARINA – CAMPUS FLORIANÓPOLIS  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

**DIANA GUILHON CABRERA**

**KIT DE MINIATURA DIY: UMA SOLUÇÃO PARA O BLOQUEIO  
CRIATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
submetido ao Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia de Santa  
Catarina como parte dos requisitos para  
obtenção do título de Tecnólogo em Design  
de Produto.

Orientadora:  
Prof. Carla Arcoverde de Aguiar Neves

**FLORIANÓPOLIS, 2025.**

Cabrera, Diana Guilhon

KIT DE MINIATURA DIY: UMA SOLUÇÃO PARA O BLOQUEIO CRIATIVO /  
Diana Guilhon Cabrera ; orientador, Carla Arcoverde de  
Aguiar Neves, 2025.

159 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Instituto  
Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis, Graduação  
em Design de produto, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Design de produto. 2. Design de Utilitário. 3. Design de  
Produto. 4. Miniatura DIY. I. Neves, Carla Arcoverde de  
Aguiar. II. Instituto Federal de Santa Catarina. Graduação  
em Design de produto. III. Título.

# **KIT DE MINIATURA DIY: UMA SOLUÇÃO PARA O BLOQUEIO CRIATIVO**

## **UTILITÁRIO**

**Diana Guilhon Cabrera**

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do Título de Tecnólogo em Design de Produto e aprovado na sua forma final pela banca examinadora do Curso Superior de Tecnologia em Design de Produto no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

Florianópolis, de dezembro de 2025.

Banca Examinadora:

---

Dra. Carla Arcoverde de Aguiar Neves (Orientadora)  
Instituto Federal de Santa Catarina

---

Dra. Pâmela Teixeira Fernandes  
Instituto Federal de Santa Catarina

---

Dra. Jucelia Salete Giacomini da Silva Kamers  
Instituto Federal de Santa Catarina

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como proposta o desenvolvimento de um kit de miniatura DIY (faça você mesmo) voltado para jovens adultos da classe criativa, com o objetivo de atuar como ferramenta auxiliar no desbloqueio criativo. A pesquisa parte da compreensão de que o excesso de produtividade e cobrança por inovação no mercado de trabalho atual pode gerar estagnação criativa, tornando essencial o cultivo de momentos de lazer, descanso e *hobbies* manuais como formas de estimular a mente. Através da metodologia GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos) foi possível levantar dados com usuários e com a empresa parceira Danva Creations, gerar alternativas e validar soluções. O produto final é um cenário em miniatura inspirado nas lendas amazônicas da Iara e da Vitória-Régia, combinando elementos de fantasia, cultura brasileira e natureza, com forte apelo simbólico e sensorial.

**Palavras-chave:** bloqueio criativo, kit de miniatura DIY, design de produto, folclore amazônico, *hobby*.

## **ABSTRACT**

This Final Graduation Project proposes the development of a DIY (do it yourself) miniature kit aimed at young adults within the creative class, with the objective of serving as a support tool for overcoming creative block. The research starts from the understanding that the pressure for constant productivity and innovation in today's job market can lead to creative stagnation, making it essential to cultivate moments of leisure, rest, and hands-on hobbies as ways to stimulate the mind. Using the GODP (Project Development Guidance Guide) methodology, it was possible to collect data from users and the partner company Danva Creations, generate alternatives, and validate solutions. The final product is a miniature scenario inspired by the Amazonian legends of Iara and the Vitória-Régia, combining elements of fantasy, Brazilian culture, and nature, with strong symbolic and sensory appeal.

**Keywords:** creative block, DIY miniature kit, product design, Amazonian folklore, hobby.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fundadora Danva Creations	18
Figura 2 – Produtos Danva Creations	19
Figura 3 – GODP	22
Figura 4 – Blocos de Referência	23
Figura 5 – Inspiração	24
Figura 6 – Ideação	25
Figura 7 – Implementação	26
Figura 8 – Linha do Tempo das Principais Teorias Sobre Criatividade	29
Figura 9 – Miniatura DIY Analisada	46
Figura 10 – Quais das miniaturas a seguir você acha atrativas?	50
Figura 11 – Qual temática de kit você acha que despertaria mais a sua criatividade?	55
Figura 12 – Painel de Estilo de Vida do Público	58
Figura 13 – Moodboard 1	60
Figura 14 – Moodboard 2	60
Figura 15 – Moodboard 3	61
Figura 16 – Alternativa 1	64
Figura 17 – Alternativa 2	65
Figura 18 – Alternativa 3	65
Figura 19 – Alternativa 4	66
Figura 20 – Alternativa 5	67
Figura 21 – Alternativa 6	68
Figura 22 – Alternativa 4 Refinada	69
Figura 23 – Alternativa 4 Refinada	70
Figura 24 – Alternativa 7	71
Figura 25 – Alternativa 8	72
Figura 26 – Alternativa 9	73
Figura 27 – Alternativa 10	74
Figura 28 – Alternativa Escolhida	77
Figura 29 – Sistema de Abre e Fecha	78
Figura 30 – Paleta de Cores	79
Figura 31 – Alternativa Escolhida	80

Figura 32 – Alternativa Escolhida	80
Figura 33 – Alternativa Escolhida	81
Figura 34 – Alternativa Escolhida	82
Figura 35– Produto Final	84
Figura 36 – Produto Final	84
Figura 37 – Produto Final	85
Figura 38 – Produto Final	85
Figura 39 – Produto Final	86
Figura 40 – Produto Final	87
Figura 41 – Cartelas de Adesivo	97
Figura 42 – Planos de Corte Ilustrado	97
Figura 43 – Plano de Corte Estrutural	98
Figura 44 – Capa do Manual de Montagem	99
Figura 45 – Modelo	100
Figura 46 – Modelo Ambientado	101
Figura 47 – Modelo Ambientado	102
Figura 48 – Alternativa Final	104
Figura 49 – Estrutura Externa da Miniatura	107
Figura 50 – Móveis	108
Figura 51 – Garrafas	109
Figura 52 – Tecidos	109
Figura 53 – Almofadas e Futon	110
Figura 54 – Adesivos	111
Figura 55 – Folha e Flor da Vitória-régia, Almofada da Cama e Cadeira	112
Figura 56 – Cortina	113
Figura 57 – Almofada de Pompom	113
Figura 58 – Cristais	114
Figura 58 – Livros	115
Figura 58 – Componentes de Papel	116

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Análise Paramétrica Danva Creations	39
Quadro 2 – Análise Paramétrica Danva Creations	40
Quadro 3 – Análise De Mercado Anavrin	41
Quadro 4 – Análise De Mercado Honda	42
Quadro 5 – Análise De Mercado Rolife	43
Quadro 6 – Análise Estrutural Kit Miniatura DIY Jason's Kitchen da Rolife	45
Quadro 7 – Definição dos Requisitos	59
Quadro 8 – Matriz de Seleção	75
Quadro 9 – Lista de Componentes	88

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>1.1</b>	<b>Problematização</b>	<b>13</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivos</b>	<b>14</b>
1.2.1	Objetivo Geral	14
1.2.2	Objetivos Específicos	14
<b>1.3</b>	<b>Justificativa</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>DANVA CREATIONS</b>	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>Briefing com a Danva Creations</b>	<b>18</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>20</b>
<b>3.1</b>	<b>Planejamento</b>	<b>21</b>
3.1.1	Inspiração	22
3.1.2	Ideação	23
3.1.3	Implementação	24
<b>4</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>26</b>
<b>4.1</b>	<b>A Criatividade</b>	<b>26</b>
4.1.1	Teorias Sobre a Criatividade	26
4.1.2	Bloqueio Criativo	30
4.1.3	O Hobby como Forma de Superar o Bloqueio Criativo	33
<b>4.2</b>	<b>A Importância da Criatividade no Mercado de Trabalho Atual</b>	<b>35</b>
<b>4.3</b>	<b>Folclore e Mitologia da Amazônia</b>	<b>36</b>
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>	<b>38</b>
<b>5.1</b>	<b>Oportunidades</b>	<b>38</b>
<b>5.2</b>	<b>Levantamento de Dados</b>	<b>39</b>
5.2.1	Análise Paramétrica	39
5.2.2	Análise de Mercado	41
5.2.3	Análise Estrutural	45
5.2.4	Pesquisa com o Público	47
5.2.4.1	Formulário 1	47
5.2.4.2	Formulário 2	51
<b>5.3</b>	<b>Análise de Dados</b>	<b>56</b>
5.3.1	Público-Alvo	57
5.3.2	Definição dos Requisitos	58
<b>5.4</b>	<b>Criação</b>	<b>60</b>
5.4.1	Moodboards	60
5.4.2	Geração de Alternativas	63
5.4.3	Matriz de Decisão	75
5.4.4	Refinamento da Alternativa Selecionada	76
<b>5.5</b>	<b>Execução</b>	<b>82</b>
5.5.1	Modelagem 3D	83
5.5.2	Alternativa Final	83
5.5.3	Detalhamento Técnico	86
5.5.4	Componentes	87
5.5.5	Manual de Montagem	98
<b>5.6</b>	<b>Viabilização</b>	<b>100</b>

<b>5.7</b>	<b>Verificação Final</b>	<b>102</b>
<b>6</b>	<b>MEMORIAL DESCRITIVO</b>	<b>104</b>
<b>6.1</b>	<b>Conceito</b>	<b>104</b>
<b>6.2</b>	<b>Justificativa de Uso e Funcionalidades</b>	<b>105</b>
<b>6.3</b>	<b>Materiais e Processos de Fabricação</b>	<b>106</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>117</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>119</b>
	<b>APÊNDICE A – Formulário 1 com o Público (Perguntas)</b>	<b>122</b>
	<b>APÊNDICE B – Formulário 1 com o Público (Respostas)</b>	<b>127</b>
	<b>APÊNDICE C – Formulário 2 com o Público (Perguntas)</b>	<b>138</b>
	<b>APÊNDICE D – Formulário 2 com o Público (Respostas)</b>	<b>141</b>
	<b>APÊNDICE E – Desenhos Técnicos</b>	<b>146</b>
	<b>APÊNDICE F – Planos de Corte</b>	<b>155</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente documento apresenta o Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design de Produto do Instituto Federal de Santa Catarina, que tem como foco o tema das "Miniaturas DIY"<sup>1</sup>, um universo ainda conhecido apenas por um público seletivo. Este projeto nasce da convicção de que *hobbies* são frequentemente subestimados, embora desempenhem um papel fundamental no desenvolvimento da criatividade. E, hoje, mais do que nunca, é essencial reconhecer a importância de cultivar a criatividade em jovens adultos, visto que o mercado de trabalho contemporâneo demanda essa habilidade de forma cada vez mais intensa (FLORIDA, 2011).

À medida que o mundo se torna cada vez mais complexo e dinâmico, a capacidade de pensar de forma inovadora e encontrar soluções criativas para os desafios tornou-se uma vantagem competitiva vital. No entanto, é preocupante observar que muitos jovens adultos enfrentam dificuldades em desenvolver e expressar sua criatividade de maneira eficaz. Uma possível explicação para isso ocorrer é a pouca valorização dos *hobbies*, e do tempo de lazer em si, como espaços naturais para o desenvolvimento da criatividade. Atividades com montagem de miniaturas DIY, por exemplo, permitem que jovens adultos explorem seu potencial criativo, testem novas ideias e aprimorem habilidades práticas de forma livre e estimulante.

Neste contexto, este projeto se propõe a desenvolver um produto que destaque a relevância dos *hobbies*, especificamente a montagem de miniaturas DIY, como catalisadores para o desenvolvimento da criatividade em jovens adultos. Para tanto, explorar-se-á como a prática regular dessas atividades pode estimular a imaginação, a resolução de problemas e a auto expressão.

Além disso, o projeto faz uso de uma ambientação lúdica inspirada em seres mitológicos da Amazônia, como forma de enriquecer a experiência estética e simbólica da miniatura, evocando elementos do imaginário popular e das narrativas mágicas brasileiras.

---

<sup>1</sup> Segundo o Merriam-Webster, a sigla DIY (do-it-yourself) é a atividade de fazer ou construir algo por conta própria, sem treinamento ou assistência profissional.

## 1.1 Problematização

No contexto científico, é amplamente reconhecido que a racionalidade é uma das principais características distintivas do ser humano em relação aos outros seres vivos. Segundo Koestler (1964), a criatividade humana fundamenta-se na capacidade de integrar elementos mentais de forma racional, criando novos significados a partir da união de ideias distintas.

No estudo etimológico, o termo “criatividade” se origina na palavra *creare*, do latim, que significa “gerar” ou “produzir” possuindo então uma ligação direta com o ato da criação e evolução (TSCHIMMEL, 2010). Os autores Arens, Shaefer e Weigold (2013) afirmam que o que permitiu a sobrevivência dos nossos antepassados foi justamente a criatividade, pois foi essa característica desenvolvida ao longo do tempo que possibilitou o aprendizado de diversas atividades como, por exemplo, utilizar o fogo e fabricar ferramentas.

Richard Florida (2011) afirma que a sociedade está em constante mudança por opção do próprio ser humano e que o fator que incentiva essa necessidade de mudança é a criatividade humana, que, conseqüentemente, move a economia atual.

Além disso, para que ocorra o processo criativo de uma forma mais fluida e eficiente no ambiente de trabalho, os empregadores estão promovendo mudanças como, por exemplo, a flexibilização de horários, regras e vestimentas. O autor ainda denomina essa nova classe de trabalhadores como classe criativa e todos pertencentes a essa classe valorizam a criatividade, a individualidade, as diferenças e o mérito.

Conforme citado anteriormente, a constante vontade do ser humano em evoluir como sociedade, seja em tecnologia, cultura ou qualquer outro aspecto, fez com surgisse a necessidade da existência da classe criativa. Porém, com o surgimento de uma nova classe de indivíduos produtivos, surgem também novas dificuldades que podem impactar na produtividade dessa classe como, por exemplo, o bloqueio criativo. Segundo Souza (2017, p. 65) “[...] os chamados ‘bloqueios criativos’ são inflexões que interrompem nosso hábito criativo e nos colocam num estado não produtivo”. Ele ainda afirma que é comum que esse tipo de bloqueio aconteça mesmo com um indivíduo que pratique constantemente a

criatividade.

Em nossa sociedade ocidental, em que sua maior influência é o modelo estadunidense, existe uma grande ênfase na busca pelo sucesso e esforçar-se e não alcançar seus objetivos é visto como um fracasso, e a maioria das pessoas teme ser rotulada como tal. Nesse cenário, o resultado tornou-se tão dominante que muitas vezes se negligencia a importância do processo em si. O indivíduo criativo pode acabar perdendo sua individualidade e até mesmo sua liberdade, tudo em busca de alcançar o reconhecimento social o mais rápido possível (SOUZA, 2017).

Logo, é necessário valorizar a importância de momentos de descanso e lazer como parte essencial do processo criativo, especialmente para uma classe cuja criatividade é frequentemente exigida de forma contínua. Com isso, surge a proposta deste projeto: desenvolver um produto que incentive essa parcela da população a se desconectar das pressões cotidianas e a cultivar a criatividade de forma natural e descompromissada, resgatando o prazer de criar por criar. Além disso, o projeto busca atender a uma demanda da empresa parceira, que, ao lançar seu primeiro produto autoral, enfrenta o desafio de oferecer algo inovador e atrativo para seu público. Os usuários da marca demonstram interesse por novidades e sentem falta de produtos que tragam referências nacionais, o que torna a proposta dos kits de miniaturas DIY inspirados em elementos culturais e naturais do Brasil uma oportunidade estratégica.

## **1.2 Objetivos**

Com a problematização e a justificativa definidas, determinou-se os objetivos geral e específicos.

### **1.2.1 Objetivo geral**

Desenvolver um kit miniatura Faça Você Mesmo com a temática Seres Mitológicos da Amazônia para jovens adultos que estimule o desenvolvimento da criatividade de forma lúdica em momentos de lazer.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Entender qual é o público alvo e suas necessidades para o desenvolvimento da sua criatividade;
- b) Definir materiais e processos ideais para o desenvolvimento do projeto;
- c) Desenvolver um kit que se adeque tanto aos requisitos relacionados ao público quanto às necessidades da empresa parceira;
- d) Desenvolver um kit que se adeque à temática de Seres Mitológicos da Amazônia;
- e) Desenvolver um guia detalhado de passo a passo de como montar a miniatura.

### 1.3 Justificativa

Como foi mencionado anteriormente, a criatividade é uma habilidade essencial em um mundo em constante evolução e competitividade. No entanto, em um mercado de trabalho cada vez mais dinâmico e exigente, onde a produtividade se torna um imperativo constante, indivíduos que dependem diretamente da criatividade enfrentam uma pressão contínua por inovação. Nesse cenário, a escolha do tema deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sobre os kits de miniatura DIY se justifica por seu potencial como ferramenta de escape criativo: um momento de pausa e reconexão lúdica com a criatividade.

Muitas vezes, a criatividade é cultivada fora do ambiente de trabalho, durante momentos de lazer e por meio de *hobbies*. O lazer, como se conhece hoje, era uma materialização das vitórias alcançadas na luta por direitos trabalhistas. Essas conquistas se traduziam na forma da limitação da jornada de trabalho, das férias e dos fins de semana remunerados (GELBER, 1999). Mesmo agora, esses períodos de tempo institucionalizados continuam a ser os momentos sagrados reservados para o descanso, para a busca de passatempos e para as diversões.

Da mesma forma que o lazer, os *hobbies* são praticados de forma voluntária, e, embora as pessoas dediquem tempo a eles, os entusiastas de *hobbies* nunca o

fazem por motivos financeiros. Os *hobbies* estão situados na fronteira que vai além da simples diversão, porém, ainda não se enquadram como uma ocupação remunerada (GELBER, 1999). Mais do que qualquer outra forma de atividade recreativa, os passatempos desafiam a distinção simplista entre as obrigações do trabalho e o tempo dedicado ao lazer, destacando-se como uma valiosa ferramenta para estimular a criatividade.

Os projetos de miniaturas DIY são uma oportunidade valiosa para explorar a criatividade de forma descontraída e prazerosa. Ao montar miniaturas de casas, carros ou outros objetos, os participantes encontram um espaço de experimentação e expressão que não está atrelado à pressão por resultados ou produtividade. Essas atividades permitem superar bloqueios criativos de maneira leve, resgatando a imaginação e oferecendo um momento de desconexão com as demandas cotidianas.

Em síntese, este TCC busca explorar como os kits de miniatura DIY podem atuar como uma ferramenta eficaz para desbloquear a criatividade, valorizando o descanso e o lazer como elementos essenciais nesse processo. Compreender a conexão entre criatividade, momentos de relaxamento e *hobbies* é crucial para promover soluções que favoreçam o bem-estar mental e estimulem novas ideias de forma natural. A partir das necessidades identificadas ao longo da pesquisa com o público e com a empresa parceira, espera-se desenvolver um produto que atenda a essas demandas, oferecendo uma experiência envolvente e criativa. Como diferencial, o projeto propõe a inspiração nos seres mitológicos do folclore amazônico, unindo elementos do imaginário fantástico com referências culturais brasileiras pouco exploradas nesse segmento, o que agrega valor estético e simbólico à proposta.

## 2 EMPRESA PARCEIRA: DANVA CREATIONS

A Danva Creations surgiu com a finalidade de promover um estilo de vida mais criativo e saudável para as pessoas através de diferentes kits no estilo DIY, incluindo miniaturas, *booknooks* e quebra-cabeças 3D. A empresa importa para o Brasil os mais diversos kits provenientes de fornecedores especializados na confecção de materiais educativos com a proposta “faça você mesmo”, sempre prezando pela qualidade e inovação.

Bruna Wildemann (Figura 1), fundadora da Danva Creations, nasceu no Brasil, se formou em Biologia e ao final de seu Mestrado em Biologia do Desenvolvimento na UFSC se mudou para Bélgica onde começou seu doutorado. Após precisar deixar de lado seu doutorado, por motivos pessoais, Bruna começou a repensar sua carreira e chegou a conclusão que sempre gostou de trabalhos manuais e artesanais e se encontrou no mundo das miniaturas após muita pesquisa. Assim, a loja virtual, Danva Creations surgiu, com a proposta de oferecer ao usuário um hobby que permita desenvolver habilidades como concentração, foco, criatividade e paciência.

**Figura 1 - Fundadora da Danva Creations**



Fonte: Danva Creations, 2024

Embora a Danva Creations não possua produtos próprios, a empresa tem pretensão em iniciar sua própria linha de produtos no futuro. Atualmente, eles

importam para o Brasil uma variedade de kits de marcas reconhecidas internacionalmente, selecionadas cuidadosamente para atender aos padrões de qualidade e inovação exigidos pela Danva Creations. A empresa busca trazer os kits mais cobiçados pelo público do exterior para o público brasileiro, com cenários e com temáticas fantasiosas, que inspiram a criatividade em momentos de lazer do usuário.

A seguir (Figura 2) apresenta-se um painel imagético com alguns dos diversos produtos vendidos pela empresa de forma a ilustrar as possibilidades de kits miniaturas que a Danva Creations já possui.

**Figura 2 - Produtos Danva Creations**



Fonte: Danva Creations ,2024.

## 2.1 Briefing com a Danva Creations

Para alinhar as expectativas do projeto com as necessidades da Danva Creations, no dia 23 de setembro de 2024 realizou-se um briefing através de um formulário on-line com a Bruna, fundadora da empresa. O objetivo dessa investigação foi aprofundar a compreensão sobre o público-alvo da marca, explorar

possíveis direções estéticas para o projeto e considerar oportunidades para diferenciação no mercado.

A Danva Creations possui um público predominantemente adulto, com idades próximas ou superiores a 30 anos, e majoritariamente composto por mulheres. Essa base de clientes, já bem estabelecida, aprecia a criatividade envolvida nos kits de miniaturas DIY, buscando atividades que promovam relaxamento e expressão pessoal.

Embora a empresa não tenha observado uma demanda recente por temáticas específicas de miniaturas, identificou-se uma preferência consolidada por cenários que envolvam fantasia e magia. Esses temas, que já fazem parte do catálogo da marca, são muito pedidos pelos clientes e continuam a ser uma aposta promissora para futuros lançamentos. No entanto, como este é o primeiro produto autoral da empresa, há o desafio de criar algo inovador que desperte o interesse do público. Durante o *briefing*, discutiu-se a possibilidade de introduzir um diferencial nesse kit autoral, explorando elementos da cultura brasileira, como o folclore, a fauna e a flora do país. Bruna demonstrou grande interesse nessa sugestão, considerando-a uma oportunidade de inovação e um fator capaz de atrair um público que busca algo autêntico e único. Além disso, a empresa percebe que seus clientes sentem falta de novidades e buscam produtos com características nacionais, o que reforça o potencial dessa abordagem para diferenciar a marca no setor.

Além disso, avaliou-se a possibilidade de trabalhar com *booknooks*, pequenos cenários que se encaixam entre livros em prateleiras. No entanto, a preferência da empresa recai sobre cenários de miniatura tradicionais, já que *booknooks* tendem a atrair a um público mais específico, composto por leitores, enquanto os cenários oferecem uma maior versatilidade e apelo para um público mais amplo.

Em resumo, o briefing com a Danva Creations permitiu identificar pontos estratégicos para o desenvolvimento do projeto. A aposta em temáticas de fantasia e magia, aliada à exploração de elementos brasileiros, promete agregar valor ao produto e diferenciá-lo no mercado.

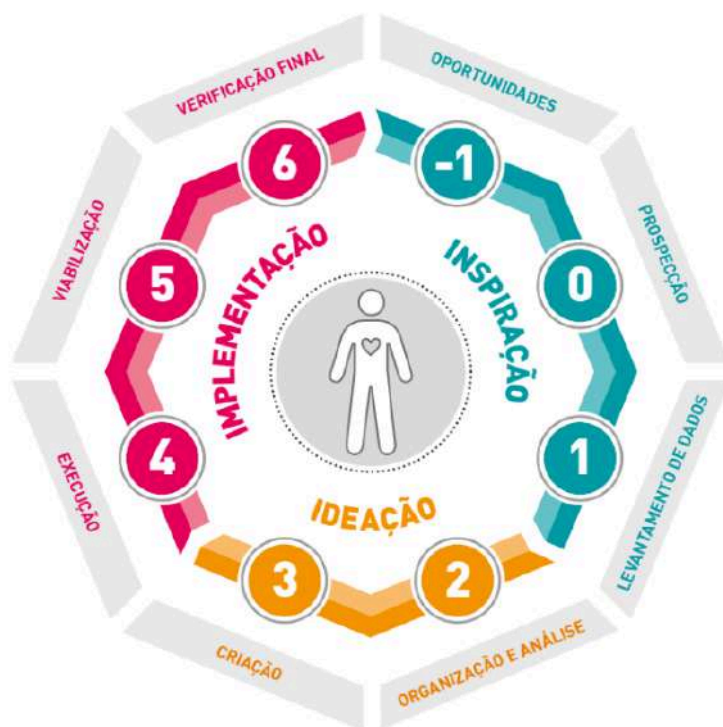
### 3 METODOLOGIA

Escolheu-se a metodologia GODP (Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos), a qual é focada em uma estrutura sólida para o desenvolvimento de projetos centrados no usuário, promovendo a excelência no design e a satisfação do usuário como metas centrais em todo o processo). Esta foi desenvolvida pela Giselle Schmidt Alves Díaz Merino (2016) e foi concebida com o objetivo fundamental de promover o bem-estar das pessoas, priorizando a experiência do usuário em todas as fases do processo de design. Segundo Merino (2016):

Quando nos referimos a Projeto Centrado no Usuário, tratamos das capacidades humanas: sensorial (visão, audição, tato, olfato e paladar) cognitiva (pensamento e comunicação) e motora (alcance, locomoção e destreza). Juntamente com as dimensões temporal (nascemos, crescemos e envelhecemos) e social (aspectos culturais e de contexto), configurando um processo altamente empático (MERINO, 2016, p. 8).

O GODP foi desenvolvido a partir de uma extensa revisão de literatura em design e áreas afins, com contribuições de diversos especialistas. Esta abordagem compila e adapta várias metodologias pré-existentes, criando um guia abrangente que aborda os principais aspectos do desenvolvimento de projetos. Este é constituído de 8 etapas distribuídas em 3 momentos, possuindo uma abordagem cíclica, que reconhece que muitos projetos possuem oportunidades de continuidade, gerando um ciclo contínuo de melhoria e inovação. A seguir, a Figura 3 apresenta todas as etapas que serão realizadas no projeto:

Figura 3 - GODP



Fonte: Merino (2016, p. 15).

### 3.1 Planejamento

Considerando que a elaboração de um projeto demanda a seleção de técnicas e ferramentas, de acordo com Merino (2016), é crucial iniciar definindo os blocos de referência, conforme na Figura 4, que incluem os elementos produto, usuário e contexto.

**Figura 4 - Blocos de Referência**



Fonte: Merino (2016, p. 20).

- a) Produto: Kit miniatura DIY - Seres Mitológicos da Amazônia.
- b) Usuário: Jovens adultos que trabalham com criatividade.
- c) Contexto: Está inserido no ambiente onde pessoas enfrentam desafios relacionados à criatividade, como em suas rotinas profissionais, especialmente em situações de alto estresse e pressão.

Ao definir os Blocos de Referência, é possível iniciar o processo cíclico definido pela metodologia.

### 3.1.1 Inspiração

Na fase inicial do projeto (Figura 5), há três etapas distintas. Seguindo a abordagem delineada por Merino (2016), a etapa -1, denominada Oportunidade, concentra-se na identificação de oportunidades de mercado. A etapa 0, intitulada Prospecção, visa identificar as questões ou desafios envolvidos no projeto. Por fim, a etapa 1, denominada Levantamento de Dados, é dedicada à coleta de informações relevantes para o desenvolvimento do projeto.

**Figura 5 - Inspiração**



Fonte: Merino (2016, p. 21).

O momento de inspiração é basicamente de onde surge a ideia inicial para dar início ao projeto e entender melhor onde o produto irá se encaixar. No caso deste projeto, seguindo de base as orientações da metodologia GODP, iniciou-se buscando referências de produtos similares e possibilidades de mercado no ramo das miniaturas DIY através de diversas análises. A partir de um levantamento inicial de mercado definiu-se uma proposta: desenvolver um kit de miniatura DIY que ajudasse a solucionar o bloqueio criativo. Com uma proposta definida, houve um levantamento de material bibliográfico para justificar a proposta escolhida e para se obter um aprofundamento no tema.

### 3.1.2 Ideação

Seguindo o método adiante, no segundo estágio, conforme descrito por Merino (2016), ocorre a fase de ideação, composta por duas etapas distintas (Figura 6): a Análise de Dados (etapa 2) e a Criação (etapa 3). Estes momentos são reservados para compreender os dados reunidos e definir estratégias para elaborar conceitos e alternativas de projeto.

Figura 6 - Ideação



Fonte: Merino (2016, p. 24).

Nesse momento foram realizadas ações para transformar os *insights* coletados na pesquisa em conceitos concretos para o produto final. Na etapa de análise de dados, estudou-se o perfil do público-alvo, suas preferências e necessidades, além de dados obtidos no *briefing* com a empresa parceira, Danva Creations. Essas informações foram fundamentais para direcionar o projeto, especialmente na escolha de uma temática que trouxesse um diferencial para o kit de miniatura DIY. A partir dos dados obtidos, estabeleceu-se uma listagem de requisitos a serem cumpridos no desenvolvimento do produto. Já na etapa de criação, com base nos dados analisados, foram desenvolvidos *moodboards* para compreender melhor o conceito a ser desenvolvido e por fim a elaboração de alternativas que levou a escolha de uma alternativa final. Essa etapa foi essencial para consolidar o alinhamento estético, funcional e simbólico do produto com a proposta do projeto, garantindo inovação e impacto no bem-estar criativo dos usuários.

### 3.1.3 Implementação

A implementação é o terceiro momento da metodologia (Figura 7). Merino (2016) descreve que essa fase compreende três etapas distintas: 4 Execução, 5

Viabilização e 6 Verificação Final. Essas etapas são marcadas pela condução de testes, registros e acompanhamento da produção e pós-produção.

**Figura 7 - Implementação**



Fonte: Merino (2016, p. 26).

No contexto deste projeto, a Execução englobou o processo de modelagem tridimensional da alternativa final, a criação dos renderings ilustrando o produto, o detalhamento técnico das soluções adotadas e a definição dos componentes, com a especificação dos materiais a serem utilizados. Na etapa de Viabilização, foram elaborados mockups do produto em situações reais, com o objetivo de avaliar visualmente e conceitualmente sua integração no contexto proposto. Além disso, foi desenvolvido um manual de instruções para orientar o usuário na montagem do kit DIY. Por fim, a Verificação Final permitiu a análise crítica do projeto, com foco na identificação de possíveis pontos de melhoria e aperfeiçoamento do produto em um projeto futuro. Assim, o momento da Implementação consolidou a viabilidade prática e comunicativa do produto final, alinhando forma, função e experiência do usuário.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

Alinhado à metodologia GODP, este capítulo e suas subdivisões têm como objetivo principal fornecer referências teóricas essenciais que abordam a intersecção entre kits miniaturas DIY e a necessidade de encontrar um método para enfrentar os bloqueios criativos no dia-a-dia de uma pessoa que depende da criatividade. Através desta revisão teórica, busca-se não apenas adquirir compreensão aprofundada sobre o tema em questão, mas também estabelecer uma base sólida de conhecimento que irá informar e orientar as etapas subsequentes do projeto.

### 4.1 A Criatividade

A discussão sobre “o que é” a criatividade é feita desde a antiguidade e continua até os dias atuais sem ter uma explicação definitiva. Os primeiros estudos, de fato, sobre a criatividade começaram a ser realizados por meio das ciências humanas, principalmente na psicologia gestaltista e na psicanálise (TSCHIMMEL, 2010, p. 59). Kneller afirmava que não existia uma “[...] teoria universalmente aceita sobre criatividade” (1978, p. 31) e ainda hoje existem várias teorias de áreas diferentes que são válidas.

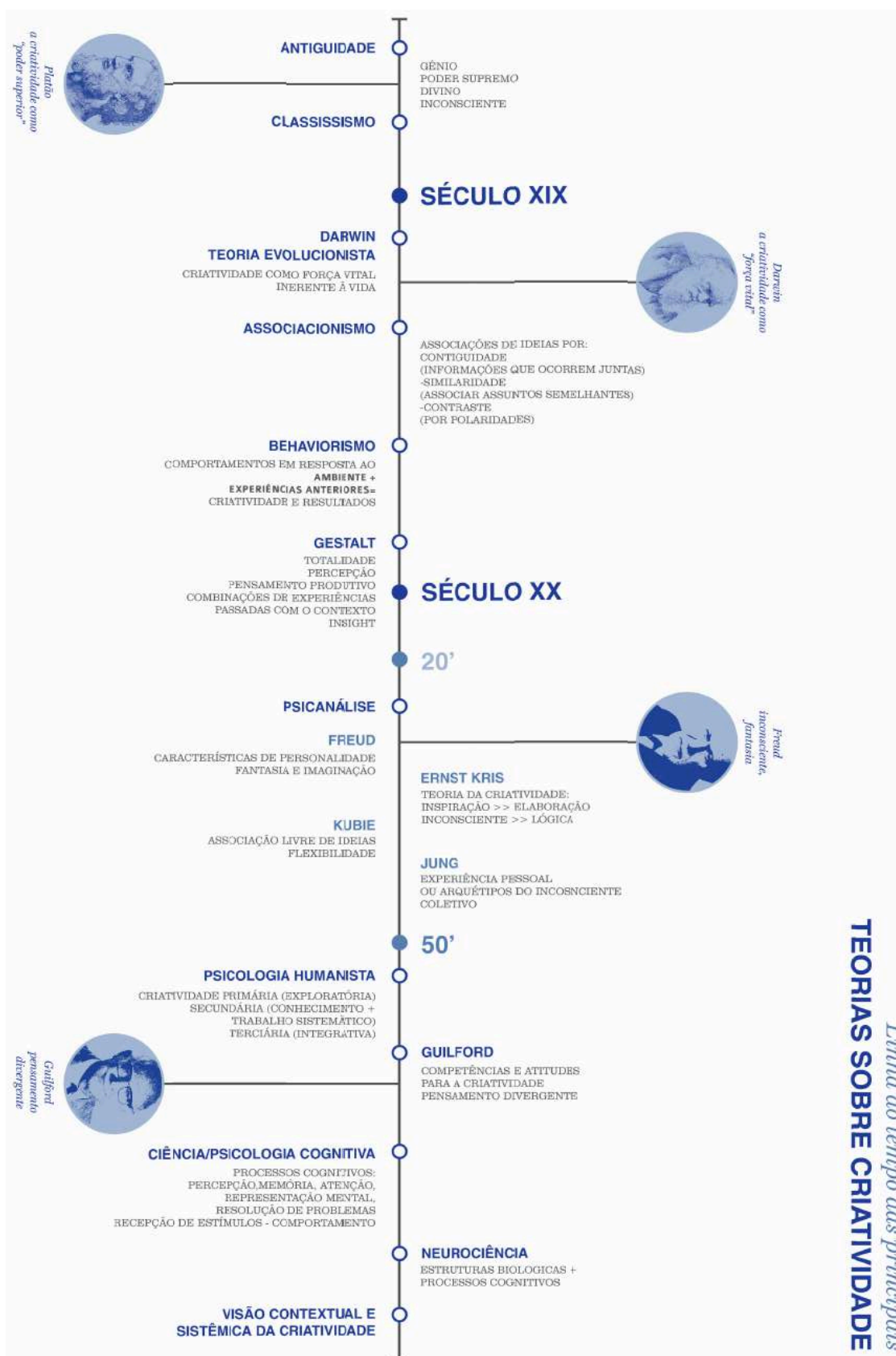
Criar vai além da mera função de um diferencial evolutivo; é uma expressão intrínseca da identidade humana e um caminho para alcançar realização tanto pessoal quanto profissional. Materializar novas ideias é não apenas um ato de inovação, mas também uma forma de conectar-se com o mundo ao nosso redor, é um estilo de vida que permite não apenas observar, mas também interagir com o ambiente. Ao criar, descobre-se que se é transformado pelo processo criativo, deixando uma parte de nós mesmos em cada obra (SCAPINI, 2019).

#### 4.1.1 Teorias Sobre a Criatividade

Como mencionado anteriormente, não existe uma única verdade sobre a criatividade, pelo contrário, existem diversas teorias que foram elaboradas ao

longo dos séculos, desde a antiguidade até os dias atuais. Como forma de melhor ilustrar essa progressão do estudo da criatividade que está em constante evolução, a doutora Pereira (2016) criou uma linha do tempo com as principais teorias, como mostrado na Figura 8.

Figura 8 - Linha do Tempo das Principais Teorias Sobre Criatividade



Fonte: Pereira (2016, p. 37)

Ao longo da história, diversas teorias buscaram explicar a criatividade. Na antiguidade, Platão via o ato criativo como resultado de uma inspiração divina ou até mesmo um tipo de loucura, marcada pela irracionalidade e espontaneidade (PLATÃO, apud KNELLER, 1978).

Com o tempo, surgiu a noção do “gênio intuitivo”, que compreendia a criatividade como um dom inato, impossível de ser ensinado, como discutido por pensadores como Kant no século XVIII (KANT, apud KNELLER, 1978).

No campo das ciências biológicas, a teoria evolutiva influenciou o entendimento da criatividade como uma expressão natural da vida, sendo o ser humano capaz de criar conscientemente padrões e soluções inovadoras (KNELLER, 1978).

No século XIX, o Associacionismo, baseado nas ideias de John Locke, passou a explicar a criatividade como resultado da combinação de ideias por meio da experiência. Essa teoria influenciou o Behaviorismo, que considerava a criatividade como um comportamento aprendido em resposta a estímulos ambientais (SKINNER, 1974).

A psicologia da Gestalt destacou o *insight* como um elemento essencial do pensamento criativo, surgindo a partir da necessidade de resolver uma configuração incompleta (ALENCAR, FLEITH, 2003). Já a psicanálise, com Freud, Kris, Kubie e Jung, enfatizou o papel do inconsciente no processo criativo, defendendo que a criatividade poderia ser uma forma de resolver conflitos internos ou expressar conteúdos arquetípicos do inconsciente coletivo (FREUD; KRIS; KUBIE; JUNG, apud ALENCAR; FLEITH, 2003).

A psicologia humanista, representada principalmente por Rogers, Maslow e Rollo May, valorizou o potencial criativo como uma característica de pessoas saudáveis e auto realizadas, criticando a rigidez das instituições que limitam a expressão criativa (ROGERS; MASLOW; MAY, apud ALENCAR; FLEITH, 2003). Enquanto isso, J.P. Guilford destacou a importância do pensamento divergente — capacidade de gerar múltiplas soluções para um problema — como base da criatividade, criticando o foco excessivo do ensino tradicional no pensamento convergente (GUILFORD, apud KNELLER, 1978).

Dessa forma, observa-se que a diversidade sobre a criatividade, cada teoria

oferece uma perspectiva única, enfatizando diferentes aspectos, como o inconsciente, a auto-realização e o pensamento divergente. No entanto, nenhuma dessas teorias consegue abranger completamente todas as dimensões da criatividade, refletindo a amplitude e profundidade do tema. A ausência de uma definição concreta e universalmente aceita sobre a criatividade se deve à sua complexidade e à variedade de fatores que a influenciam, incluindo aspectos psicológicos, biológicos, sociais e culturais. Esse vasto campo de estudo continua a evoluir, com pesquisadores buscando novas respostas que possam esclarecer ainda mais os processos criativos e sua manifestação nas diversas áreas da experiência humana.

#### 4.1.2 O Bloqueio Criativo

Após explorar as inúmeras teorias sobre a criatividade, é fundamental compreender um conceito intimamente relacionado: o bloqueio criativo. Aqui se analisarão as perspectivas de diferentes teorias para oferecer uma visão abrangente sobre o tema. Além disso, abordar-se-ão as causas, manifestações e possíveis soluções para o bloqueio criativo, que é uma barreira significativa para muitos indivíduos criativos. Mas afinal, o que é o bloqueio criativo? O bloqueio criativo é entendido como barreiras internas ou externas que inibem ou limitam o pensamento criativo, a inspiração ou a vontade de criar, implicando a dificuldade de criação de ideias inovadoras e a implementação destas por um indivíduo (GROTH, PETER, 1999; G. A., 2011).

Na opinião de Souza (2017, p. 71):

[...] Vale lembrar que a cultura em que o sujeito está inserido pode contribuir para os bloqueios criativos. Na nossa cultura ocidental, muito influenciada pelo modelo norte-americano, existe uma pressão muito grande com a supervalorização do "sucesso" em detrimento do "esforço"; esforçar-se e não atingir os objetivos é considerado fracasso, e ninguém quer ser um fracassado. O resultado se tornou tão importante que nos tornamos anestesiados a sentir o processo: esquecemos nossa atenção, nossa unicidade e até mesmo nossa liberdade, tudo para sermos reconhecidos socialmente o mais rápido possível, e termos o nosso 'merecido valor'; ignoramos, portanto, que nosso valor é ingênito e não pode ser separado, sequer, da própria vida.

Algumas teorias sobre a criatividade mencionadas anteriormente abordam brevemente o conceito do bloqueio criativo e sugerem que esses bloqueios podem ser causados por fatores psicológicos, emocionais e ambientais, discutindo também algumas possíveis causas e maneiras de superá-lo. Como, por exemplo, as teorias dos três psicanalistas: Freud, Ernst Kris e Kubie.

Freud sugeriu que conflitos inconscientes podem ser a fonte tanto da criatividade quanto da neurose. Quando esses conflitos são reprimidos ou não resolvidos de maneira que o ego possa integrá-los, eles podem causar bloqueios criativos, implicando em uma incapacidade de expressar ideias criativas (FREUD, apud ALENCAR; FLEITH, 2003). Já Kris, afirmou que o processo criativo envolve uma fase de regressão ao nível pré-consciente, onde ocorre o livre fluxo de ideias. Se o ego não consegue recuperar o controle para a fase de elaboração, onde as ideias são organizadas e refinadas, isso pode resultar em um bloqueio criativo (KRIS, apud ALENCAR; FLEITH, 2003). Por fim, Kubie enfatizou que o medo, a culpa e outros componentes neuróticos podem inibir a criatividade, resultando em bloqueios. Para ele, a associação livre é um processo que pode ajudar a superar esses bloqueios ao liberar o sistema pré-consciente da rigidez imposta pelo consciente (KUBIE, apud ALENCAR; FLEITH, 2003).

A psicologia humanista de Rollo May, também já citada aqui antes, destaca que a criatividade está diretamente ligada à saúde mental e à auto-realização. May sugeriu que condições externas desfavoráveis e a falta de liberdade para explorar novas ideias podem causar bloqueios criativos. Assim, um ambiente que promova a abertura a experiências e a liberdade de expressão pode ajudar a superar essas barreiras (ROLLO MAY, apud ALENCAR; FLEITH, 2003).

Na teoria da criatividade de J. P. Guilford, cita-se o pensamento divergente, que é crucial para a criatividade. Guilford ainda afirma que a educação tradicional, ao focar excessivamente no pensamento convergente (que busca uma única resposta correta), pode atrapalhar a capacidade de pensar de forma criativa e divergente, levando a bloqueios criativos (GUILFORD, apud KNELLER, 1978).

Em um trecho do livro *Despertar Criativo* de Longoni e Longoni (2022), é possível ter uma outra visão sobre um pensamento semelhante ao de Guilford:

[...] Em vez de incentivar a criatividade, essa habilidade costuma ser podada. Desde muito cedo somos repreendidos por pintar fora da linha e trocar as cores do céu. Passamos horas sentados na sala de aula, quando antes corríamos, pulávamos e dançávamos explorando cada parte do nosso corpo e do universo ao nosso redor. Em um mundo em que tudo é tão relativo (até mesmo o tempo) e nós somos cheios de emoções abstratas, a escola tenta resumir tudo em certo e errado. [...] E, assim, buscando igualdade, o sistema de avaliação numérico acaba por sufocar as individualidades e separar os alunos entre burros e inteligentes, formando pessoas que no futuro vão se achar incapazes e inferiores (LONGONI, F., LONGONI, A., 2022, p.16).

Segundo Sattin (2014, p. 27), “[...] todo homem nasce criativo, porém sua criatividade é determinada pela sociedade na qual está inserida.” A criatividade, característica inerente a todos os seres humanos, pode ser limitada por barreiras que inibem a capacidade criativa. Nesse sentido, Simberg (apud PEARSON, 2012, p. 40-45, apud SATTIN, 2014) propõe que esses obstáculos se dividem em três categorias principais: perceptivos, culturais e emocionais.

Os bloqueios perceptivos estão relacionados à dificuldade do indivíduo em perceber e compreender o problema que deseja resolver. Alguns dos fatores que podem causar esses bloqueios incluem (SIMBERG, apud SATTIN, 2014):

- Dificuldade em identificar o problema específico;
- Problemas devido à definição excessivamente restrita do problema;
- Incapacidade de definir termos importantes;
- Incapacidade de utilizar todos os sentidos na observação;
- Dificuldade em perceber conexões distantes;
- Incapacidade de distinguir relações de causa e efeito.

Os bloqueios culturais surgem a partir da socialização do indivíduo em seu ambiente familiar e social desde a infância, limitando sua criatividade. No ambiente profissional, a pressão pelo conformismo e pela aceitação do grupo pode restringir ainda mais a criatividade. Esses bloqueios podem ser identificados por (SIMBERG, apud SATTIN, 2014):

- Desejo de se conformar a um padrão aceito ou pré-estabelecido;
- Ênfase exagerada em aspectos práticos ou econômicos;

- Excesso de polidez;
- Competição ou cooperação excessivas;
- Ênfase exagerada na razão ou lógica;
- Mentalidade de tudo ou nada;
- Conhecimento excessivo ou insuficiente;
- Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar.

A criatividade precisa de emoções como paixão e curiosidade para florescer, mas é frequentemente prejudicada por emoções negativas como medo, insegurança, orgulho e raiva. Os bloqueios emocionais podem incluir (SIMBERG, apud SATTIN, 2014):

- Medo de cometer erros;
- Apego à primeira ideia;
- Rigidez mental;
- Preferência pela segurança;
- Medo dos superiores ou desconfiança dos colegas.

Para Simberg (apud SATTIN, 2014), independentemente de os bloqueios criativos serem emocionais, perceptivos ou culturais, todos estão no nível inconsciente do ser humano, o que faz com que a pessoa não perceba sua existência e, conseqüentemente, suas limitações criativas.

Por fim, é importante reconhecer que os obstáculos à criatividade, sejam eles de origem do subconsciente ou não, são desafios significativos que podem afetar a capacidade de inovação e expressão de qualquer indivíduo. Compreender e identificar esses bloqueios é o primeiro passo para superá-los e liberar o potencial criativo que há em todo o indivíduo.

#### 4.1.3 O Hobby como uma Forma de Superar o Bloqueio Criativo

Um *hobby* é uma atividade que proporciona prazer e satisfação realizada durante o tempo livre. Essa prática pode envolver diversas áreas, como

artesanato, colecionismo, jardinagem, leitura, entre outras. O termo “*hobby*” evoluiu ao longo do tempo, especialmente a partir do século XIX, quando ganhou uma conotação mais positiva (GELBER, 1999). Inicialmente, *hobbies* eram vistos como obsessões perigosas, mas passaram a ser valorizados como uma forma produtiva e saudável de lazer. Esse período histórico foi marcado pela transição da sociedade para o industrialismo, quando a vida profissional e doméstica começaram a se separar claramente. *Hobbies* emergiram como uma maneira de integrar essas duas esferas, permitindo que as pessoas exercitassem suas habilidades profissionais e criativas em um ambiente doméstico (GELBER, 1999).

No contexto do século XIX, especialmente na era Vitoriana, os *hobbies* começaram a ser vistos como uma forma benigna de lazer, que não apenas proporcionava entretenimento, mas também contribuía para o desenvolvimento pessoal. O conceito de “lazer produtivo” começou a tomar forma, quando atividades como colecionismo e artesanato foram amplamente aceitas e incentivadas. Essas atividades não só serviam como uma trégua das demandas do trabalho, mas também como uma forma de reafirmar os valores da ética do trabalho e do mercado livre, mesmo fora do ambiente profissional (GELBER, 1999).

A prática de *hobbies* desempenha um papel crucial na saúde mental, especialmente em tempos de alta pressão e estresse, como destacado por Menninger (1942) no artigo *Psychological Aspects of Hobbies*. Durante períodos de intensa exigência produtiva, o estresse e a fadiga tornam-se inevitáveis. Nesse contexto, o cultivo de passatempos pode parecer paradoxal, mas é, na verdade, uma necessidade para o equilíbrio mental e emocional. O autor ainda afirma que os *hobbies* oferecem uma forma construtiva de utilizar o tempo de lazer, proporcionando uma pausa revitalizante das tensões do dia a dia. Possuir algum *hobby* ajuda a mente a relaxar e se desligar das preocupações cotidianas, uma necessidade vital para o bem-estar.

Além disso, a prática de *hobbies* pode ser uma ferramenta eficaz para a manutenção da saúde mental e emocional, oferecendo um meio de escape saudável e uma fonte de satisfação pessoal. Essa prática não apenas ajuda a equilibrar as pressões da vida cotidiana, mas também promove um estado de

bem-estar mais geral, tornando-se uma componente valiosa para o ajuste e a resiliência (MINNINGER, 1942).

Pode-se concluir que incorporar *hobbies* na rotina diária revela-se ser uma estratégia eficaz para superar o bloqueio criativo, um fenômeno que, como discutido anteriormente, pode ser causado por fatores emocionais, perceptivos e culturais. Os *hobbies*, por proporcionarem uma pausa mental do trabalho convencional e oferecerem uma forma de lazer produtivo, ajudam a reduzir o estresse e a ansiedade, fatores emocionais que podem influenciar no bloqueio criativo. Assim, a prática de *hobbies* não apenas contribui para a saúde mental e o bem-estar geral, mas também facilita a liberação do potencial criativo, permitindo que ideias inovadoras e soluções originais fluam com maior facilidade. Portanto, reconhecer a importância dos *hobbies* e integrá-los conscientemente ao cotidiano pode ser uma ferramenta poderosa para qualquer pessoa que enfrenta desafios criativos.

#### **4.2 A Importância da Criatividade no Mercado de Trabalho Atual**

No mercado de trabalho dinâmico e competitivo de hoje em dia, a criatividade surge como uma habilidade essencial e valorizada em praticamente todos os setores. Em um ambiente onde a inovação é a chave para o sucesso e a adaptação rápida às mudanças é crucial, indivíduos criativos têm uma vantagem significativa. A capacidade de pensar de forma original, encontrar soluções criativas para problemas complexos e gerar ideias inovadoras pode ser um diferencial importante para profissionais em todas as áreas.

É perceptível que, nos dias de hoje, a economia global é impulsionada pela criatividade humana. Na realidade, a criatividade sempre impulsionou a humanidade, desde a época da Revolução Agrícola até a Industrial, porém se passou a reconhecer esse fator apenas nas últimas décadas. A capacidade de pensar de forma inovadora e encontrar soluções originais tornou-se o diferencial decisivo na busca pela vantagem competitiva. Aqueles que conseguem criar e, mais importante ainda, continuar criando, estão destinados a alcançar sucesso duradouro em um mercado cada vez mais dinâmico e desafiador. Na era da

inovação constante, criatividade não é apenas uma habilidade desejável, mas sim um requisito fundamental para empresas e profissionais que aspiram prosperar e se destacar em meio à concorrência acirrada (FLORIDA, 2011).

Na opinião de Florida: “Hoje, ter acesso a pessoas talentosas e criativas está para os negócios assim como ter acesso a carvão e minério de ferro estava para a siderurgia” (2011, p.6). A criatividade se consolidou como um dos recursos mais valiosos na economia contemporânea, e, embora não possa ser considerada um “bem” tangível, ela é um produto da atividade humana. Esse contexto tem levado a uma transformação significativa no ambiente de trabalho. Para apoiar esse processo criativo, empresas estão flexibilizando horários, regras e códigos de vestimenta. Além disso, a promoção da criatividade tornou-se uma responsabilidade compartilhada entre empregadores, indivíduos e as comunidades em que estão inseridos (FLORIDA, 2011).

Richard Florida (2011) ainda descreve a ascensão de uma nova classe social que ele denomina de “classe criativa”. No núcleo dessa classe criativa estão profissionais das ciências, engenharias, arquitetura, design, educação, artes plásticas, música e entretenimento, cuja função econômica principal é criar novas ideias, tecnologias e conteúdos criativos. Além desse núcleo, a classe criativa também inclui um grupo mais amplo de profissionais que atuam em áreas como negócios, finanças, leis, saúde, entre outras, onde a solução de problemas complexos é uma tarefa central que exige julgamento apurado, alto nível de instrução e experiência.

### **4.3 Folclore e Mitologia da Amazônia**

O folclore brasileiro, especialmente o amazônico, é formado por um conjunto de crenças, mitos, lendas, contos e práticas tradicionais que expressam a diversidade cultural do país. Na Amazônia, esse repertório é profundamente influenciado pela sabedoria ancestral dos povos indígenas, misturado com elementos da cultura africana e europeia (FOLCLORE da Amazônia: principais características, [s.d]). Esse universo mágico é parte viva da cultura local, e funciona como um elo entre o homem e a natureza, frequentemente carregando

mensagens sobre respeito ao meio ambiente. Lendas como a do Curupira, da Matinta Perera, da lara, do Guaraná, da Vitória-Régia e muitas outras (CONHEÇA as lendas da Amazônia que mexem com imaginário popular, 2022).

Entre os inúmeros personagens do folclore amazônico, dois se destacam por sua forte ligação com as águas e pela sua ampla difusão no imaginário popular: a lara e a Vitória-Régia.

A lara, uma figura mitológica que fascina o imaginário popular da região, é geralmente descrita como uma bela mulher, de longos cabelos negros e olhos castanhos, que atrai homens com sua beleza encantadora enquanto se banha nos rios. Aqueles que a avistam não conseguem resistir ao seu chamado e se jogam nas águas, muitas vezes desaparecem ou retornam em estado de confusão, com relatos de visões inimagináveis. Segundo a tradição, a lara pode ser identificada por uma estrela brilhante em sua testa, usada como um instrumento de hipnose. A representação de sua forma também varia: alguns acreditam que ela possui corpo de peixe da cintura para baixo, enquanto outros dizem que essa aparência é apenas um disfarce, uma vestimenta que ela usa por vaidade (CONHEÇA as lendas da Amazônia que mexem com imaginário popular, 2022).

Já a lenda da Vitória-Régia é uma das narrativas mais poéticas do folclore amazônico e está intimamente ligada à natureza e à relação espiritual dos povos indígenas com os astros. Conta-se que, há muito tempo, nas margens do rio Amazonas, jovens indígenas costumavam se reunir para admirar a lua e as estrelas, sonhando um dia em se tornarem uma delas. Naiá, a mais sonhadora entre elas, acreditava que poderia realizar esse desejo. Em busca da realização de seu sonho, tentou tocar a lua escalando árvores e montanhas, mas sem sucesso. Em uma noite especialmente clara, ao ver o reflexo da lua nas águas do rio, Naiá acreditou que a lua havia descido para encontrá-la. Ela então mergulhou nas águas escuras e desapareceu. Comovida com o gesto da jovem, a lua a transformou em uma flor encantada — a vitória-régia — com pétalas que se abrem nas águas para receber a luz da lua e um perfume suave que flutua sobre os rios da Amazônia (CONHEÇA as lendas da Amazônia que mexem com imaginário popular, 2022).

## 5 DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo apresentam-se as etapas realizadas para a confecção do projeto Kit Miniatura DIY: Uma Solução para o Bloqueio Criativo. Como mencionado anteriormente, o desenvolvimento se deu pelo método GODP estipulado por Merino (2016).

### 5.1 Oportunidades

A oportunidade para o desenvolvimento deste projeto surge da crescente conscientização sobre a importância da criatividade e do combate ao bloqueio criativo no cenário atual. A classe criativa, conforme descrita por Florida (2011), desempenha um papel central na economia moderna, impulsionada pela inovação e pela capacidade de resolver problemas complexos. No entanto, essa mesma dependência da criatividade também expõe os indivíduos a um risco significativo: o bloqueio criativo. Para a classe criativa, onde a originalidade e a inovação são fundamentais, o bloqueio criativo não é apenas uma frustração pessoal, mas uma ameaça direta à realização profissional.

Nesse contexto, os *hobbies* têm se destacado como uma solução eficaz, oferecendo um escape produtivo e estimulante que auxilia na superação dessas barreiras. Como visto nos capítulos anteriores, a prática de *hobbies* pode facilitar a recuperação do fluxo criativo, sendo essencial para indivíduos que buscam inovar e se destacar em seus campos.

Apesar da relevância do tema, até onde foi pesquisado bibliograficamente, há um déficit significativo no Brasil que explora essa intersecção entre *hobbies* e criatividade, especialmente no que diz respeito ao uso de kits de miniaturas DIY como ferramentas para desbloquear o potencial criativo. Este vazio no mercado representa uma oportunidade única para inovação. Além disso, a empresa parceira reconhecendo esse nicho inexplorado, está disposta a assumir a frente ao desenvolver e fabricar artigos exclusivos para esse meio.

A iniciativa visa atender a um público criativo e crescente que busca atividades que conciliam lazer e criatividade, oferecendo um produto que não apenas entretêm, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades

cognitivas e criativas. Com a empresa parceira comprometida em investir na produção desse artigo, este projeto se posiciona como uma solução inovadora no mercado brasileiro, proporcionando uma alternativa tangível para aqueles que desejam superar seus bloqueios criativos de maneira prática e envolvente.

## 5.2 Levantamento de Dados

Para compreender quem é o público-alvo e quais suas necessidades, foram realizados alguns formulários e análises para desenvolver as etapas do projeto adequadamente. Dessa forma, foram realizadas análises, como a paramétrica e a de mercado, formulários com o público, e um briefing com a empresa, além das pesquisas bibliográficas que serviram de base principal no levantamento de dados.

### 5.2.1 Análise Paramétrica

Como forma de estudar e absorver as principais características dos produtos vendidos pela empresa parceira, realizou-se uma análise paramétrica dos kits de miniatura DIY disponíveis no catálogo da Danva Creations. Os kits listados nos Quadros 1 e 2, apresentados a seguir, foram selecionados a partir das diferentes temáticas que a empresa disponibiliza para o público.

**Quadro 1 - Análise Paramétrica Danva Creations.**

Modelo	Floricultura da Cathy	Café do Simon	Light Music Bar
Imagem			
Temática	Floricultura.	Cafeteria.	Bar de música.
Preço	R\$529,95	R\$529,97	R\$459,97
Tamanho	195 x 175 x 175 mm	200 x 190 x 210 mm	222 x 159 x 190 mm

<b>Peso</b>	800g	650g	860g
<b>Escala</b>	1:24	1:24	1:24
<b>Material</b>	Tecido e MDF.	Tecido e MDF.	Tecido e MDF.
<b>Complexidade</b>	Montagem detalhada.	Montagem detalhada.	Montagem detalhada.
<b>Tempo de Execução</b>	12 horas	-	24 horas

Fonte: Danva Creations, 2024.

**Quadro 2 - Análise Paramétrica Danva Creations.**

<b>Modelo</b>	<b>Alice Tea Store</b>	<b>Magic Emporium</b>	<b>Becka Padaria e Confeitaria</b>
<b>Imagem</b>			
<b>Temática</b>	Loja de chá com tema de Alice no País das Maravilhas.	Empório/loja de magia.	Padaria.+
<b>Preço</b>	R\$449,97	R\$529,97	R\$539,97
<b>Tamanho</b>	200 x 138 x 220 mm	215 x 133 175 mm	215 x 149 x 157 mm
<b>Peso</b>	750g	-	-
<b>Escala</b>	1:24	1:24	1:24
<b>Material</b>	MDF, papel e metal.	MDF e papel.	MDF, PVC e papel.
<b>Complexidade</b>	Montagem simplificada.	Montagem simplificada.	Montagem simplificada.
<b>Tempo de Execução</b>	10 horas	10 horas	4 horas

Fonte: Danva Creations, 2024.

Como citado anteriormente, são evidentes as diferentes temáticas abordadas pelos kits apresentados nos quadros. Além disso, outros tópicos que apresentam variações significativas são os preços e a complexidade.




Os preços dos kits variam refletindo a complexidade e o tamanho do projeto. Os materiais utilizados, que também podem apresentar uma variação, refletem diretamente no preço final dos kits. Já a complexidade das montagens se diferencia entre os dois quadros: enquanto os kits do primeiro quadro são mais detalhados e voltados para um público mais experiente, exigindo mais tempo de execução (entre 12 e 24 horas), os do segundo quadro são mais simplificados e rápidos de montar, com um tempo de execução variando entre 4 e 10 horas.

De modo geral, os kits analisados oferecem opções variadas em termos de desafio e tempo necessário para conclusão, atendendo tanto a iniciantes quanto a usuários mais experientes. A diversidade de temáticas e a qualidade dos materiais utilizados asseguram que há algo para cada perfil de consumidor, seja para quem busca uma atividade rápida ou um projeto mais envolvente e detalhado.

### 5.2.2 Análise de Mercado

A fim de entender melhor o mercado atual de kits de miniaturas DIY, realizou-se uma análise mercadológica focada nessa categoria de produtos. Lembrando que a empresa parceira ainda não possui produção própria e que não se tem registro de produções nacionais de kits miniaturas DIY, essa análise se torna essencial para definir os caminhos a seguir no projeto.

**Quadro 3 - Análise De Mercado Anavrin.**

Modelo	Ginzan Onsen Book Nook	Renaissance Grand Library	1940's Train Cabin Book Nook
Imagem			

<b>Preço</b>	R\$1245,63	R\$946,66	R\$1145,97
<b>Função</b>	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.
<b>Temática</b>	Ambiente da cultura japonesa.	Livraria com referências ao renascentismo.	Cabine de um trem dos anos 40, retro.
<b>Material</b>	MDF, papel, plástico, luz de LED, fios e mecanismo de motor.	MDF, papel, plástico, luz de LED e fios.	MDF, papel, metal e couro.
<b>Tamanho</b>	244 x 231 x 211 mm	287 x 226 x 211 mm	218 x 147 x 205 mm

Fonte: Anavrin, 2024.




#### Quadro 4 - Análise De Mercado Hongda.

<b>Nome</b>	<b>Lucky Sweet Room</b>	<b>We Are Family</b>	<b>Forest Secret House</b>
<b>Imagem</b>			
<b>Preço</b>	R\$107,08	R\$244,15	R\$543,11
<b>Função</b>	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.
<b>Temática</b>	Loja de doces.	Ambiente familiar com referências à cultura japonesa.	Casa na árvore com uma abordagem fantasiosa.
<b>Material</b>	MDF, papel e tecido.	MDF, papel, plástico e tecido.	MDF, papel e tecido.

<b>Tamanho</b>	85 x 75 x 75 mm	175 x 130 x 113 mm	260 x 200 x 210 mm
----------------	-----------------	--------------------	--------------------

Fonte: Hongda, 2024.

**Quadro 5 - Análise De Mercado Rolife.**

<b>Nome</b>	<b>Food Box Shop</b>	<b>Sam's Study</b>	<b>Garage Workshop</b>
<b>Imagem</b>			
<b>Preço</b>	R\$149,43	R\$199,26	R\$209,22
<b>Função</b>	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.	Entretenimento e decorativo.
<b>Temática</b>	Padaria fofa.	Ambiente para estudos/biblioteca.	Oficina de carros.
<b>Material</b>	MDF, papel, plástico e metal.	MDF, papel, plástico e metal.	MDF, papel e plástico.
<b>Tamanho</b>	160 x 90 x 145 mm	225 x 185 x 190 mm	240 x 149 x 171 mm

Fonte: Rolife, 2024.

A análise das três marcas estudadas, todas estrangeiras, revela diferenças perceptíveis em termos de preço, tamanho e temática, embora todas compartilhem a funcionalidade de entretenimento e decoração.

Os kits da Anavrin são os mais caros e possuem tamanhos maiores, indicativos de alta complexidade e detalhamento. As temáticas sofisticadas, como cultura japonesa e renascentista, e o uso de materiais como couro e mecanismos como motor destacam a marca como uma opção *Premium*. Já os produtos da Hongda possuem preços mais acessíveis, com tamanhos menores a intermediários. A marca oferece uma ampla variedade temática, desde lojas de doces até casas na árvore.

Por fim, a Rolife se posiciona entre as duas outras marcas, com preços acessíveis e tamanhos que variam de pequenos a médios. Suas temáticas são familiares e cotidianas, como padarias e oficinas.

Essas marcas atendem a diferentes segmentos de mercado, desde o consumidor que busca kits detalhados e sofisticados até aqueles que preferem opções mais acessíveis e compactas. Todas oferecem produtos que combinam entretenimento e decoração, mas se diferenciam pelo preço, complexidade e variedade temática.

### 5.2.3 Análise Estrutural

Com o objetivo de compreender os principais elementos que compõem um kit de miniatura DIY encontrado no mercado, realizou-se uma análise estrutural utilizando como referência o kit *Jason's Kitchen* da marca Rolife. Essa análise foi organizada em três categorias principais: o componente a ser analisado, a quantidade desse componente presente no kit e o material utilizado em sua fabricação. Esse levantamento detalhado permitiu identificar os elementos que compõem o kit, auxiliando no entendimento das escolhas de design e materiais da marca, além de servir como base para o desenvolvimento de um produto alinhado aos objetivos deste projeto.

Figura 9 - Miniatura DIY Analisada



Fonte: Mechanical Models, 2025

Quadro 6 - Análise Estrutural Kit de Miniatura DIY Jason's Kitchen da Rolife

Nº	Componente	Quantidade	Material
1	Estrutura cômodo (paredes)	3	MDF
2	Gabinete	1	Papel e arame/metal
3	Forno	1	Alumínio e papel
4	Pia	1	Papel
5	Armário	1	MDF, papel, tecido, arame/metal
6	Mesa	2	MDF, metal e tecido
7	Cadeira	2	MDF
8	Prateleira	1	MDF
9	Janela grande	1	MDF e acetato
10	Moedor	1	MDF e metal
11	Jarra	1	Metal

12	Balde	1	Papel e metal
13	Garrafa térmica	1	Papel
14	Chaleira	1	Plástico e metal
15	Sacola papel	1	Papel
16	Caixa	1	Papel
17	Pote	1	Papel
18	Livro	1	Papel
19	Frigideira	1	Papel e madeira
20	Panelas	4	Papel
21	Luva	1	Papel
21	Pano de prato	1	Papel
22	Fruteira	2	Plástico, metal e papel
23	Tábua de corte	4	Papel
24	Potinhos de vidro	2	Papel, vidro e rolha
25	Talheres	6	Papel alumínio e papel
26	Alimento e plantas	8	Papel
27	Cestos de pão	2	Papel e tecido
28	Vassoura	1	Corda e madeira
29	Quadros	10	Papel
30	Varal fotos	1	Corda, madeira e papel
31	Cortinas	2	Tecido
32	Prateleiras parede	2	Madeira
33	Teto	1	MDF
34	Piso	1	Papel
35	Painel ripado parede	2	Papel

Fonte: Elaboração própria, 2025

Com base no Quadro 6 apresentado, é possível identificar que o kit se caracteriza por uma grande variedade de componentes (35 itens no total), que se dividem entre peças estruturais e itens decorativos. A estrutura principal é composta por elementos como paredes, teto e piso, que utilizam predominantemente MDF, conferindo estabilidade ao conjunto. Os itens decorativos, que incluem móveis e acessórios, são produzidos em diferentes materiais, como papel, metal, tecido, plástico e MDF.

O uso do MDF para partes estruturais como paredes, teto e prateleiras destaca a preocupação com a durabilidade e a firmeza do modelo. Já a escolha do papel para componentes menores, como utensílios e livros, reflete uma abordagem leve e acessível, que facilita a manipulação e montagem pelo usuário. Elementos como as cortinas, feitas de tecido, e acessórios de metal, como chaleira e a fruteira, enriquecem o realismo e o apelo visual do kit.

A quantidade de itens decorativos é notável, com destaque para os 10 quadros que adicionam complexidade e detalhes ao ambiente. Essa abundância contribuiu para a criação de um cenário visualmente atrativo e imersivo, oferecendo ao usuário uma experiência lúdica e criativa durante a montagem.

#### 5.2.4 Pesquisa com o público

Neste capítulo explorar-se-ão os resultados obtidos por meio de dois formulários respondidos por 38 participantes, cujo objetivo principal foi identificar o perfil do público-alvo e compreender suas necessidades relacionadas ao uso da criatividade e ao enfrentamento de bloqueios criativos. A pesquisa também investigou as percepções sobre miniaturas e projetos DIY, elementos centrais para o desenvolvimento do projeto proposto. Considerando que o objetivo da pesquisa era obter uma visão sobre o público-alvo, adotou-se uma abordagem qualitativa com amostragem não-probabilística. Isso significa que os participantes foram escolhidos de maneira intencional, a fim de garantir que as respostas fossem representativas do grupo de interesse, evitando que indivíduos de contextos diferentes influenciassem de forma significativa nos resultados.

Para obter uma compreensão mais profunda e detalhada do público-alvo e suas preferências, foram aplicados dois formulários distintos durante a etapa de

levantamento de dados. O primeiro formulário, aplicado do dia 25 ao dia 30 de março de 2024, foi elaborado com o objetivo de identificar quem era o público mais especificamente, explorando aspectos como idade, gênero e a relação dos respondentes com a criatividade e o bloqueio criativo. Com base nas informações obtidas nesta primeira etapa, foi possível traçar um perfil mais claro dos usuários e identificar suas necessidades gerais. Em seguida, o segundo formulário, aplicado do dia 19 ao dia 21 de agosto de 2024, foi desenvolvido para visualizar as expectativas específicas do público em relação ao produto. Este questionário foi direcionado aos mesmos respondentes do questionário anterior, com o objetivo de entender as necessidades e preferências dos usuários quanto à aparência do kit miniatura DIY, incluindo aspectos como temática, cores, detalhes estéticos e manuseio.

#### 5.2.4.1 Formulário 1

Como citado anteriormente, por ser uma pesquisa qualitativa, o primeiro formulário já foi direcionado e compartilhado de forma on-line com indivíduos que possuem contato com a criatividade em sua rotina, seja no trabalho ou cotidianamente. O Formulário 1, com 10 perguntas no total, ficou aberto para respostas durante uma semana (aproximadamente do dia 1 ao 7 de abril de 2024), tempo suficiente para captar respondentes e que no final totalizaram 38. As perguntas do Formulário 1 podem ser visualizadas no Apêndice A.

O foco inicial foi identificar o perfil demográfico dos indivíduos, abrangendo informações como idade, gênero e profissão ou área de trabalho. Esses dados são cruciais para entender as diferentes perspectivas e necessidades de um público diversificado. Com base nessas informações foi possível identificar que a faixa etária predominante dos respondentes (50%) é de 22 a 26 anos e que desses respondentes sua maioria (73,7%) é feminina. Além disso, a maioria dos participantes trabalha de fato em áreas que demandam criatividade constante como design, marketing ou trabalhos envolvendo artes no geral.

Uma das questões abordadas foi a utilização da criatividade no ambiente de trabalho. Compreender como e com que frequência a criatividade é aplicada nas atividades profissionais dos respondentes oferece uma visão sobre a relevância do

tema e, como antecipado anteriormente, de fato, a criatividade é um fator relevante em seus trabalhos.

Além disso, a frequência com que os participantes enfrentam o bloqueio criativo e as causas comuns para esses bloqueios foram abordadas para identificar os desafios criativos enfrentados pelo público. Entender as barreiras permite o desenvolvimento de soluções mais eficazes, como os kits de miniaturas, que visam proporcionar momentos relaxantes e estimulação criativa. Logo, foi possível identificar que a maior parte dos entrevistados (42,1%) sofre com bloqueios criativos semanalmente, seguidos por 26,3% que afirmaram ser mensalmente, 23,7% diariamente e 7,9% raramente.

Entre as perguntas feitas no formulário, uma questão dissertativa explorou as causas mais comuns do bloqueio criativo enfrentado pelo público. As respostas revelaram que fatores como estresse e ansiedade são os principais gatilhos para o bloqueio. Além disso, prazos curtos para a realização de tarefas que exigem criatividade, a pressão externa para cumprir essas demandas, a insegurança e a sobrecarga de trabalho foram mencionados repetidamente entre os respondentes como elementos que contribuem significativamente para a dificuldade em manter a criatividade fluindo. Essas respostas evidenciam a necessidade de soluções que ajudem a aliviar essas dores e criar um ambiente mais propício para o processo criativo.

Agora, para entender como os entrevistados lidam com o bloqueio, foi feita outra pergunta dissertativa que revelou as principais estratégias adotadas para superá-lo. As respostas mostraram que a maioria deles opta por dar um tempo para a mente descansar e se afastar temporariamente da tarefa criativa. Outras soluções citadas constantemente foram: praticar algum *hobby* ou atividade de lazer, buscar referências para se inspirar e simplesmente distrair a cabeça com outra atividade. Essas estratégias demonstram a importância de momentos de descontração e a execução de atividades alternativas na recuperação da capacidade criativa.

Com o intuito de compreender também o nível de contato que os respondentes têm com o universo das miniaturas e dos projetos DIY, as seguintes perguntas foram feitas com esse foco.

As respostas sobre a opinião do público em relação a miniaturas mostram que a maioria dos entrevistados acha miniaturas “fofas”, “bonitinhas” e admira o trabalho envolvido em sua criação. Muitos veem as miniaturas como uma forma divertida e criativa de passar o tempo, com potencial para ser um *hobby* relaxante e gratificante. Alguns mencionam que, apesar de gostar, a atividade pode ser considerada trabalhosa ou exigir paciência, o que pode desencorajar algumas pessoas. Há também a percepção de que miniaturas podem ser uma excelente maneira de exercitar a criatividade e abstrair os problemas, com o valor adicional de se tornarem itens decorativos e colecionáveis. Mesmo entre aqueles que não têm tanto contato com miniaturas, há um reconhecimento do seu valor como ferramenta criativa e de seu potencial como um passatempo envolvente.

Dando continuidade à pesquisa em relação às miniaturas, realizou-se uma primeira pergunta relacionada a possíveis estéticas que agradam ao usuário, um ponto que foi melhor aprofundado no Formulário 2. Nessa questão foram colocadas, para visualização do respondente, 10 imagens de kits miniaturas DIY diferentes e eles poderiam escolher mais de um kit que os atraía visualmente (para visualização, as imagens aparecem na Figura 10 a seguir).

**Figura 10 - Quais das miniaturas a seguir você acha atrativas?**



Fonte: Elaboração própria (2024).

A análise inicial das preferências estéticas do público revela que algumas opções se destacam significativamente. A Opção 5 (miniatura de uma padaria) foi a mais atrativa, escolhida por 73,7% dos participantes, seguida pela Opção 8

(miniatura de uma floricultura), com 65,8%. Outras opções, como a Opção 1 (miniatura de ambiente com plantas), também tiveram uma boa aceitação, com 57,9% de aprovação. Em contraste, as Opções 3 (miniatura de uma casa) e 6 (miniatura de um ateliê de costura) foram as menos escolhidas, ambas com apenas 21,1% de preferência.

Por fim, perguntou-se para os entrevistados qual a opinião deles sobre projetos DIY e se eles já haviam realizado algum. As respostas revelam uma variedade de experiências e percepções. Muitos dos participantes expressam um forte apreço pelos projetos DIY, destacando a satisfação pessoal e a sensação de realização ao completar algo por conta própria. A criatividade e o envolvimento emocional parecem ser aspectos centrais, como visto em respostas que mencionam a criação de móveis, decoração, roupas e até brinquedos. Alguns responderam que costumavam realizar projetos DIY durante a faculdade ou infância, mas que, atualmente, são mais observadores do que praticantes. Apesar de algumas respostas indicarem falta de familiaridade ou paciência para esse tipo de atividade, há um consenso geral de que projetos DIY são vistos como uma oportunidade de explorar a criatividade e alcançar um senso de controle sobre o processo.

A análise das respostas do Formulário 1 revela mais sobre o perfil do público-alvo para o projeto do kit de miniatura DIY. Observa-se um público engajado com atividades criativas, tanto em contextos profissionais como *hobbies* pessoais, destacando a importância de oferecer soluções que estimulem e facilitem o processo criativo. Além disso, a percepção positiva sobre miniaturas e projetos DIY sugere que há um potencial significativo para um kit que seja tanto funcional quanto decorativo.

#### 5.2.4.2 Formulário 2

Após a aplicação do primeiro formulário, que ajudou no entendimento do perfil do público-alvo, sentiu-se a necessidade de entender melhor as demandas desse público com relação ao produto. O Formulário 2, cuja as perguntas estão presentes no Apêndice B, foi direcionado exclusivamente às pessoas que já haviam respondido o formulário anterior, com o objetivo de aprofundar a análise com relação às preferências estéticas e funcionais do usuário em relação ao kit de miniatura DIY.

No entanto, nesse segundo momento, obteve-se 14 respondentes. O Formulário 2, com 19 perguntas no total, ficou aberto para respostas durante 24 horas (no dia 20 de agosto).

O formulário se iniciou com uma questão básica, se os respondentes já tiveram, ou não, algum contato com um kit de miniatura DIY. Dos 14 participantes, 35,7% já tiveram a experiência de montar um kit de miniatura DIY, o que indica um nível prévio de envolvimento com esse tipo de projeto. Entretanto, a maioria, representando 64,3%, nunca montou um kit desse tipo, mas expressa interesse em fazê-lo. Conforme essa pesquisa realizada, reforça a importância de criar um produto que seja acessível tanto para iniciantes quanto para aqueles que já possuem alguma familiaridade com o processo.

Partindo para a questão seguinte, questionou-se aos respondentes qual seria a experiência ideal de montagem para eles, se seria um processo rápido e simples, ou, se seria um processo mais demorado e desafiador. Cerca de 57,1% dos participantes indicaram que preferem um processo rápido e simples, o que sugere uma inclinação por atividades que não demandem muito tempo e esforço. Por outro lado, 42,9% dos respondentes preferem um processo mais desafiador, que exija habilidade e que, mesmo sendo mais demorado, traga uma sensação de conquista ao final.

Também perguntou-se aos entrevistados qual seria o fator mais importante na hora de montar um kit de miniatura DIY. A maioria dos respondentes, 71,4%, demonstrou uma clara preferência pelo resultado final como peça de decoração. Isso indica que, para a maioria, o aspecto visual e a utilidade do produto como elemento decorativo é o principal motivador na hora de escolher e montar um kit. A facilidade de montagem, embora ainda relevante, foi apontada como prioritária por 14,35% dos respondentes, sugerindo que uma parte do público busca uma experiência mais simples e acessível, que não demande grandes habilidades ou tempo. Por outro lado, o detalhamento e a complexidade do design assim como a qualidades dos materiais, foram considerados importantes por apenas 7,1% dos participantes cada, indicando que esses fatores, embora não negligenciáveis, não são o principal foco para a maioria dos usuários. Essa predominância da valorização do resultado final como peça decorativa sugere que o design atrativo e o valor

estético do produto devem ser aspectos centrais na concepção do kit, já que é isso que impulsiona a maior parte do público a realizar a compra e a montagem.

Outro fator muito importante para se levar em consideração na hora de projetar o kit de miniatura DIY é o tamanho ideal para o produto. Foi questionado aos respondentes qual seria o tamanho ideal de um kit de miniatura DIY após a montagem e foi dado três opções de tamanho para referência: pequeno (aproximadamente 120x100x130 mm), médio (aproximadamente 160x140x170 mm) e grande (aproximadamente 220x200x230). É revelado então, a forte preferência por tamanhos médios, que receberam 85,7% das respostas. Esse dado indica que a maioria dos participantes valoriza um equilíbrio entre detalhamento do projeto e espaço ocupado pela peça final. Tamanhos pequenos e grandes, por outro lado, receberam cada um apenas 7,1% das respostas, sugerindo que há um interesse muito menor nesses extremos. O tamanho pequeno pode ser visto como limitante em termos de detalhamento e impacto visual, enquanto o tamanho grande pode ser percebido como mais difícil de manusear, armazenar e incorporar em espaços menores.

A pergunta seguinte tinha como objetivo identificar o nível de importância do valor decorativo do kit finalizado para o usuário. A grande maioria dos participantes, 71,4%, considera o valor decorativo como “muito importante”, enfatizando que a peça deve ser exibida como parte da decoração. Esse resultado sugere que o principal motivador para a escolha e montagem de um kit de miniatura DIY é o desejo de criar algo que tenha um impacto visual significativo no ambiente, funcionando como um elemento decorativo valorizado. Por outro lado, 14,3% dos respondentes acham que o valor decorativo é “moderadamente importante”. Essas pessoas apreciam a ideia de exibir a peça como decoração, mas esse não é o foco principal de sua experiência. Elas parecem estar mais abertas a outras motivações, como o prazer do processo de montagem ou a experimentação criativa. Por fim, os outros 14,3% consideram o valor decorativo como “pouco importante”, indicando um maior interesse pelo processo de montagem em si, do que pela peça final como elemento decorativo. Esse grupo valoriza mais a experiência prática e o desenvolvimento de habilidades manuais do que a funcionalidade estética do produto final.

No Formulário 1 iniciou-se uma breve análise sobre a questão estética do produto, mas nada muito aprofundado. Agora, no Formulário 2, com o objetivo de definir uma estética para o produto, foram feitas algumas perguntas abrangendo temática, paleta de cores, tamanho e outros pontos.

A primeira questão nessa linha de raciocínio foi: qual temática de kit você acha que despertaria mais a sua criatividade? Nessa pergunta, além de apenas nomear os temas, também foram usadas algumas imagens para os respondentes visualizarem melhor, as miniaturas usadas na questão estão na Figura 11 a seguir. Foi possível observar uma clara preferência por temas que evocam um senso de fantasia e escapismo. A opção “conto de fadas” (imagem número 1) lidera com 42,9% das respostas, sugerindo que a imaginação dos participantes é fortemente atraída por narrativas clássicas e ambientes encantados, onde o extraordinário se torna possível.

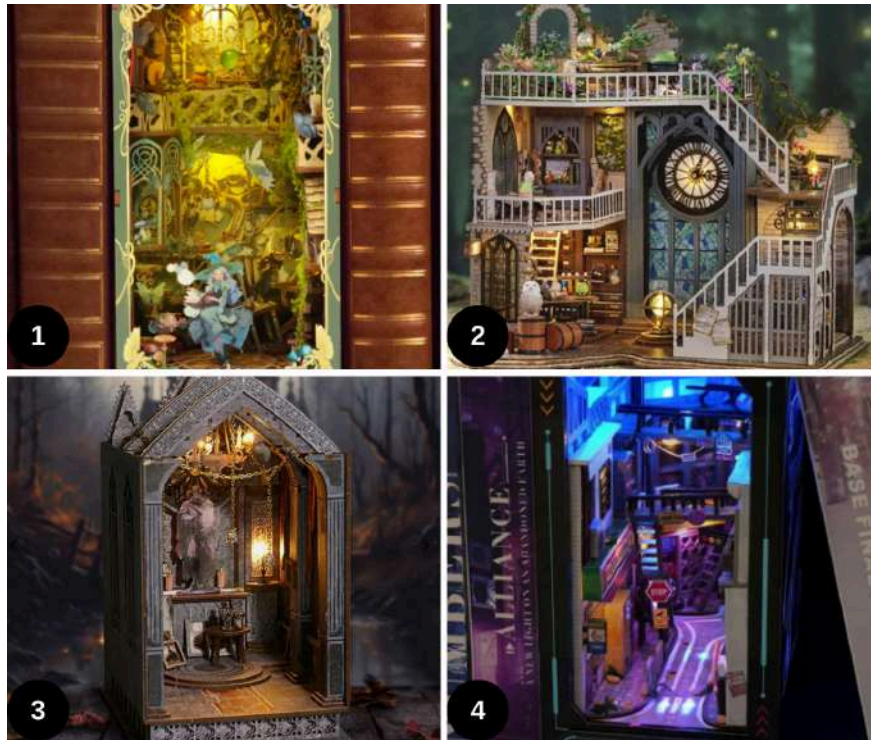
Em segundo lugar, com 28,6%, está a temática “magia” (imagem número 2). Essa escolha reforça a predileção por elementos místicos e sobrenaturais, permitindo que os participantes explorem a criatividade através de cenários que envolvem feitiçaria, alquimia e outros aspectos do oculto. É interessante notar como a magia e os contos de fadas juntos abrangem mais de 70% das preferências, destacando o forte apelo desses temas no estímulo à criatividade.

A temática “futura”, que recebeu 21,4% (imagem número 3) das respostas, oferece uma visão mais moderna, na qual a criatividade é inspirada pela imaginação de tecnologias avançadas e sociedades futuras. Embora menos popular que os temas de fantasia, essa escolha ainda representa uma porção significativa dos respondentes que se interessam por cenários inovadores e visionários.

Por fim, a opção “tempos antigos” (imagem número 4) foi a menos escolhida, com 7,1% das respostas. Isso sugere que, embora alguns participantes possam se sentir atraídos por recriar ambientes históricos e explorar o passado, essa não é a temática que mais desperta a criatividade da maioria. Além disso, nenhum participante escolheu a opção “outros”, indicando que as opções oferecidas cobriram bem os interesses dos respondentes.

Esses resultados apontam para uma tendência clara de que kits de miniatura DIY com temáticas de fantasia, como contos de fadas e magia, têm maior potencial para atrair e inspirar criatividade entre os participantes da pesquisa.

**Figura 11 - Qual temática de kit você acha que despertaria mais a sua criatividade?**



Fonte: Elaboração própria (2024).

Ao explorar as preferências dos participantes em relação à paleta de cores que melhor combina com o kit de miniatura DIY escolhido, percebeu-se que a maioria optou por “cores vibrantes”, com 50% das respostas, isso sugere uma preferência por cores que se destacam e trazem energia ao kit. “Cores escuras e sofisticadas” foi a segunda escolha mais popular, com 28,6% dos respondentes, sugerindo um interesse significativo por uma estética mais elegante e refinada. A opção “tons pastéis” recebeu 21,4% das respostas, apontando para uma preferência mais leve e acolhedora, enquanto a opção “tons neutros” não foi escolhida por nenhum dos participantes, indicando um desinteresse por essa paleta. Esses resultados destacam uma inclinação dos respondentes por opções de cores que causam impacto visual.

Pensando também na versatilidade que o produto poderia ter, foi questionado aos entrevistados sobre a preferência deles entre um kit com tema bem especificado ou um kit que ofereça a possibilidade para personalização. 71,4% dos respondentes preferem um kit com um tema “específico e bem definido”, indicando que a maioria valoriza a clareza e a orientação temática na hora de montar seus kits. Por outro lado, 28,6% dos participantes optam pelo “kit versátil”, que permite personalização, o que demonstra um desejo por liberdade criativa e a possibilidade de adaptar o projeto às suas preferências pessoais.

Por fim, a análise das respostas à pergunta sobre o nível de detalhamento desejado nas instruções de montagem indica que a maioria dos participantes valoriza orientações minuciosas e claras. 78,6% dos respondentes preferem instruções muito detalhadas, com cada passo a passo bem explicado, sugerindo que um guia completo e preciso é essencial para garantir uma experiência de montagem satisfatória. Apenas 21,4% dos participantes optam por instruções simples, com apenas o necessário para entender o básico, o que aponta para um público menor que se sente confortável em lidar com menos detalhes e possivelmente busca um desafio maior ou já possui mais experiência em montagens. Esses resultados reforçam a necessidade de criar um manual que atenda às expectativas da maioria, fornecendo orientações detalhadas.

Em resumo, a análise do segundo formulário realizado com o público fornece *insights* valiosos para o desenvolvimento do projeto de kit de miniatura DIY. Os resultados revelam uma forte preferência por um kit com tema específico e bem definido, com destaque para o tema de conto de fadas e magia, que desperta a criatividade da maioria dos respondentes. Além disso, as cores vibrantes foram apontadas como a paleta ideal, indicando uma tendência por projetos que se destacam visualmente. A funcionalidade decorativa do kit também se mostrou altamente relevante para os participantes, com a maioria expressando o desejo de exibir as peças finalizadas como decoração.

### **5.3 Análise de Dados**

Após todas as informações levantadas no capítulo anterior, se dá o momento de análise dos dados obtidos. A partir do conteúdo coletado, já é possível definir um

público-alvo e estabelecer os requisitos que irão nortear o projeto do kit miniatura DIY daqui em diante. Cada um desses pontos é explorado garantindo que o produto final esteja alinhado às necessidades e expectativas do público identificado, bem como às diretrizes estabelecidas em parceria com a Danva Creations. A análise cuidadosa desses dados é essencial para assegurar que o projeto seja viável, inovador e capaz de atender à demanda do mercado com sucesso.

### 5.3.1 Público-Alvo

O público-alvo deste projeto é composto por indivíduos que trabalham com criatividade (como, por exemplo, profissionais das áreas do marketing, do design, da arquitetura, entre outros) que frequentemente enfrentam bloqueios criativos. Juntando o resultado da análise qualitativa realizada com o briefing anteriormente feito com a empresa, o público revelou possuir uma faixa etária predominante de adultos, situados entre 26 a 36 anos. Além disso, concluiu-se também que a maioria do público se identifica com o gênero feminino.

As características principais desse público incluem uma busca constante por inovação e novas formas de expressão, podendo também possuir uma afinidade maior com atividades manuais, como artesanato, personalização de espaços e interesse em projetos DIY, que lhes permitem exercitar a criatividade de maneira prática e tangível. Muitos desses indivíduos já possuem *hobbies*, o que reforça a importância do projeto se mostrar o mais adaptável possível para atrair atenção de quem nunca montou um kit de miniatura DIY e, assim, se transformar em um novo *hobby* numa vasta gama de possibilidades.

Por fim, o público identificado valoriza produtos que oferecem não apenas uma solução prática, mas também uma experiência enriquecedora, que contribui para o desenvolvimento de suas habilidades e bem-estar mental. Com base nas conclusões obtidas, o projeto visa atender às necessidades desse grupo, oferecendo um kit de miniatura DIY que não apenas auxilie na superação do bloqueio, mas também proporcione uma experiência satisfatória e estimulante. Na Figura 12 a seguir é possível visualizar melhor como se identifica o público.

Figura 12 - Painel de Estilo de Vida do Público



Fonte: Elaboração própria (2024).

### 5.3.2 Definição dos requisitos

A elaboração dos requisitos para este projeto foi fundamentada em uma abordagem abrangente e meticulosa, que incluiu a coleta e análise de dados de duas fontes principais: os formulários preenchidos pelo público-alvo e o briefing detalhado com a empresa parceira. Os formulários fornecem uma visão direta das expectativas, preferências e desafios enfrentados pelos potenciais usuários, enquanto o briefing com a empresa parceira trouxe insights valiosos sobre as aspirações da marca.

A integração dessas informações foi essencial para definir requisitos que não apenas atendam às necessidades identificadas, mas também proporcionem uma experiência diferenciada e enriquecedora para os usuários.

Quadro 7 - Definição dos Requisitos

Requisito	Objetivo	Classificação
Tema visual.	O cenário deve combinar elementos de fantasia com referências à Amazônia.	Necessário.
Cores.	Paleta de cores vibrantes.	Necessário.
	Cores inspiradas na fauna, flora e minérios da Amazônia.	Necessário.
Material.	Predominantemente em MDF.	Desejável.
	Variedade de textura/materiais (tecido, papel, acetato, entre outros.)	Necessário.
Detalhamento.	Texturas que representam elementos naturais da Amazônia.	Necessário.
	Elementos que remetem a flora/fauna Amazônica	Necessário.
Tamanho.	No máximo 270x270x200 mm de dimensão (LxPxA).	Desejável.
Componentes DIY (Faça Você Mesmo).	Peças de corte e colagem.	Necessário.
	Peças de encaixe.	Necessário.
Iluminação.	Elementos que iluminem ou reflitam iluminação natural.	Desejável.
Montagem simplificada.	A estrutura e peças principais devem ser montadas na base de encaixe ou encaixe com reforço em cola.	Necessário.
	Instruções de montagem claras e objetivas.	Necessário.
Instruções de montagem.	Manual detalhado com imagens.	Necessário
	Identificação de cada peça.	Necessário

Fonte: Elaboração própria (2024).

## 5.4 Criação

De acordo com a metodologia GODP, a fase de criação envolve o desenvolvimento de conceitos e a exploração de diferentes alternativas de projeto. Nessa etapa, o processo começou com a elaboração de um *moodboard* que serve como referência visual, orientando a estética, as formas, os conceitos e os princípios que serão aplicados ao longo do projeto.

### 5.4.1 *Moodboards*

A estética do produto foi elaborada com base nos resultados obtidos a partir do briefing realizado com a Danva Creations e nos questionários aplicados ao público-alvo. Essas etapas foram fundamentais para identificar as preferências temáticas tanto da empresa parceira quanto dos usuários, resultando na criação de dois *moodboards* que guiaram o desenvolvimento do projeto.

O primeiro *moodboard*, representado na Figura 13, foi construído em torno da temática de fantasia e magia, uma abordagem mencionada tanto pelos participantes da pesquisa quanto pela empresa parceira. Dentro desse contexto, a escolha recaiu sobre a criação de um cenário inspirado em fadas, criaturas míticas que ocupam uma boa parcela nas narrativas de fantasia. Esse conceito foi adotado por sua popularidade e por ser um símbolo forte de magia e encantamento, proporcionando um caminho claro para a estética do projeto.



Figura 14 - Moodboard 2



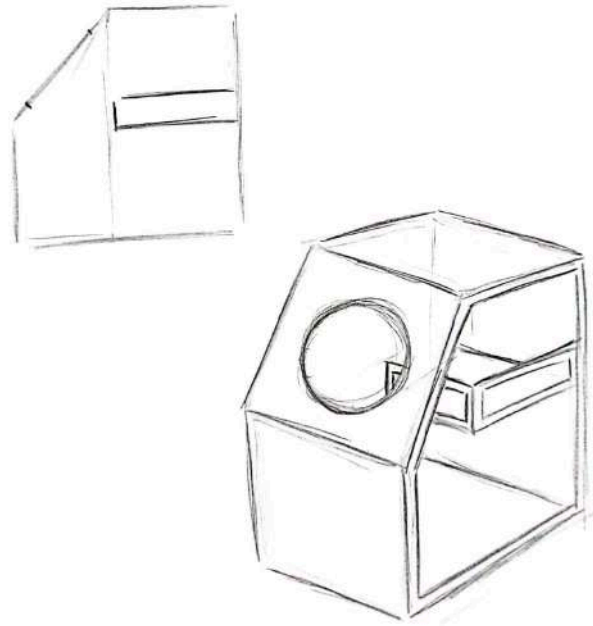
Fonte: Elaboração própria (2024).

No entanto, a criação de um novo *moodboard* surgiu como uma resposta às transformações conceituais que ocorreram ao longo do processo de geração de alternativas. Diferente dos primeiros *moodboards*, que foram desenvolvidos no início da etapa de criação, este *moodboard* foi criado em um momento mais avançado, quando o conceito começou a se consolidar de forma mais clara. À medida que novas alternativas foram sendo propostas, identificou-se a necessidade de redefinir a direção estética do projeto, culminando na decisão de focar em lendas amazônicas específicas — nesse caso, a da lara e da Vitória-Régia. Essa mudança de abordagem exigiu uma atualização no repertório visual utilizado como base de criação. Por isso, o novo painel visa alinhar a proposta aos elementos mágicos e simbólicos da nova narrativa, com foco na ambientação aquática da região amazônica. A transição temática que levou à criação deste *moodboard* será abordada com mais profundidade no capítulo seguinte, que trata da geração de alternativas, e, abaixo pode-se visualizar o *moodboard 3* (Figura 15).



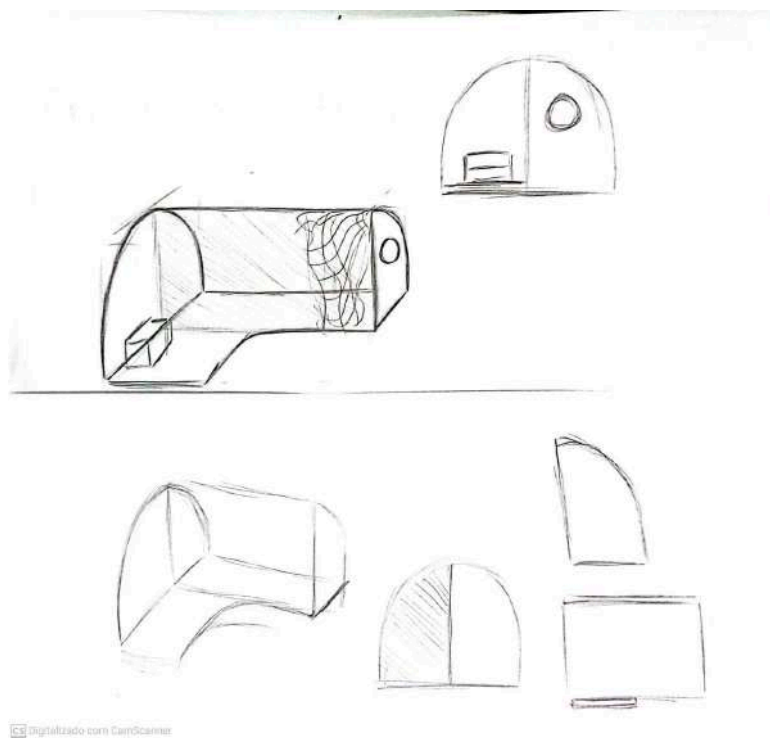
possível perceber a necessidade de direcionar o projeto para uma abordagem mais coerente com o universo amazônico.

**Figura 16 - Alternativa 1**

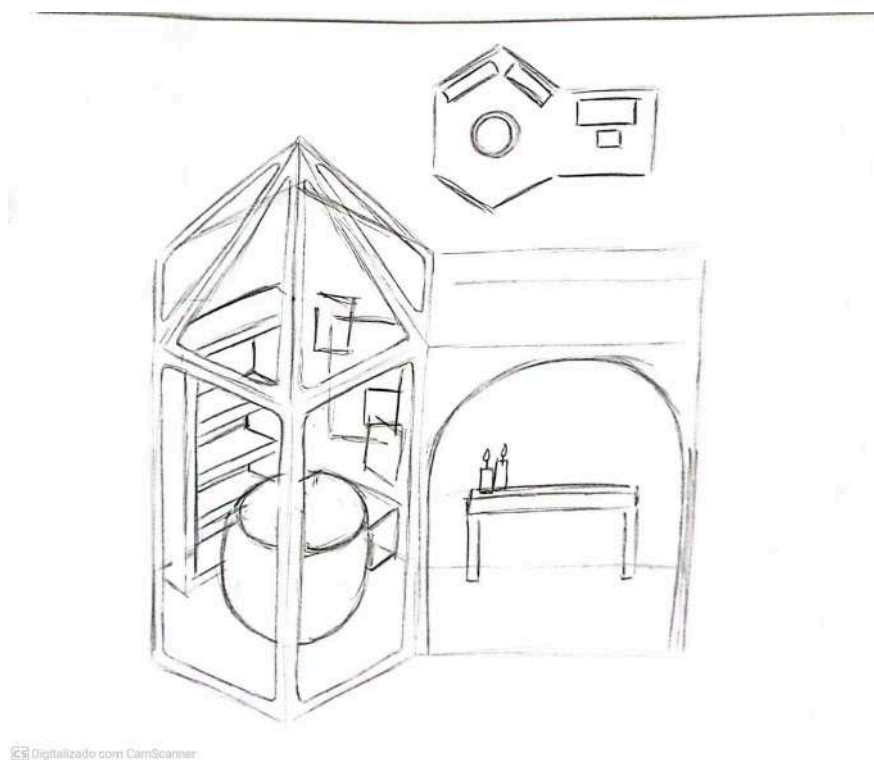


CS Digitalizado com CamScanner

Fonte: Elaboração própria (2024).

**Figura 17 - Alternativa 2**

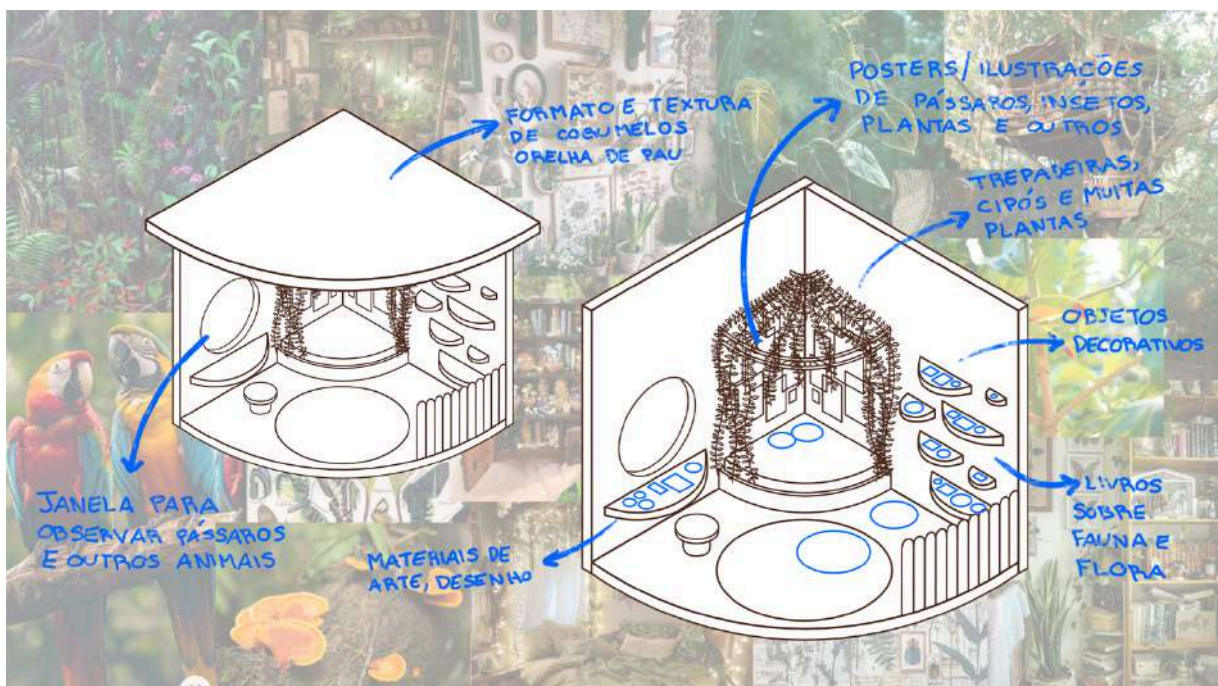
Fonte: Elaboração própria (2024).

**Figura 18 - Alternativa 3**

Fonte: Elaboração própria (2024).

Com a segunda leva de alternativas (Figuras 19, 20 e 21), foi possível observar uma evolução significativa em relação às primeiras propostas. No entanto, mesmo com esse avanço, as alternativas ainda apresentam formas bastante simples e não se destacam o suficiente frente ao que já existe no mercado de miniaturas DIY. Além disso, é importante destacar que, nesse momento do processo, a definição da temática ainda estava em desenvolvimento. A proposta partia da ideia mais ampla de trabalhar com seres mitológicos da Amazônia, mas sem um aprofundamento específico no folclore. Por isso, surgiram explorações em torno de criaturas como fadas e sereias, que, apesar de não serem originárias da mitologia amazônica, ajudaram a estabelecer as primeiras bases estéticas e conceituais para o projeto.

Figura 19 - Alternativa 4

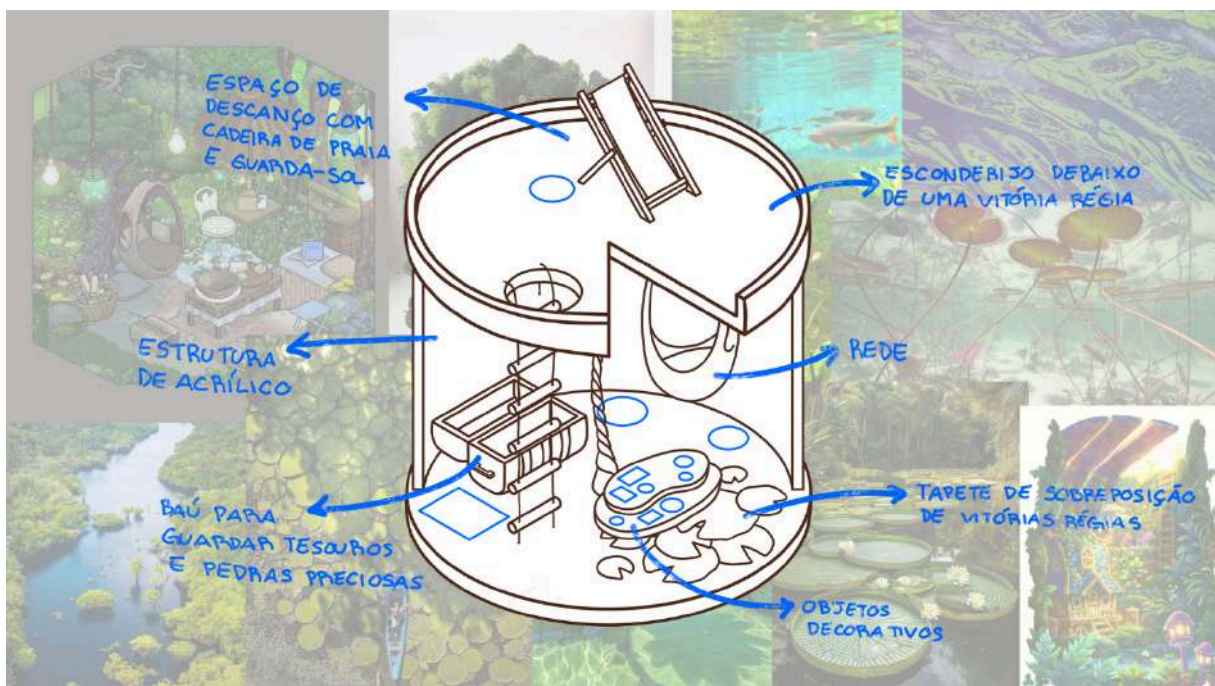


Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 4 foi concebida como a morada de uma fada amazônica cuja essência está ligada à contemplação e ao estudo da natureza. O formato da casinha, inspirado nos cogumelos orelha-de-pau, reforça sua integração com o ambiente da floresta, como se fosse uma extensão orgânica do próprio tronco onde se instala. Os elementos internos, como a janela para observar pássaros e animais,

os livros sobre fauna e flora, e os *posters* ilustrados de plantas e insetos, traduzem a curiosidade e a sensibilidade dessa fada, que dedica seu tempo a aprender e registrar a vida ao seu redor. A presença de trepadeiras, cipós e objetos decorativos cria uma atmosfera de refúgio natural, enquanto os materiais de arte e desenho sugerem que ela também expressa suas observações por meio da criatividade.

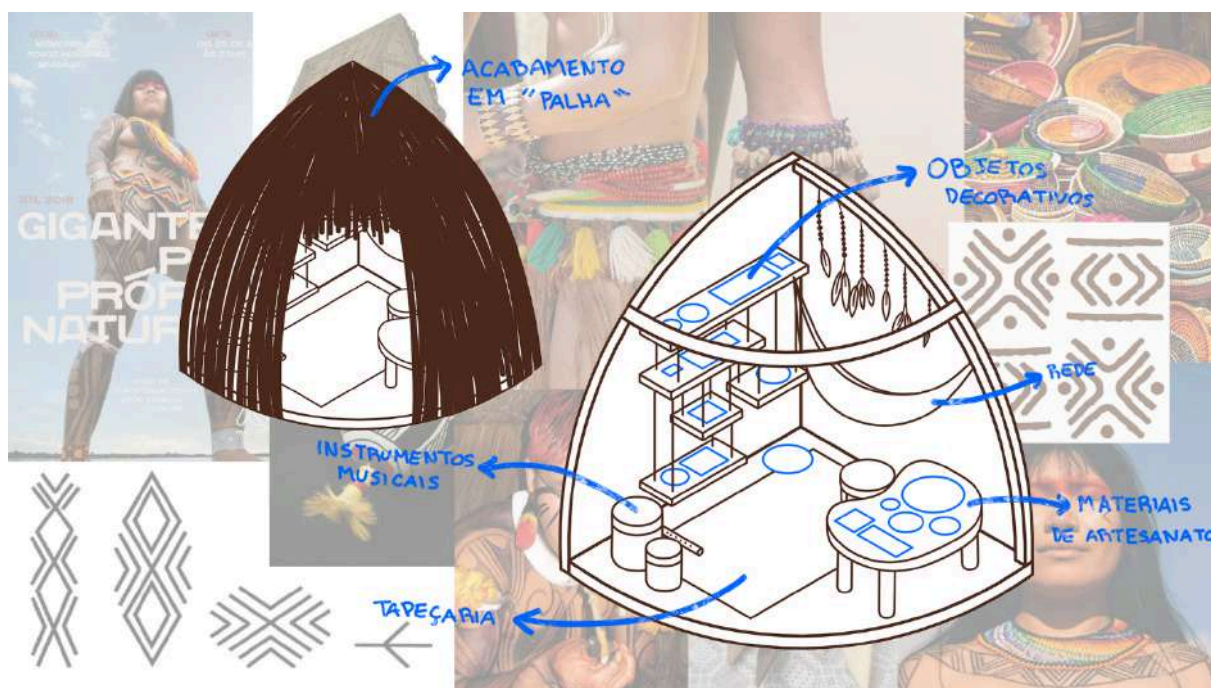
Figura 20 - Alternativa 5



Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 5 apresenta uma proposta de morada mágica inspirada no imaginário de uma fada ou sereia que vive sob a proteção de uma vitória-régia. O projeto explora a relação simbólica e estética entre a planta aquática e a noção de refúgio encantado, trazendo elementos como a rede suspensa e o tapete de sobreposição de folhas, que remetem diretamente à leveza e ao acolhimento do ambiente natural. Além disso, os objetos decorativos e o baú de tesouros com pedras preciosas reforçam a atmosfera lúdica e fantástica, evocando o universo das criaturas míticas que colecionam artefatos especiais. O uso da estrutura de acrílico proporciona uma base sólida para o modelo, enquanto o espaço de descanso com cadeira de praia e guarda-sol adiciona um contraste curioso e divertido, criando um equilíbrio entre fantasia e cotidiano.

Figura 21 - Alternativa 6



Fonte: Elaboração própria (2025).

Já a Alternativa 6 apresenta uma casinha inspirada nas ocas tradicionais, com acabamento em palha e elementos internos que remetem ao cotidiano indígena, como redes, tapeçarias, instrumentos musicais, objetos decorativos e materiais de artesanato. A proposta é imaginar o lar de uma fada encantada pela cultura dos povos indígenas da Amazônia, que, mesmo vivendo à parte, os observa de longe com admiração e respeito. Essa fada recria em sua própria morada referências visuais e simbólicas do universo indígena, refletindo sua curiosidade e fascínio por esse modo de vida, como se buscasse uma forma de se aproximar dessa cultura sem ser percebida. Assim, o cenário traduz tanto a atmosfera mágica quanto a valorização da diversidade cultural presente na floresta.

As três alternativas apresentadas anteriormente foram desenvolvidas com base nos critérios definidos durante o projeto e possuíam potencial para se tornarem o produto final. Realizou-se uma matriz de decisão para definir a alternativa final, que apontou a Alternativa 4 como a proposta mais alinhada aos critérios estabelecidos. A partir disso, essa alternativa foi escolhida como a solução final a

ser desenvolvida, dando início ao refinamento do projeto, definição de aspectos estéticos, organização interna e início do processo de modelagem tridimensional.

No entanto, já com a Alternativa 4 definida e em estágio avançado de desenvolvimento (Figuras 22 e 23), percebeu-se uma limitação importante: apesar de seu apelo visual e coerência com a proposta geral, essa alternativa não apresentava um diferencial expressivo em relação a outros kits de miniaturas DIY disponíveis no mercado. Ela se aproximava, em termos de estrutura e linguagem visual, de soluções já bastante exploradas por outras marcas do segmento.

Diante disso, foi necessário dar um passo atrás na metodologia e retornar à etapa de geração de alternativas. Essa decisão foi tomada com o objetivo de propor uma solução mais inovadora, que se destacasse não apenas pela estética, mas também pelo conceito narrativo, pela forma de interação e pelos elementos simbólicos incorporados.

**Figura 22 - Alternativa 4 Refinada**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 23 - Alternativa 4 Refinada**

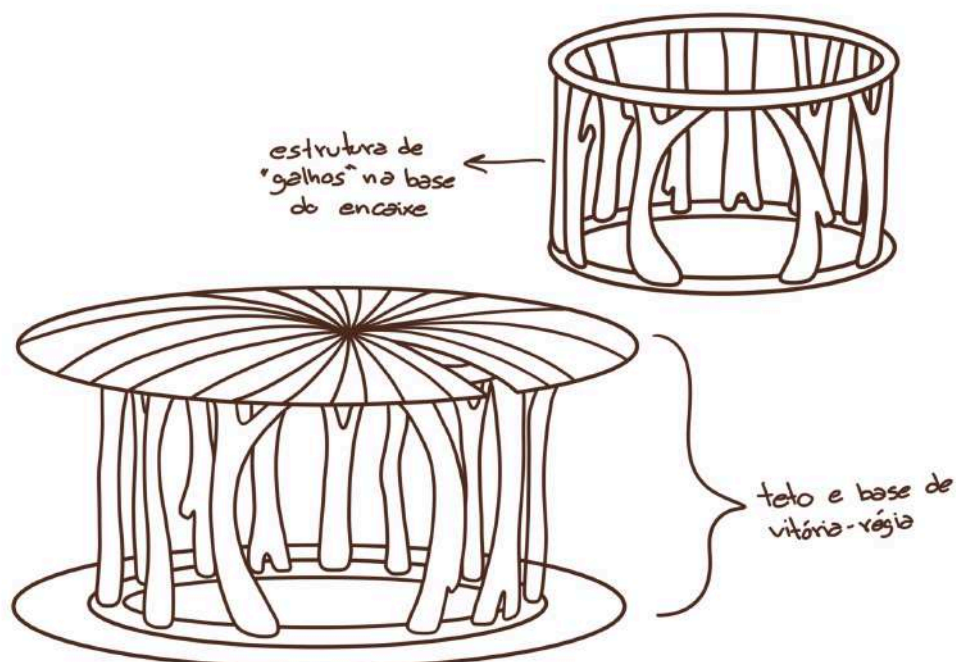
Fonte: Elaboração própria (2025).

Por fim, voltando para a geração de alternativas, mais quatro propostas foram geradas e a partir delas o amadurecimento conceitual é perceptível. Após as alternativas anteriores, percebeu-se que para que as propostas ganhassem mais consistência e identidade, seria necessário delimitar melhor o universo de referência dentro da vasta mitologia amazônica. Dessa forma, tomou-se a decisão de adotar o folclore amazônico como principal guia para o desenvolvimento das propostas. Até então, as inspirações giravam em torno de criaturas mais genéricas, como fadas e sereias, ainda sem uma definição precisa de vínculo com o folclore local. Ao revisar as alternativas já criadas, foi possível observar quais características da Amazônia estavam presentes nelas e refletir sobre quais se destacavam em relação ao que já existe no mercado de miniaturas. Nesse processo, a proposta da vitória-régia (Alternativa 5) revelou-se particularmente interessante, pois unia dois elementos simbólicos e exóticos — a planta em si e a associação com as águas da floresta — que dialogam diretamente com as lendas da lara e da própria vitória-régia.

A partir dessa percepção, optou-se por focar especificamente nas lendas da lara e da Vitória-Régia, duas figuras míticas profundamente ligadas à água e às

paisagens dos rios da Amazônia. Essa escolha ajudou a direcionar a estética e a narrativa das alternativas, permitindo uma abordagem mais coesa e rica em significado. A evolução das alternativas 7, 8, 9 e 10 (Figuras 24, 25, 26 e 27) é visível, tanto nos formatos das estruturas quanto na ambientação mágica e simbólica. Esse momento marca, portanto, o ponto ideal para a seleção de uma das alternativas, com base em critérios mais sólidos, para seguir o desenvolvimento final do projeto.

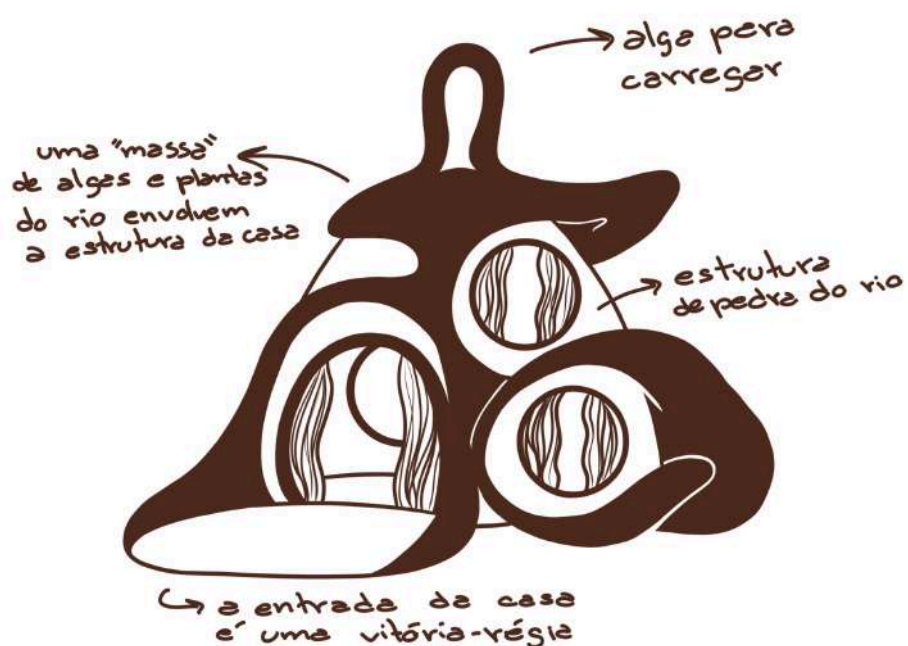
Figura 24 - Alternativa 7



Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 7 foi concebida utilizando a vitória-régia como elemento central do design. A proposta combina a base e o teto inspirados na folha da planta com uma estrutura de "galhos" que funciona como sustentação e elemento estético, remetendo às formas típicas encontradas na floresta e beiras dos rios. O conceito surge da ideia de criar um abrigo delicado e mágico, que une a solidez da natureza, representada pelos galhos, com a leveza da vitória-régia.

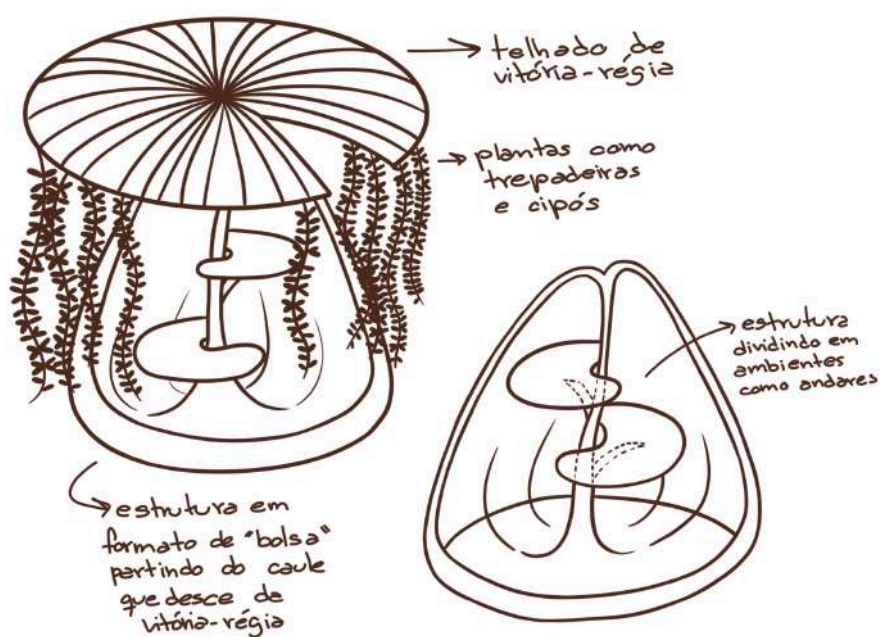
Figura 25 - Alternativa 8



Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 8 propõe uma habitação inspirada diretamente no ambiente aquático da Amazônia, onde a estrutura principal é formada por pedras do rio, conferindo um aspecto orgânico e robusto. Essa base é envolvida por uma massa de algas e plantas aquáticas, sugerindo a integração da construção com o ecossistema submerso e transmitindo a sensação de refúgio protegido pela natureza. A entrada da casa é simbolizada por uma vitória-régia que funciona como portal de acesso ao espaço. Além disso, um detalhe funcional é incorporado por meio de uma alça superior feita de algas, pensada como recurso para transporte.

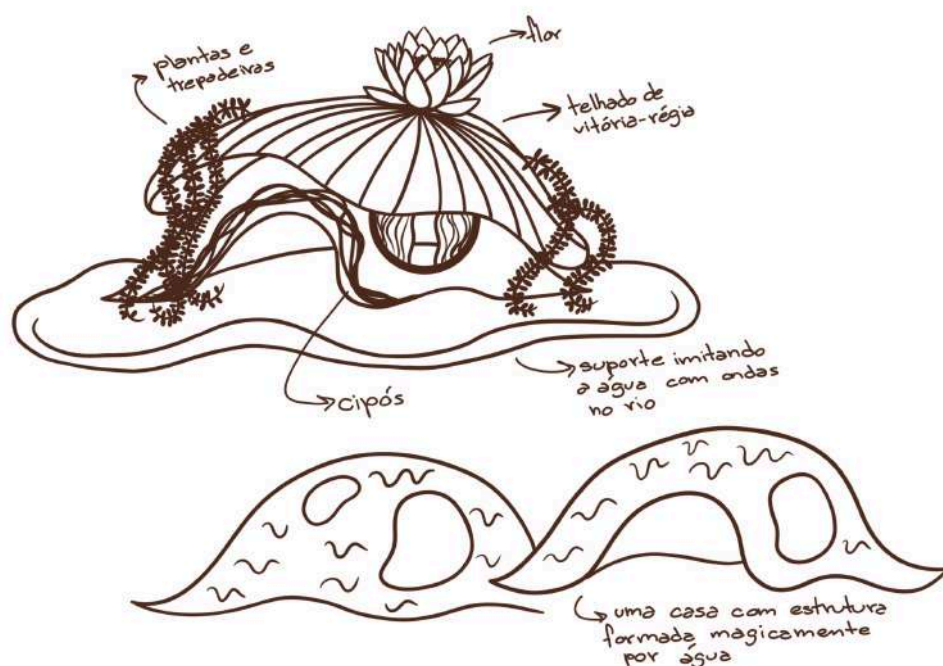
Figura 26 - Alternativa 9



Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 9 apresenta uma habitação que se desenvolve a partir do caule da vitória-régia, estruturada em forma de bolsa suspensa, como se fosse um refúgio oculto sob as águas. O telhado em formato de vitória-régia confere identidade ao projeto, enquanto plantas trepadeiras e cipós se entrelaçam ao redor, reforçando a integração com o ambiente amazônico. No interior, a estrutura é dividida em diferentes níveis, como andares, ampliando a sensação de verticalidade e criando ambientes distintos dentro de um mesmo espaço. Essa proposta sugere um equilíbrio entre acolhimento e mistério.

Figura 27 - Alternativa 10



Fonte: Elaboração própria (2025).

A Alternativa 10 apresenta uma moradia marcada pela fluidez, remetendo ao movimento das águas amazônicas. Sua estrutura central é composta por um telhado em forma de vitória-régia com uma flor sobreposta. O suporte da construção remete a ondas do rio, como se a própria água tivesse moldado magicamente o abrigo, reforçando a atmosfera fantástica da proposta. Plantas e trepadeiras integram-se ao conjunto, adicionando naturalidade e textura, enquanto os cipós funcionam como elementos de ligação estética. Essa alternativa traduz a ideia de uma casa que não apenas se insere na paisagem, mas que parece nascer dela, evocando a simbiose entre natureza, magia e moradia.

### 5.4.3 Matriz de Decisão

Para dar continuidade ao desenvolvimento do projeto, foi necessário selecionar a alternativa que melhor atendesse aos objetivos propostos. Para isso, fez-se uma matriz de decisão utilizando como base alguns dos requisitos definidos para o produto final. A seguir, no Quadro 8, a matriz realizada e a alternativa escolhida.

**Quadro 8 - Matriz de Seleção**

Cr�terios	Peso	Alternativa 7	Alternativa 8	Alternativa 9	Alternativa 10
O cen�rio deve combinar elementos de fantasia com refer�ncias � Amaz�nia.	2	2	3	3	4
Predominantemente em MDF.	1	5	0	1	0
Variedade de textura/materiais (tecido, papel, acetato, entre outros.)	2	1	4	2	5
Texturas que representam elementos naturais da Amaz�nia.	2	2	4	2	5
Elementos que remetem a flora/fauna Amaz�nica	2	2	3	3	4
No m�ximo 270x270x200 mm de dimens�o (LxPxA).	1	5	4	0	4
A estrutura e pe�as principais devem ser montadas na base de encaixe ou encaixe com refor�o em cola.	2	5	2	3	4
		34	36	27	<b>48</b>

Fonte: Elabora o pr pria (2025).

A matriz de decisão foi elaborada com o objetivo de identificar, de forma criteriosa, qual alternativa melhor atenderia aos requisitos definidos para o desenvolvimento do produto final. Para isso, foram estabelecidos sete critérios, cada um com um peso de importância proporcional à sua relevância, sendo 1 se o requisito pré-estabelecido fosse desejável e 2 se o requisito fosse necessário. Após a atribuição de notas a cada uma das quatro alternativas selecionadas, ponderadas com o peso de cada critério, a Alternativa 10 obteve a maior pontuação (48 pontos), demonstrando ser a proposta mais adequada às diretrizes do projeto.

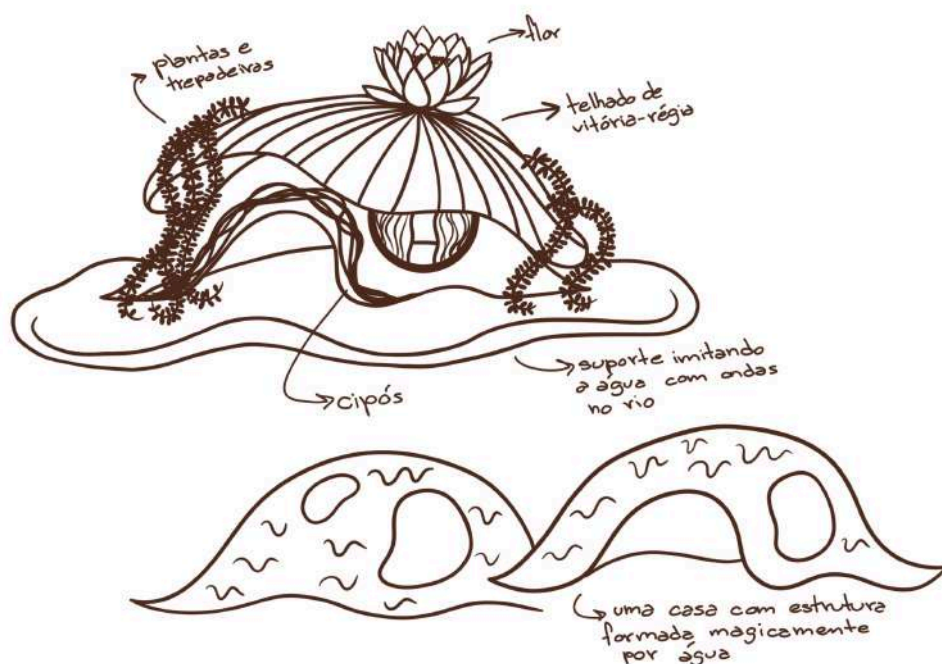
A alternativa se destacou por sua capacidade de integrar elementos mágicos com referências claras à flora amazônica e à sua mitologia, além de apresentar diversidade de materiais e soluções construtivas que favorecem a montagem feita pelo usuário com encaixes simples e reforço com cola. Assim, a alternativa 10 foi a selecionada para dar continuidade ao processo de desenvolvimento do produto final.

#### 5.4.4 Refinamento da Alternativa Selecionada

A partir da seleção da alternativa final, iniciaram-se as etapas de refinamento e detalhamento do projeto, com o objetivo de transformar a proposta conceitual em um produto viável e funcional. Logo, esta seção apresenta o processo da evolução do design da alternativa escolhida.

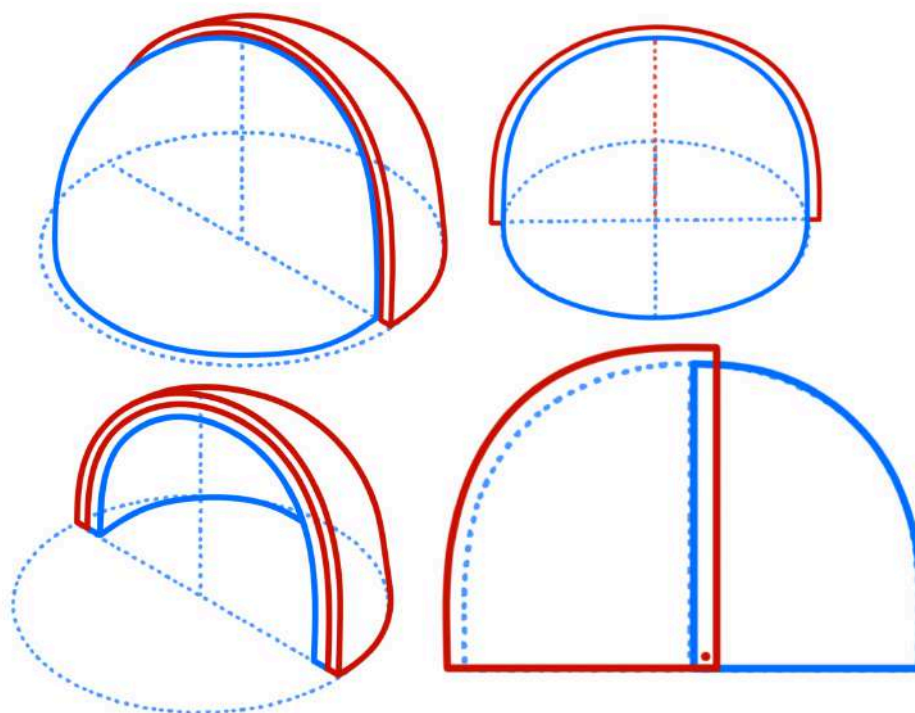
A alternativa escolhida (Figura 28) tem como base conceitual a união simbólica entre duas lendas do folclore amazônico: a da lara, entidade encantadora das águas, e a da vitória-régia, planta icônica dos rios da floresta. A proposta é imaginar uma morada mágica submersa, um esconderijo de aparência orgânica e mística, parcialmente oculto sob as águas de um rio da Amazônia. Nesse universo mágico, a estrutura da casa é formada pela água se moldando à vontade de lara e com um telhado natural formado pela folha e flor da vitória-régia. Elementos como cipós, trepadeiras e plantas aquáticas envolvem a entrada e o telhado da casa, reforçando o caráter secreto e protegido do refúgio da lara. Assim como a base da estrutura simula as ondas do rio, completando o cenário de fantasia inspirado diretamente nos encantos e mistérios da Amazônia.

Figura 28 - Alternativa Escolhida



Fonte: Elaboração própria (2025).

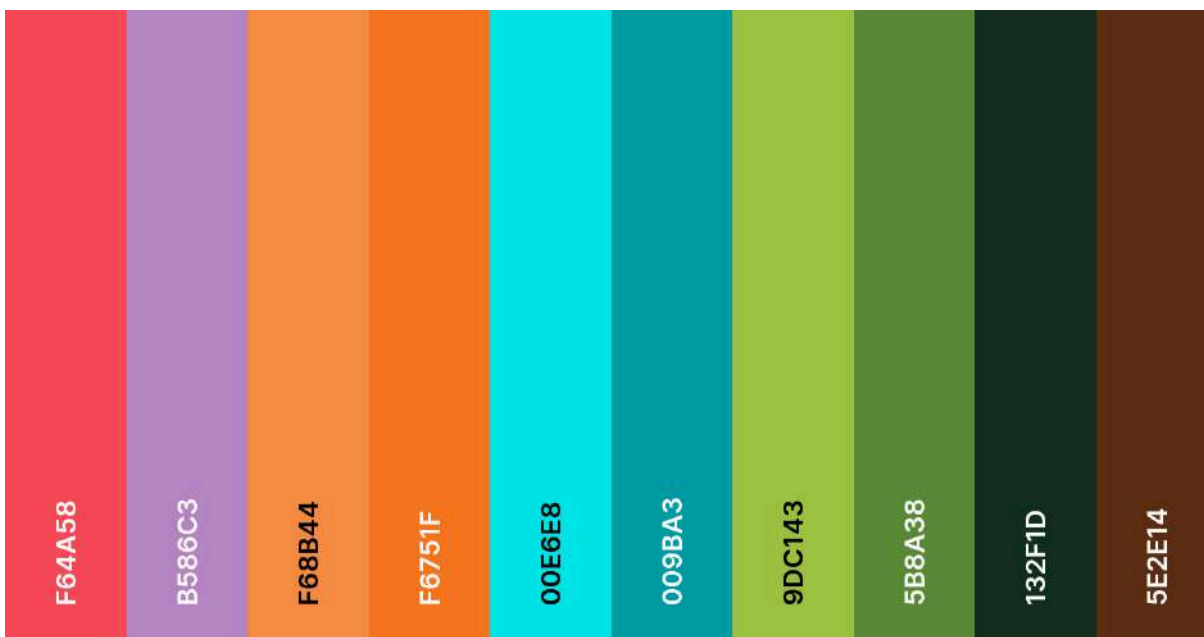
O primeiro aspecto considerado no refinamento da alternativa foi a forma de interação do usuário com a miniatura, especialmente no que diz respeito ao acesso ao interior da casa tanto durante a montagem quanto em momentos posteriores. Pensando em um sistema prático, intuitivo e de fácil montagem, buscou-se uma solução que permitisse abrir e fechar a estrutura com facilidade, sem comprometer o aspecto mágico. A solução adotada foi o uso de uma cúpula dividida ao meio, de forma que uma das metades possa ser aberta de forma retrátil como é possível visualizar na Figura 29. Essa abordagem garante a proteção dos elementos internos e, ao mesmo tempo, oferece ao usuário uma experiência lúdica de descoberta ao interagir com o interior da casa.

**Figura 29 - Sistema de Abre e Fecha**

Fonte: Elaboração própria (2025).

A seleção de uma paleta de cores desempenha um papel fundamental na construção da atmosfera do cenário e reforça a identidade do produto. Logo, na Figura 30 é possível visualizar a paleta de cores selecionada para o desenvolvimento do projeto. Ela foi pensada para refletir tanto a natureza vibrante da floresta amazônica quanto o universo mágico dos seres mágicos. Os tons de verde remetem diretamente à vegetação densa, às folhas largas e às árvores das margens dos rios. Já os tons de azul e turquesa trazem a presença constante da água — elemento essencial na narrativa nas lendas da lara e da vitória-régia — e ajudam a reforçar a atmosfera submersa do cenário. Os tons de laranja e rosa foram inspirados nas flores tropicais e frutas da região, adicionando calor e energia à composição. Por fim, o lilás foi incluído como um toque de magia, evocando o encantamento do universo da mitologia, conectando o real e o imaginário de forma sutil e encantadora.

Figura 30 - Paleta de Cores



Fonte: Elaboração própria (2025).

A alternativa escolhida passou por uma evolução significativa em seu desenvolvimento visual. O que antes era apenas um esboço estrutural externo, agora se transforma em uma proposta mais completa (Figuras 31, 32, 33 e 34), com a aplicação de uma paleta de cores definida e a inclusão de detalhes internos que enriquecem a narrativa do projeto. A nova representação não apenas define melhor a forma da casa, mas também evidencia o ambiente mágico que ela abriga, tornando mais clara a experiência que o kit pretende proporcionar ao usuário.

A característica mais importante foi a implementação da cúpula translúcida que envolve a estrutura. Além de reforçar a inspiração na água, a transparência parcial do material permite a observação dos elementos internos mesmo quando a cúpula está fechada, ampliando a sensação de encantamento. Esse recurso também cria um jogo visual de camadas, luzes e sombras, que remete à ideia de um esconderijo submerso e mágico.

**Figura 31 - Alternativa Escolhida**



Fonte: Elaboração própria (2025).

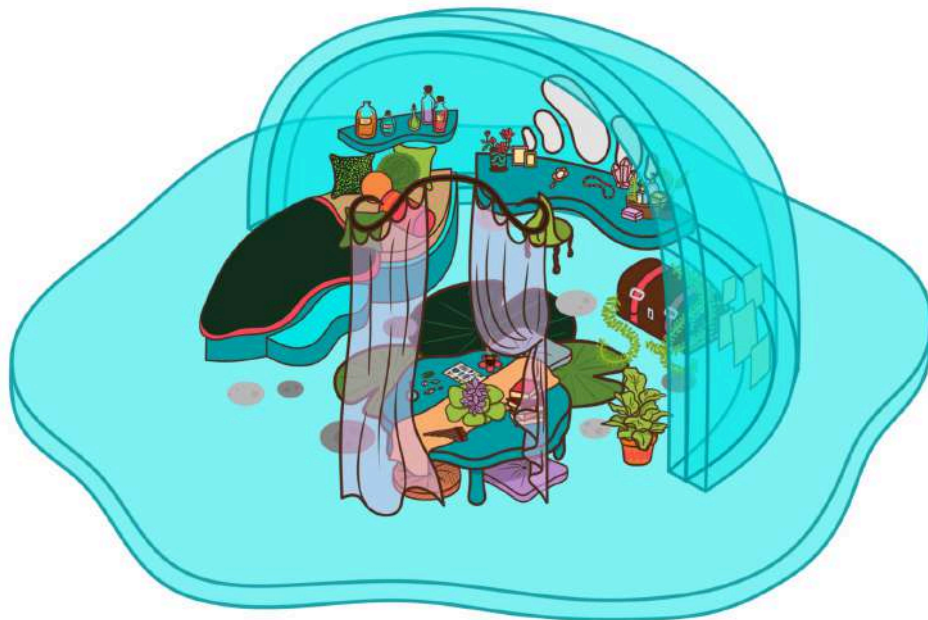
**Figura 32 - Alternativa Escolhida**



Fonte: Elaboração própria (2025).

Internamente, a disposição dos objetos foi cuidadosamente planejada para criar uma cena rica em narrativa. Ao centro, destaca-se uma mesa com alguns cristais, livros e material de pesquisa, sugerindo uma personagem envolvida com coleções e interesse em estudar espécimes da natureza. A cama, as prateleiras e a penteadeira possuem formas orgânicas que imitam o movimento das ondas, integrando-se de maneira harmoniosa ao ambiente aquático do esconderijo. A presença de vários espelhos na penteadeira reforça a ideia de que a moradora é uma figura vaidosa, atenta à própria imagem e envolta de encanto. Elementos como o baú de tesouros, a vegetação que adentra o ambiente e as cortinas translúcidas com tons furta cor acrescentam movimento e delicadeza à composição. Com todos esses detalhes, a casa passa a ser percebida não apenas como uma estrutura arquitetônica, mas como um refúgio mágico vivo e habitado, em que cada objeto conta um fragmento da história que inspirou sua criação.

**Figura 33 - Alternativa Escolhida**



Fonte: Elaboração própria (2025).



### 5.5.1 Modelagem 3D

Para a realização da modelagem tridimensional da alternativa final, utilizou-se o software SolidWorks, escolhido por sua precisão na criação de peças complexas, organização eficiente das partes e a possibilidade de gerar desenhos técnicos a partir dos modelos. Esses desenhos foram fundamentais para representar as dimensões reais das peças e orientar na fabricação do modelo físico. Após a modelagem, os arquivos foram exportados para o KeyShot, programa utilizado para gerar o rendering final com realismo visual e qualidade estética. A construção do modelo 3D teve como objetivo não apenas representar com clareza a proposta estética e funcional do projeto, mas também validar aspectos como encaixes, proporções e disposição dos componentes. Além disso, o modelo permite simular o comportamento dos materiais translúcidos e destacar a interação entre os elementos internos e externos da miniatura DIY, reforçando o conceito do esconderijo mágico submerso.

### 5.5.2 Alternativa Final

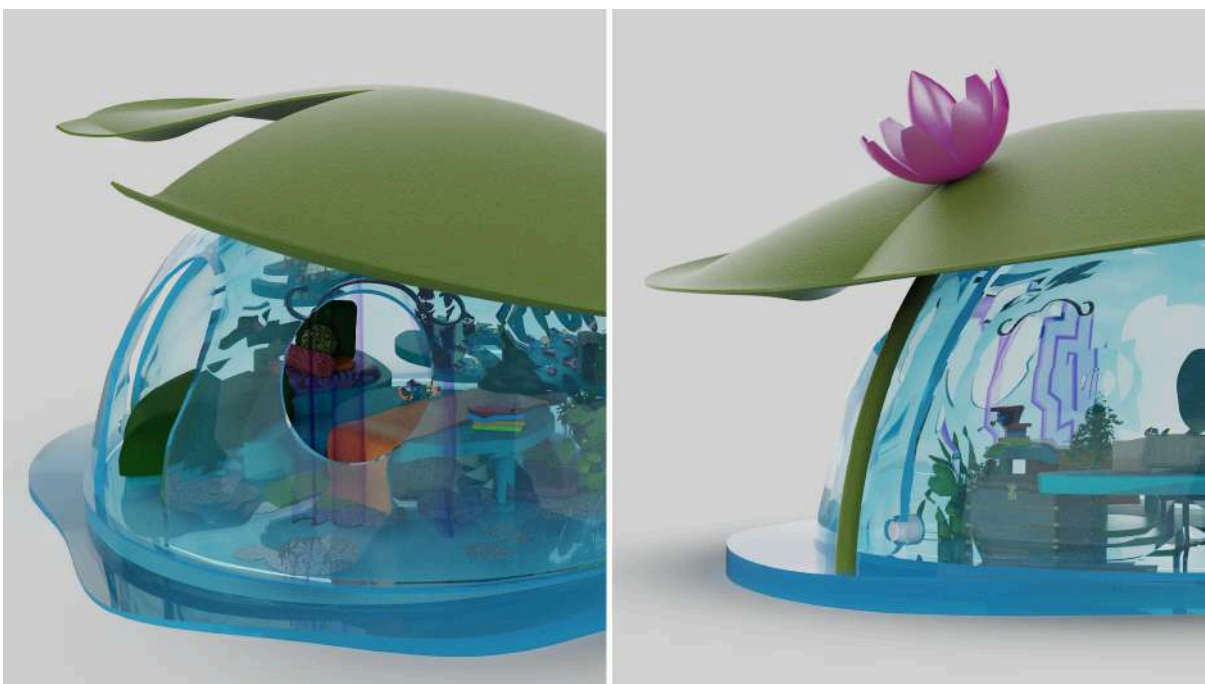
A seguir, são apresentadas imagens do *rendering* final da alternativa desenvolvida, obtidas por meio da modelagem tridimensional e renderização do produto. Como se abordou anteriormente, este kit miniatura DIY representa um esconderijo mágico inspirado nas lendas amazônicas da Iara e da Vitória-Régia, trazendo à tona elementos de fantasia, cultura e natureza.

**Figura 35 - Produto Final**



Fonte: Elaboração própria (2025).

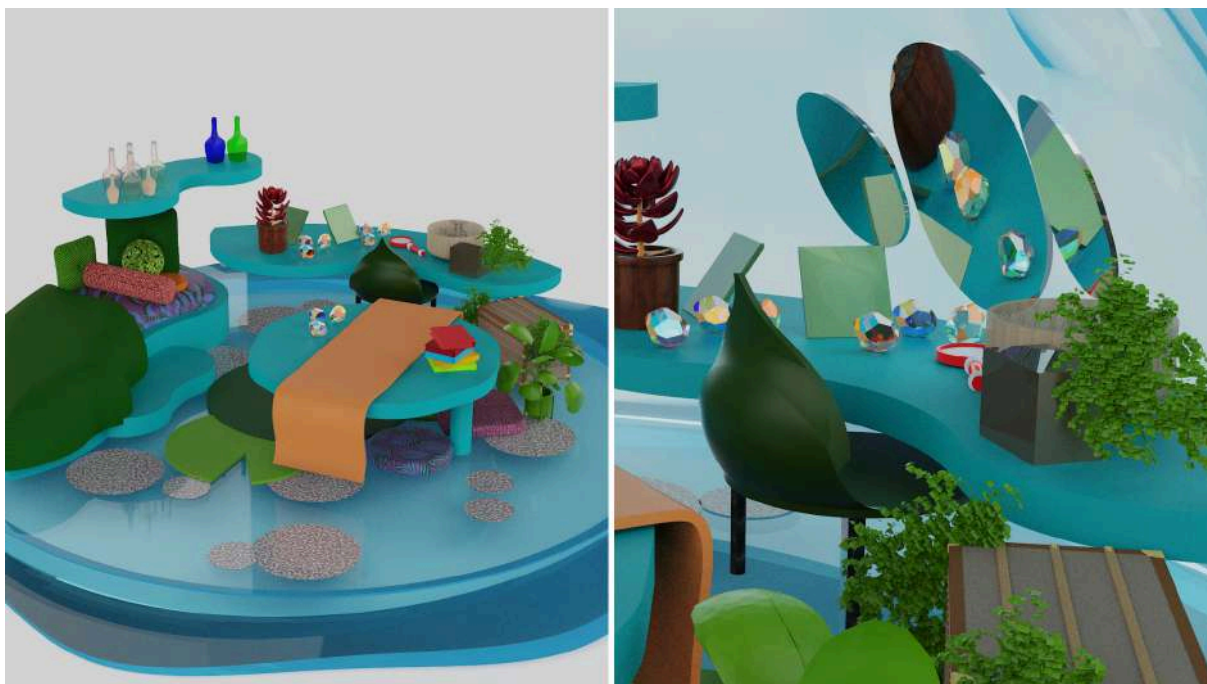
**Figura 36 - Produto Final**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 37 - Produto Final**

Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 38 - Produto Final**

Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 39 - Produto Final**

Fonte: Elaboração própria (2025).

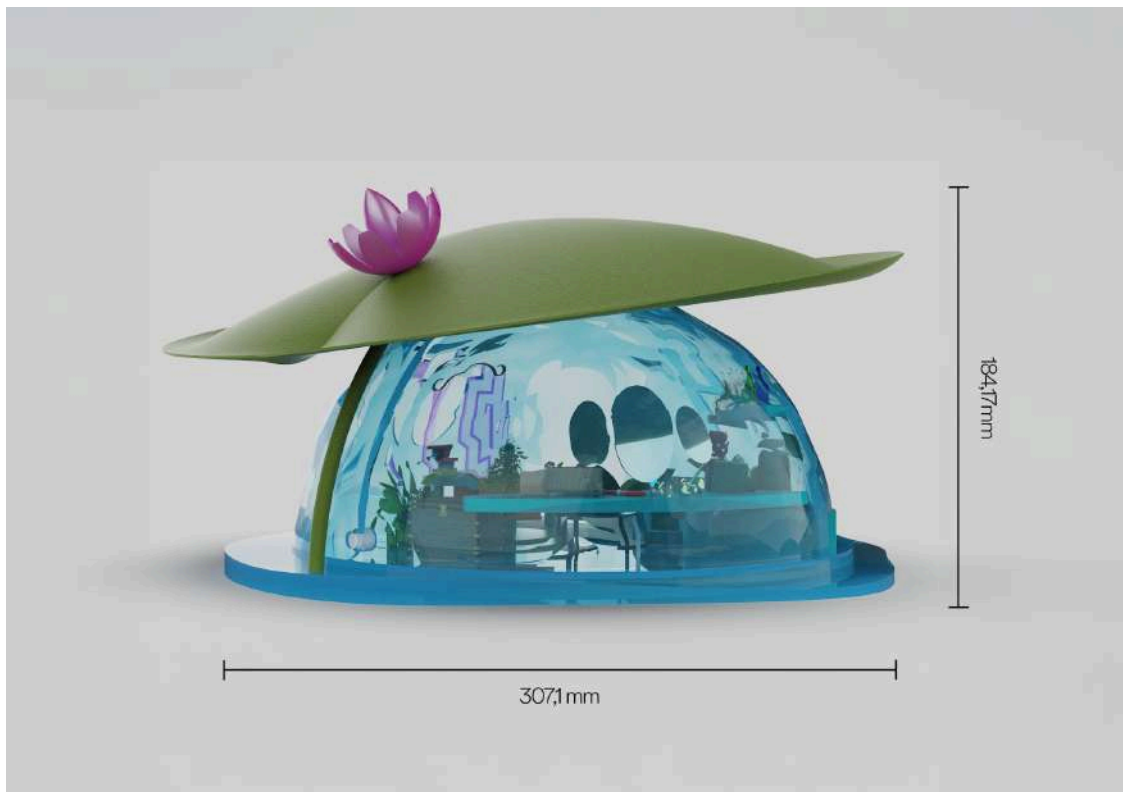
### 5.5.3 Detalhamento Técnico

Para garantir a clareza e a viabilidade de produção do projeto, realizou-se o detalhamento técnico do produto com todas as medidas necessárias. Os desenhos técnicos completos, contendo as dimensões detalhadas dos principais componentes da miniatura, estão disponíveis no Apêndice C deste documento. A seguir, apresenta-se a Figura 56 com as medidas gerais da estrutura montada.

Observa-se que, embora o requisito inicial de dimensão máxima para o produto tenha sido definido como 270x270x200 mm (LxPxA), a base ultrapassou levemente os limites de largura e profundidade, atingindo 307,1 mm de diâmetro. No entanto, como esse requisito foi classificado como desejável e não necessário, essa adequação foi considerada aceitável. A decisão foi tomada visando preservar as proporções da miniatura e garantir que a altura total de 184,7 mm fosse compatível com a base, mantendo o equilíbrio visual e funcional do conjunto. A nova medida foi

definida como o menor tamanho possível que ainda comportasse adequadamente a estrutura da casa.

**Figura 40 - Produto Final**



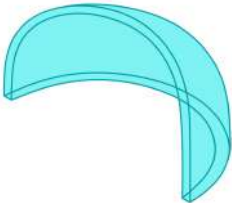
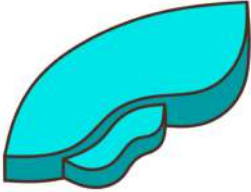
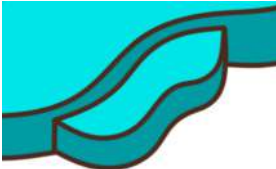
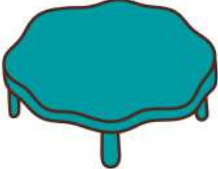









Fonte: Elaboração própria (2025).


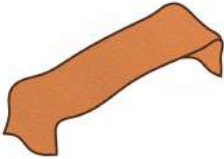
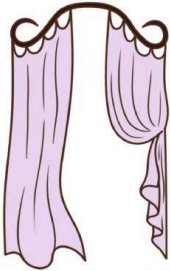

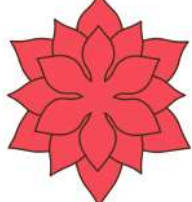
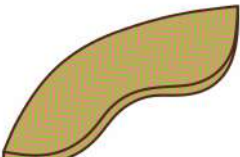
#### 5.5.4 Componentes


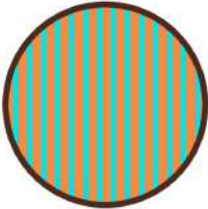
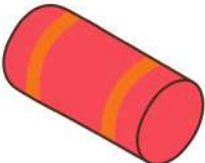



O quadro apresentado a seguir reúne de forma sistemática todos os componentes que integram o produto final, funcionando como um guia essencial para o desenvolvimento do projeto. Nele estão listados os itens que compõem o kit em miniatura, acompanhados de sua numeração, identificação e quantificação. Essa organização permitiu estruturar com clareza cada parte do produto, assegurando que todos os elementos necessários fossem planejados desde o início. Além de facilitar o acompanhamento do processo de projeto, o quadro garante uma visão integrada do conjunto.

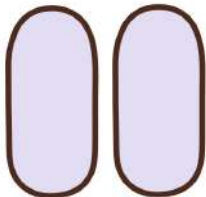
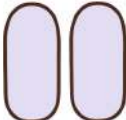




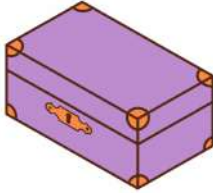
Quadro 9 - Lista de Componentes









Nº	Imagem	Componente	Quantidade	Dimensões
1		Base	1	307,1 mm de diâmetro e 10 mm de espessura
2		Meia cúpula 1	1	248,76 mm de comprimento, 131,11 mm de largura e 125,91 mm de altura
3		Meia cúpula 2	1	248,27 mm de comprimento, 122,40 mm de largura e 117,56 mm de altura
4		Cama	1	125,66 mm de comprimento e 15 mm de altura
5		Degrau cama	1	55,46 mm de comprimento e 7 mm de altura
6		Mesa	1	82,1 mm de diâmetro e 30 mm de altura










7		Mesa penteadeira	1	142,87 mm de comprimento e 5 mm de espessura
8		Prateleira	1	73,94 mm de comprimento e 5 mm de espessura
9		Garrafa 1	1	18 mm de altura
10		Garrafa 2	1	18 mm de altura
11		Garrafa 3	1	20 mm de altura
12		Garrafa 4	1	20 mm de altura
13		Garrafa 5	1	20 mm de altura


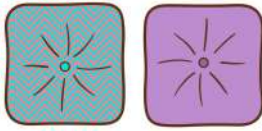





14		Cobertor	1	100 mm de comprimento
15		Toalha de mesa	1	120 mm de comprimento e 40 de largura
16		Cortina	1	90 mm de comprimento e 35 mm de largura (cada tecido); 70 mm de comprimento (varão)
17		Folha da vitória-régia	1	285 mm de diâmetro e 3 mm de espessura
18		Flor da vitória-régia	1	120 mm de diâmetro e 9 mm de espessura
19		Futon da cama	1	248 mm de comprimento e 8 mm de espessura


20		Almofadas quadradas da cama	2	27 mm de comprimento e largura e 7 mm de espessura
21		Almofada redonda da cama	1	25 mm de diâmetro e 7 mm de espessura
22		Almofada cilíndrica da cama	1	40 mm de comprimento e 15 mm de altura (diâmetro)
23		Almofada de pompom da cama	1	aproximadamente 25 mm de diâmetro
24		Cadeira	1	50 mm de altura
25		Espelho de parede grande	1	65 mm de comprimento e 30 mm de largura

26		Espelhos de parede médios	2	50 mm de comprimento e 25 mm de largura
27		Espelhos de parede pequenos	2	35 mm de comprimento e 20 mm de largura
28		Porta retrato grande	1	23 mm de comprimento e 15 mm de largura
29		Porta retrato pequeno	1	20 mm de comprimento e 13 mm de largura
30		Espelho de mão	1	25 mm de comprimento
31		Cristal grande	1	25 mm de altura
32		Porta joias	1	25 mm de comprimento, 16 mm de largura e 15 de altura

33		Vaso de planta pequeno	1	20 mm de altura, 15 mm de diâmetro da abertura e 10 mm de diâmetro da base
34		Vaso de planta grande	1	35 mm de altura, 25 mm de diâmetro da abertura e 20 mm de diâmetro da base
35		Baú	1	60 mm de comprimento, 35 mm de largura e 45 mm de altura
36		Plantas grandes	6	100 mm de comprimento
37		Plantas pequenas	3	40 mm de comprimento
38		Folhas grandes planta	4	20 mm de comprimento
39		Folhas pequenas planta	4	15 mm de comprimento
40		Pôster grande	1	35 mm de comprimento e 25 mm da largura

41		Pôsteres médios	3	30 mm de comprimento e 20 mm de largura
42		Pôsteres pequenos	3	20 mm de comprimento e 15 mm de largura
43		Tapete grande	1	100 mm de diâmetro
44		Tapete médio	1	85 mm de diâmetro
45		Tapete pequeno	1	70 mm de diâmetro
46		Pedras grandes	3	24 mm de comprimento e 17 mm de largura
47		Pedras médias	3	20 mm de comprimento e 14 mm de largura
48		Pedras pequenas	2	14 mm de comprimento e 9 mm de largura
49		Livros grandes	3	24 mm de comprimento, 16 mm de largura e 5 mm de espessura

50		Livros pequenos	2	20 mm de comprimento, 13 mm de largura e 5 mm de espessura
51		Almofadas chão quadradas	2	24 mm de comprimento e largura e 7 mm de espessura
52		Almofada chão redonda	1	24 mm de diâmetro e 7 mm de espessura
53		Cristais pequenos	7	Todos entre 5 a 7 mm de comprimento
54		Lupa	1	21 mm de comprimento e 10 mm de diâmetro da lente
55		Porta copos	1	20 mm de diâmetro
56		Copo	1	10 mm de diâmetro e 12 mm de altura

57		Folha de catalogação	1	35 mm de comprimento e 25 mm da largura
----	---	----------------------	---	---

Fonte: Elaboração própria (2025).

Dessa forma, o quadro cumpre o papel de orientar o desenvolvimento, servindo como referência ao longo das etapas subsequentes. Ao organizar os componentes de forma clara, o documento contribui para evitar omissões, garantir consistência e apoiar a construção do modelo. Assim, mais do que um simples registro, o quadro atua como uma ferramenta estratégica dentro do projeto, funcionando como guia que direciona e fortalece as decisões projetuais tomadas ao longo do processo.

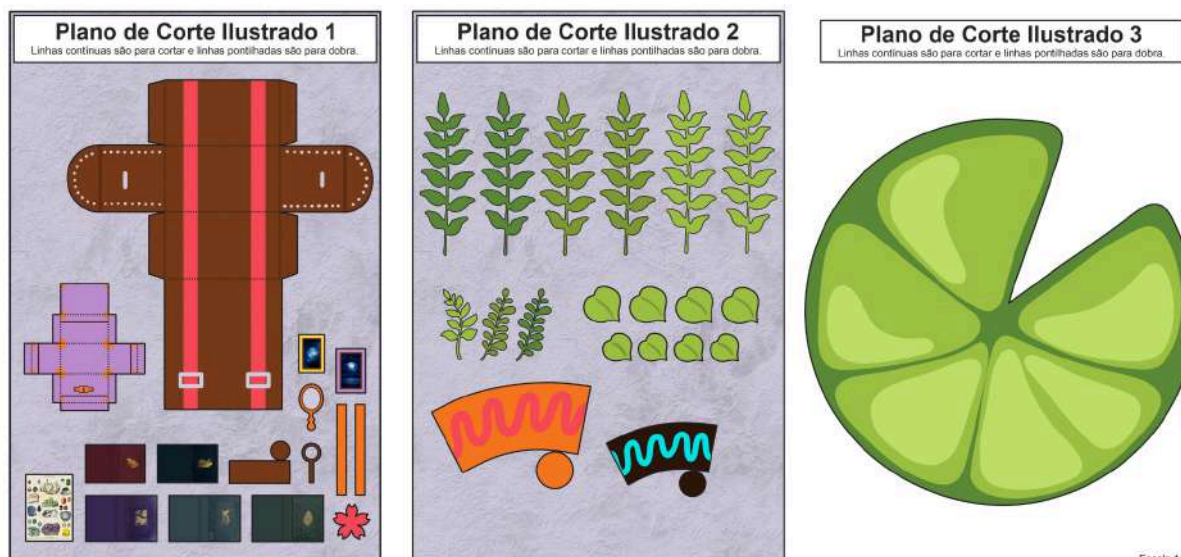
O quadro de componentes apresentado anteriormente não faz parte do kit entregue ao usuário, sendo utilizado apenas como uma ferramenta de projeto para organização e definição dos elementos do produto. Para o usuário final, foram desenvolvidos materiais impressos que fazem parte da montagem, como duas cartelas de adesivos, três planos de corte ilustrados e um plano de corte estrutural que são visíveis nas Figuras 41, 42 e 43 a seguir. Esses recursos funcionam como ferramentas práticas que facilitam o processo criativo, permitindo ao usuário recortar, colar e aplicar detalhes visuais. Contudo, é importante destacar que o material impresso não contempla todas as peças da miniatura, já que outros componentes são enviados em diferentes materiais — como plástico, tecido, EVA e vidro — garantindo maior diversidade estética e funcional ao kit. Para melhor visualização, as versões em tamanho real das cartelas e planos estão disponibilizadas nos apêndices.

Figura 41 - Cartelas de Adesivos



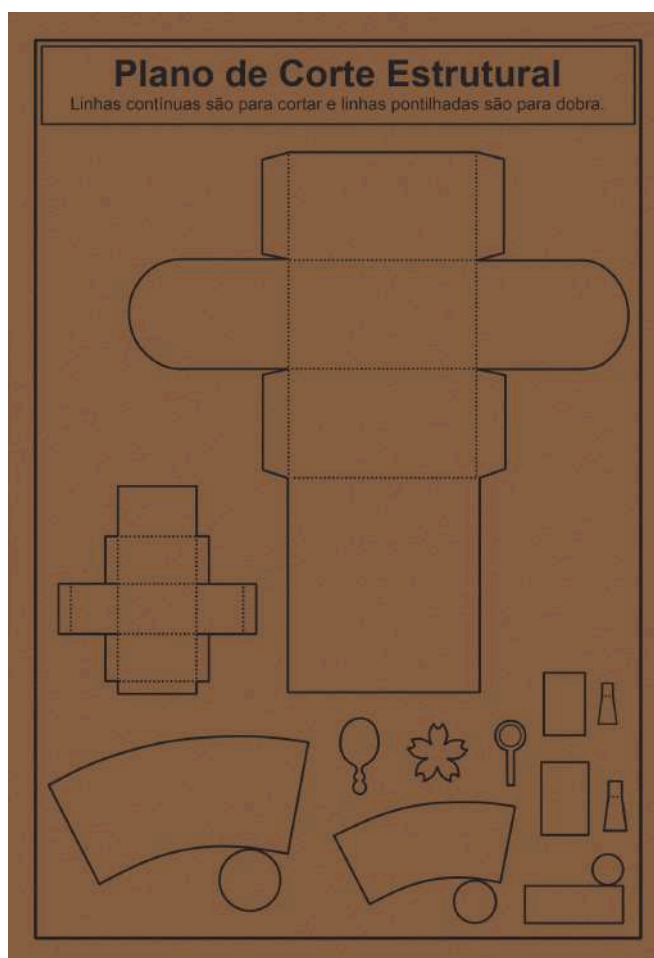
Fonte: Elaboração própria (2025).

Figura 42 - Planos de Corte Ilustrado



Escala 1:2

Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 43 - Plano de Corte Estrutural**

Fonte: Elaboração própria (2025).

### 5.5.5 Manual de Montagem

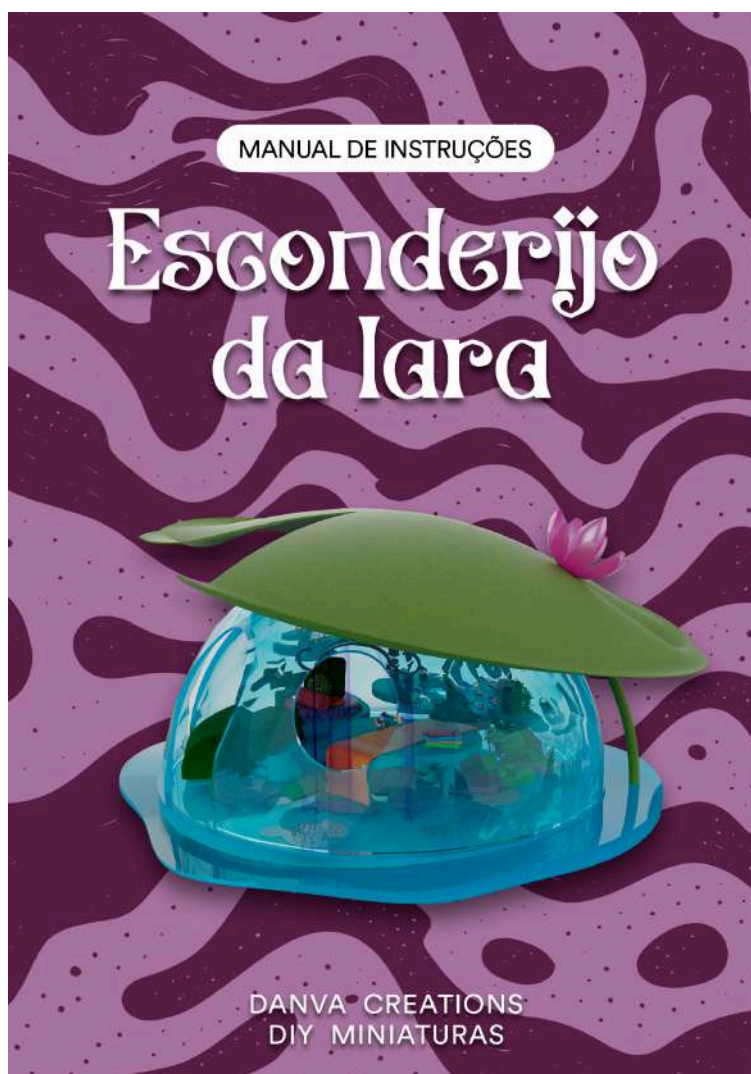
O manual de montagem é um dos componentes essenciais do kit de miniatura DIY, pois é através dele que o usuário será guiado durante todo o processo de construção da miniatura. É essencial elaborá-lo de forma didática e acessível, pois é pensado para facilitar a compreensão das etapas de montagem, mesmo por pessoas sem experiência prévia com projetos DIY.

Além das instruções práticas, seria um diferencial apresentar, logo em suas primeiras páginas, as lendas da Iara e da Vitória-Régia — mitos que inspiraram o

conceito do produto. Essa introdução não apenas contextualiza o cenário mágico da miniatura, como também cria uma conexão emocional e cultural com o usuário, enriquecendo a experiência desde o início. Assim, o manual não seria apenas um guia técnico, mas também uma porta de entrada para o universo encantado proposto pelo projeto.

A seguir, na Figura 44, pode-se ver a representação de uma alternativa para a capa do manual.

**Figura 44 - Capa do Manual de Montagem**



Fonte: Elaboração própria (2025).

## 5.6 Viabilização

Como parte da etapa de Viabilização, da metodologia GODP, buscou-se testar como o produto final se adequaria em uma situação real. Para isso, foi confeccionado um modelo (Figura 45) que permitiu uma importante simulação do produto final no ambiente de uso. O modelo desenvolvido teve como objetivo materializar a proposta do produto de maneira experimental, permitindo a observação de sua volumetria, proporções e estética geral. Apesar de não ter sido confeccionado exatamente com os materiais que comporiam a versão final, essa representação foi fundamental para validar conceitos visuais e avaliar como os elementos projetados se relacionam entre si. Dessa forma, o protótipo cumpre a função de traduzir ideias abstratas em uma forma tangível, auxiliando no entendimento da estrutura e na comunicação do conceito do projeto.

Figura 45 - Modelo



Fonte: Elaboração própria (2025).

Além disso, nas Figuras 46 e 47, foram realizadas ambientações do modelo em um cenário que simula o espaço de uso do usuário final, possibilitando compreender

como o produto se insere em um contexto real. Esse exercício não apenas reforça a estética pretendida, mas também permite avaliar a coerência entre o conceito e sua aplicação prática. Assim, a ambientação contribui para visualizar a experiência do usuário de maneira mais completa, aproximando a proposta do resultado final almejado.

**Figura 46 - Modelo Ambientado**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Figura 47 - Modelo Ambientado**

Fonte: Elaboração própria (2025).

## 5.7 Verificação Final

A etapa de Verificação Final da metodologia GODP marca o encerramento do processo de desenvolvimento, sendo o momento destinado à avaliação crítica da versão final do produto e à identificação de possíveis melhorias para versões futuras. Com o modelo físico e digital em mãos, foi possível refletir sobre ajustes que podem otimizar ainda mais a experiência do usuário e a funcionalidade do produto.

No que diz respeito ao modelo de apresentação, observou-se que, devido às características do material utilizado para a confecção da cúpula, a peça móvel apresenta uma folga maior do que o desejado, o que compromete parcialmente o encaixe entre as metades da estrutura. Uma possível solução seria o refinamento do sistema de encaixe ou um ajuste nas medidas do projeto.

Além disso, os móveis principais da composição interna — como a cama, mesa, penteadeira, prateleira e degrau — são atualmente fixados com cola, o que pode não ser muito resistente, pois algumas das peças ficam coladas na parede da

miniatura por uma fina lateral. Uma sugestão de melhoria seria o desenvolvimento de encaixes específicos para esses componentes, assegurando maior firmeza e durabilidade à estrutura finalizada, além de tornar a montagem mais satisfatória e precisa para o usuário.

Também foram pensadas melhorias de ordem estética e imersiva, como a inclusão de iluminação com LEDs, o que poderia reforçar ainda mais a atmosfera mágica e encantada do cenário. Por fim, uma possibilidade a ser explorada é a adição de fundos ilustrados no kit, com paisagens inspiradas na floresta amazônica, que poderiam ser fixados atrás da miniatura, enriquecendo a ambientação e oferecendo ao usuário a possibilidade de personalização e expansão do universo narrativo da peça.

Essas considerações demonstram que, embora o projeto atinja plenamente seus objetivos iniciais, ele também possui espaço para evoluir em futuras versões, reforçando seu caráter lúdico, interativo e simbólico.

## 6 MEMORIAL DESCRITIVO

A seguir, apresenta-se o memorial descritivo do produto desenvolvido ao longo deste projeto. Esta seção tem como objetivo detalhar os principais aspectos que compõem a proposta final, oferecendo uma visão mais técnica e conceitual da solução elaborada. Serão abordados o conceito que fundamenta o produto, a justificativa de uso e suas funcionalidades, bem como as escolhas de materiais e os processos de fabricação propostos. A construção desse memorial visa não apenas documentar o resultado final, mas também reforçar a coerência entre as decisões projetuais e os objetivos definidos ao longo do desenvolvimento.

### 6.1 Conceito

Figura 48 - Alternativa Final



Fonte: Elaboração própria (2025).

O conceito do produto surge a partir da união entre o universo lúdico das miniaturas DIY e o imaginário mágico do folclore amazônico. Desenvolvido em parceria com a empresa Danva Creations, que atua no mercado de kits criativos

voltados principalmente para o público adulto, o projeto propõe um kit de miniatura que seja, ao mesmo tempo, uma experiência sensorial, artesanal e narrativa.

Inspirado nas lendas da Iara e da Vitória-Régia, o produto foi pensado como um espaço íntimo, acolhedor e misterioso — um esconderijo aquático em meio ao rio, onde uma fada amazônica mística vive cercada por espelhos, plantas, cristais e objetos brilhantes. A estrutura principal da casa remete às ondas suaves do rio que formam uma espécie de bolha, moldando o esconderijo perfeito para o ser místico das águas, e no topo uma linda vitória-régia dando um toque a mais de mistérios e magia ao esconder o teto da casa.

O projeto traduz elementos simbólicos das lendas em uma linguagem visual e material que se conecta ao universo DIY. A escolha por formas orgânicas, cores inspiradas na flora da Amazônia e superfícies que refletem luz tem como objetivo construir uma atmosfera mágica, mas enraizada em referências brasileiras. Com isso, o produto também assume um papel de diferenciação dentro do catálogo da Danva Creations, ao propor uma temática nacional pouco explorada no segmento de miniaturas, sem abrir mão do apelo estético, do encantamento e da imersão criativa.

## **6.2 Justificativa de Uso e Funcionalidades**

O produto desenvolvido neste projeto foi pensado para ir além de seu apelo estético ou decorativo. Sua principal função é atuar como uma ferramenta criativa e terapêutica, oferecendo ao usuário uma experiência manual e sensorial que favorece momentos de pausa, relaxamento e reconexão com a criatividade. A proposta do kit de miniatura DIY atende diretamente à necessidade de respiro criativo, especialmente voltado à classe criativa, que enfrenta constantemente os desafios do bloqueio criativo dentro de um mercado que exige produtividade contínua e inovação constante.

Além disso, o uso de uma narrativa visual inspirada em seres mitológicos do folclore amazônico proporciona uma imersão simbólica e encantadora. Essa ambientação mágica, somada à valorização da cultura brasileira, confere ao produto

um diferencial expressivo: não se trata apenas de montar uma miniatura, mas de mergulhar em um universo fictício que dialoga com elementos reais da identidade nacional.

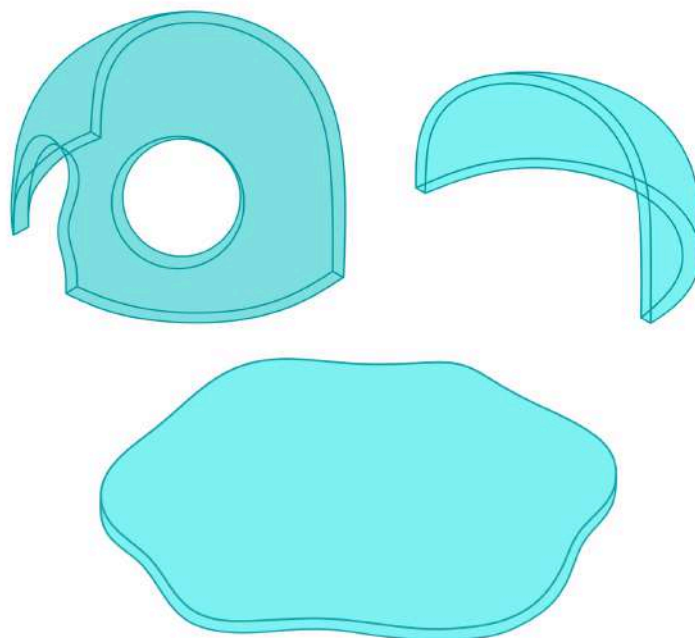
Funcionalmente, o produto foi projetado para que o usuário tenha uma montagem intuitiva e prazerosa. Parte das peças chegam prontas, enquanto outras são feitas manualmente promovendo a interação direta com o processo criativo. O resultado é um objeto lúdico que pode ser exibido como decoração, mas que, principalmente, carrega a memória da experiência vivida durante sua construção.

Assim, o kit desenvolvido se consolida como uma resposta prática e sensível às demandas identificadas no início da pesquisa: um produto que une criatividade, lazer e cultura, abrindo espaço para o usuário se expressar, relaxar e reencontrar o prazer em criar.

### **6.3 Materiais e Processos de Fabricação**

Para o desenvolvimento do kit de miniatura DIY inspirado nas lendas amazônicas, foram selecionados materiais acessíveis e de fácil manuseio, buscando garantir a viabilidade da produção em pequena escala, bem como a autonomia do usuário durante o processo de montagem. A seguir será detalhado quais os materiais utilizados e seus processos de fabricação.

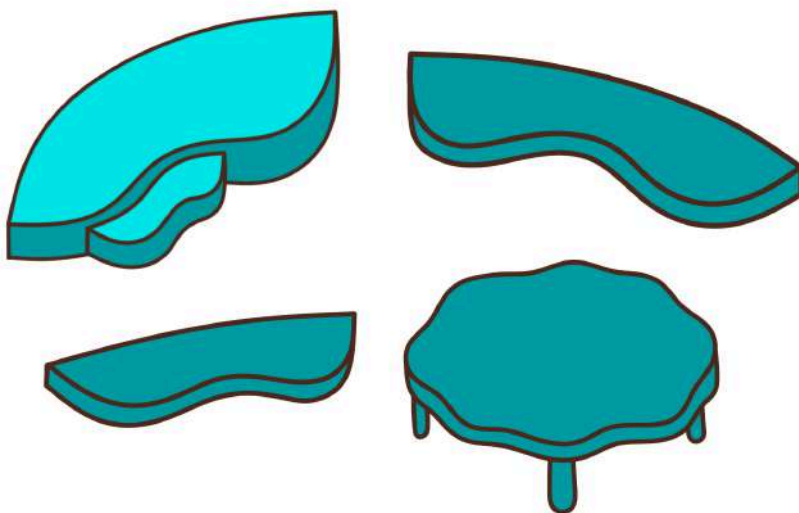
**Figura 49 - Estrutura Externa da Miniatura**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Estrutura externa da miniatura:** O material escolhido para a fabricação da estrutura da miniatura foi o PETG azul translúcido, em espessura aproximada de 3 mm. A opção por esse polímero se justifica pela combinação de boa resistência mecânica, transparência e facilidade de conformação térmica, características que permitem alcançar o efeito estético de “água” ao mesmo tempo em que garantem durabilidade ao produto. Além disso, o PETG é adequado para pequenas escalas de produção, já que pode ser processado por termoformagem em moldes simples, possibilitando a conformação das duas meias cúpulas, e por corte a laser no caso da base, que possui contorno ondulado.

Figura 50 - Móveis



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Móveis:** O material escolhido para os móveis da miniatura (cama, degrau da cama, mesa, prateleira e penteadeira) foi o ABS, por oferecer boa resistência, durabilidade e acabamento de qualidade. O ABS garante superfícies lisas e uniformes, conferindo aspecto mais profissional ao produto. A fabricação pode ser feita por injeção plástica, processo que permite a criação de peças sólidas e consistentes, mantendo as formas orgânicas propostas no design.

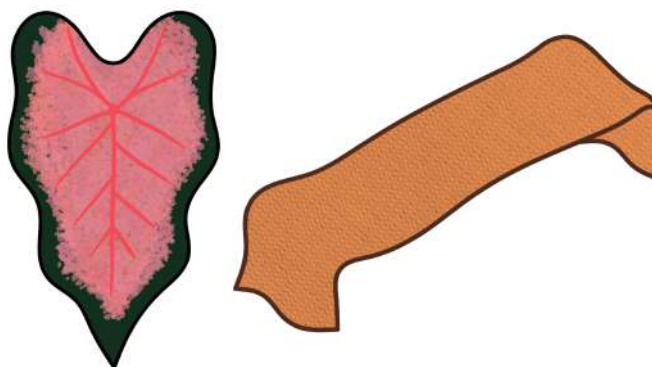
Figura 51 - Garrafas



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Garrafas:** Para a composição das garrafinhas, optou-se pelo uso de mini frascos de vidro com rolha, adquiridos de fornecedores de insumos para artesanatos. Como alternativa ao uso de líquidos reais, cada garrafinha já irá para o usuário com um papel couchê fosco ilustrado previamente inserido, impresso em cores vibrantes, simulando líquidos coloridos e mágicos. Além disso, o kit acompanhará uma cartela de rótulos em papel adesivo couchê com gramatura padrão de 80 g/m<sup>2</sup> para serem colocados nas garrafas.

Figura 52 - Tecidos

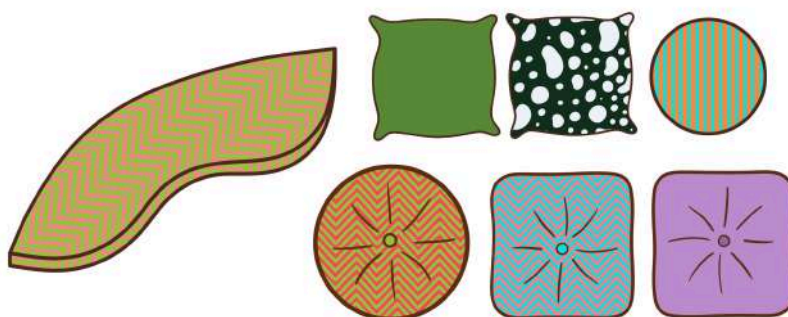


Fonte: Elaboração própria (2025).

**Tecidos:** O tecido escolhido para a confecção do cobertor da cama e da toalha de mesa da miniatura foi o tricoline 100% algodão, devido à sua versatilidade, facilidade

de manuseio e ampla variedade de estampas disponíveis. Esse material apresenta uma gramatura média entre 100 e 130 g/m<sup>2</sup>, o que garante a leveza necessária para manter a escala adequada da miniatura, ao mesmo tempo em que confere resistência para o uso durante o processo de montagem.

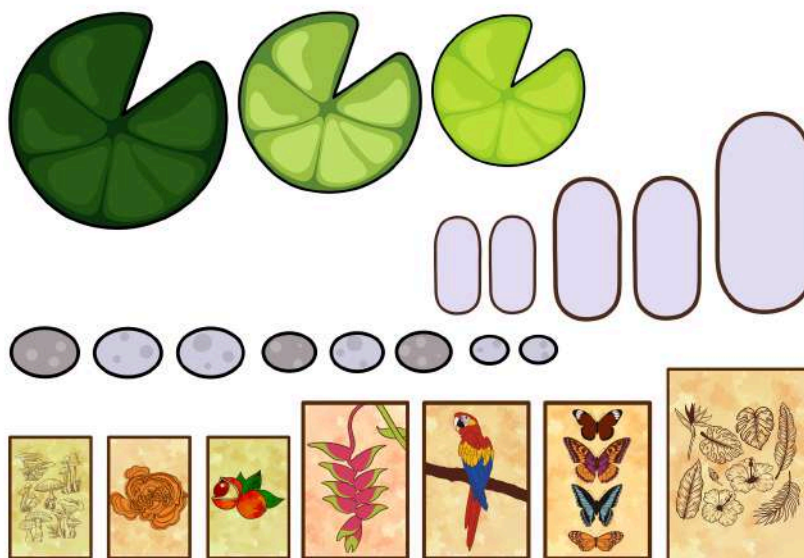
**Figura 53 - Almofadas e Futon**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Almofadas e futon:** Para o preenchimento das almofadas e do futon da cama foi escolhido o EPE (espuma de polietileno expandido) com espessura de aproximadamente 3 mm. Esse material, comumente utilizado em embalagens pela sua leveza e resistência, mostrou-se adequado ao projeto por ser fácil de cortar e manipular, além de oferecer estrutura e volume sem comprometer a escala da miniatura. Em conjunto, foi definido o uso de tricoline 100% algodão para o revestimento. No kit, o usuário receberá pedaços de EPE e tiras de tecido para confeccionar manualmente as almofadas, utilizando tesoura e cola, de modo a reforçar o caráter DIY da proposta. Já o futon da cama será enviado com o EPE no tamanho e formato corretos, restando ao usuário apenas a finalização com o tecido fornecido.

Figura 54 - Adesivos



Fonte: Elaboração própria (2025).

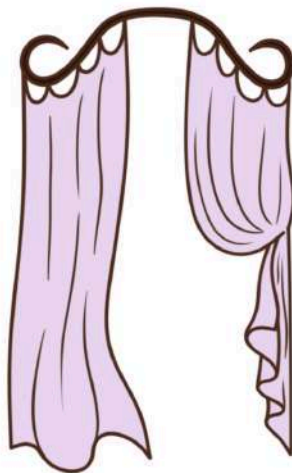
**Adesivos:** Para compor os detalhes visuais da miniatura, foi desenvolvida uma cartela de adesivos em papel adesivo couchê com acabamento fosco, material que apresenta boa aderência e resistência, além de permitir impressão de alta qualidade com cores vivas. O uso dos adesivos simplifica o processo de montagem, garantindo precisão e evitando excesso de cola, além de proporcionar ao usuário uma experiência mais prática e agradável, sem perder a riqueza de detalhes do produto.

Figura 55 - Folha e Flor da Vitória-régia, Almofada da Cama e Cadeira



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Folha e flor da vitória-régia, almofada cama e cadeira:** Para a confecção desses elementos optou-se pelo EVA (espuma vinílica acetinada) de 2 mm de espessura como material principal, por ser leve, flexível, de baixo custo e de fácil corte manual, ideal para representar tanto a folha de vitória-régia quanto a flor no topo da miniatura. A flor é composta somente pelo EVA, já a folha recebe ainda a aplicação de um papel couchê que permite impressões coloridas com boa definição para a ilustração da vitória-régia. Já a almofada cilíndrica da cama é formada por um retângulo de EVA enrolado, finalizado com tiras do mesmo papel couchê colorido para dar acabamento visual. Por fim, a cadeira em formato de folha combina o assento em EVA com pés em arame galvanizado, material resistente, maleável e de fácil modelagem.

**Figura 56 - Cortina**

Fonte: Elaboração própria (2025).

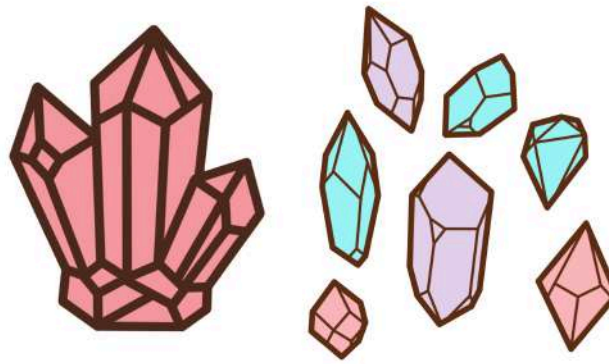
**Cortina:** Para a confecção da cortina, optou-se pelo uso da organza, um tecido leve, translúcido e de aspecto brilhante, ideal para transmitir a sensação de magia e delicadeza que compõem o conceito do projeto. Com espessura aproximada de 20 a 40 g/m<sup>2</sup>, a organza garante transparência suficiente para deixar a luz passar e, ao mesmo tempo, cria movimento e leveza na composição do ambiente. O suporte da cortina será feito com arame galvanizado, escolhido por sua resistência, maleabilidade e custo acessível.

**Figura 57 - Almofada de Pompom**

Fonte: Elaboração própria (2025).

**Almofada de pompom:** Para a confecção do pompom que compõe uma das almofadas da miniatura, foi escolhida a lã acrílica de espessura média (aprox. 3 a 4 mm de diâmetro), material amplamente utilizado em artesanato por sua leveza, resistência e variedade de cores. Essa escolha garante que o usuário possa confeccionar o pompom com facilidade, utilizando apenas tesoura para o corte e modelagem.

**Figura 58 - Cristais**



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Cristais:** Para a confecção das peças que simulam cristais, optou-se pela resina epóxi translúcida, material que possibilita a criação de formas sólidas e brilhantes, com aparência semelhante a pedras naturais. A resina pode ser pigmentada com corantes específicos ou pós perolados, garantindo diversidade de cores e um efeito visual mágico, alinhado ao conceito do produto. Além disso, é um material acessível em pequena escala de produção, permitindo a fabricação artesanal por meio de moldes de silicone.

Figura 59 - Livros



Fonte: Elaboração própria (2025).

**Livros:** Para a confecção dos livros em miniatura, optou-se por utilizar papel couchê para as capas com ilustrações impressas, deixando o acabamento mais realista. Já para o miolo do livro foi escolhido o uso de EVA de aproximadamente 5 mm de espessura, funcionando como preenchimento rígido, leve e fácil de cortar.



## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo propor uma solução inovadora para o bloqueio criativo enfrentado por jovens adultos inseridos na chamada classe criativa. Partindo da premissa de que hobbies manuais são capazes de estimular o pensamento criativo, o projeto apostou no desenvolvimento de um kit de miniatura DIY com inspiração nas lendas amazônicas, unindo lazer, cultura e design em um único produto. A escolha por abordar figuras míticas como a lara e a Vitória-Régia contribuiu para criar um universo simbólico e encantador, ao mesmo tempo em que valoriza a cultura brasileira e suas narrativas populares.

Ao longo do processo metodológico, baseado na abordagem GODP, foi possível compreender com profundidade as necessidades do público-alvo e da empresa parceira Danva Creations, definir critérios relevantes, gerar alternativas e desenvolver uma proposta com identidade forte e diferencial estético. O projeto evoluiu até chegar à alternativa final, cujo modelo físico e a modelagem 3D permitiram validar a volumetria e o impacto visual do produto, além de testar materiais e processos que se mostram viáveis para produção em pequena escala.

Como resultado, obteve-se não apenas um produto funcional e visualmente atrativo, mas também uma experiência de montagem capaz de oferecer um momento de pausa, imersão criativa e reconexão com a imaginação. O kit vai além de seu aspecto físico: ele convida o usuário a mergulhar em uma história, construir com as mãos, relaxar e criar livremente promovendo bem-estar e alívio do bloqueio criativo de maneira lúdica e significativa.

Ainda assim, é importante destacar que há espaço para melhorias futuras. Entre elas, o aperfeiçoamento dos encaixes das peças móveis, a possibilidade de incluir iluminação em LED para potencializar o aspecto mágico do cenário, a adição de fundos ilustrados que complementam a ambientação e, principalmente, o desenvolvimento de um manual de montagem completo e bem elaborado. Este manual é considerado essencial, pois garante clareza, acessibilidade e autonomia

ao usuário durante todo o processo de construção, ampliando a qualidade da experiência proposta.

Dessa forma, o projeto cumpre sua função acadêmica e criativa, contribuindo tanto para o campo do design de produto quanto para o mercado de hobbies e miniaturas DIY no Brasil, oferecendo uma alternativa inovadora que alia cultura, ludicidade e funcionalidade.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, E. M. L. S.; FLEITH, D. S. **Criatividade: múltiplas perspectivas**. 3 ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003.

ARENS, William F.; SCHAEFER, David H.; WEIGOLD, Michael F. **Propaganda**. AMGH, 1ª ed., 1 de janeiro de 2013.

CHAKRAVARTY, Ambar. **The creative brain: revisiting concepts**. Medical Hypotheses, 74, 2010, pp. 606-612.

CONHEÇA as lendas da Amazônia que mexem com o imaginário popular. **Portal Amazônia**. Disponível em: <https://portalamazonia.com/variedades/conheca-as-lendas-da-amazonia-que-mexem-com-imaginario-popular-del/>. Acesso em: 13 de julho de 2025

DAVIS, G. A. **Barriers to Creativity and Creative Attitudes**. Encyclopedia of Creativity (Second Edition), Academic Press, 2011. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375038-9.00021-2>>. Acesso em: 24 de junho de 2024.

DO-IT-YOURSELF. **Merriam-Webster.com Dictionary**. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/do-it-yourself>. Acesso em: 7 jul. 2025.

FLORIDA, Richard. **A Ascensão da Classe Criativa**. L&PM, 1ª ed., 18 de novembro de 2011.

FOLCLORE da Amazônia: principais características. **Maestro Virtuale**. Disponível em: <https://maestrovirtuale.com/folclore-da-amazonia-principais-caracteristicas/>. Acesso em: 13 de julho de 2025.

GARDNER, H. **Inteligência múltipla: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GELBER, Steven M. **Hobbies: Leisure and The Culture of Work in America**. New York: Columbia University Press, 1999.

GOMES, Christianne L. **Verbetes Lazer – Ocorrência histórica**. In: GOMES, Christianne L. (Org.). Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p.133-141. Disponível em: <<https://grupootium.files.wordpress.com/2011/06/lazer-concepcoes-versaofinal.pdf>> Acesso em: 20 de agosto de 2023.

GROTH, John; PETERS, John. **What Blocks Creativity? A Managerial Perspective**. Creativity and Innovation Management, 8: 179-187, 2002.

Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/1467-8691.00135>>. Acesso em: 24 de junho de 2024.

KNELLER, George F. **Arte e Ciência da Criatividade**. 5ª ed. - São Paulo: IBRASA, 1978.

KOESTLER, Arthur. **The Act of Creation**. London: Hutchinson, 1964.

LONGONI, Fernanda; LONGONI, Amanda. **Despertar Criativo: O Caminho para Criar sua Própria Vida**. São Paulo: Editora Planeta, 2022.

MENNINGER, William C. **Psychological aspects of hobbies**. Kansas, v. 99, n. 1, p. 122-129, jul. 1942. Disponível em: <https://doi.org/10.1176/ajp.99.1.122>. Acesso em: 31 jul. 2024.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. **GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos: Uma metodologia de Design Centrado no Usuário**. Florianópolis: Ngd/ Ufsc, 2016. Disponível em: <[www.ngd.ufsc.br](http://www.ngd.ufsc.br)>. Acesso em: 11 jul. 2025.

NEUFELD, C. B.; BRUST, P. G.; STEIN, L. M. Bases epistemológicas da psicologia cognitiva experimental. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol. 27, n.1, 2011, pp.103-112.

PEREIRA, P. Z. **O pensamento criativo no processo projetual: proposta de um framework para auxiliar a criatividade em grupos de design**. Porto Alegre, 2016. 438p. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016.

RUNCO, Mark A. Biological Perspectives on Creativity. In: RUNCO, M. A. **Creativity**, 2 ed., Academic Press, San Diego, 2014, pp. 69-108.

SATTIN, Marcelo Telles. **A Arte Mágica Potencializando a Criatividade e Rompendo Bloqueios Criativos**. Porto, 2014. Disponível em: <<https://bdigital.ufp.pt/handle/10284/4286>>. Acesso em: 26 de junho de 2024.

SCAPINI, Amanda Isabela Nórcio. **Resiliência e Criatividade no Trabalho de Designers em Indústrias Criativas**. Portal de Dados Abertos da CAPES 2019. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7622381](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7622381)> Acesso em: 30 de março de 2024.

SKINNER, B.F. **Sobre o Behaviorismo**. São Paulo: Cultrix, 1974.

SOUZA, Filipe Artur Honorato Ferreira de. **Reinventando o “Eu”: proposta metodológica para agir sobre o bloqueio criativo**. Caruaru, 2017.

Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/33465>>. Acesso em: 26 de junho de 2024.

STERNBERG, R. J. **Psicologia Cognitiva**. São Paulo: Cengage Learning, 2000.

TSCHIMMEL, Katja. **Sapiens e Demens no Pensamento Criativo do Design**. Repositório Institucional da Universidade de Aveiro, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10773/1270>> Acesso em: 16 de agosto de 2023.

## APÊNDICES

### Apêndice A - Formulário 1 com o público (Perguntas)

1. Qual a sua idade?

- de 18 a 21 anos
- de 22 a 26 anos
- de 27 a 30 anos
- acima de 30 anos

2. Qual o seu gênero?

- Feminino
- Masculino
- Outro

3. Qual a sua profissão ou área de trabalho?

---

4. Você considera que utiliza criatividade no seu trabalho?

- Sim
- Não
- Não tenho certeza

5. Com que frequência você enfrenta o bloqueio criativo?

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Raramente

6. O que normalmente provoca seus bloqueios criativos?

---

7. Como você costuma resolver seu bloqueio criativo?

---

8. Qual sua opinião sobre miniaturas?

---

9. Quais das miniaturas a seguir você acha atrativas? Marque pelo menos três alternativas.

Opção 1



Opção 2



Opção 3



Opção 4



Opção 5



Opção 6



Opção 7



Opção 8



Opção 9



Opção 10



10. Qual sua opinião sobre projetos DIY? Você já realizou algum antes? Se sim, qual?

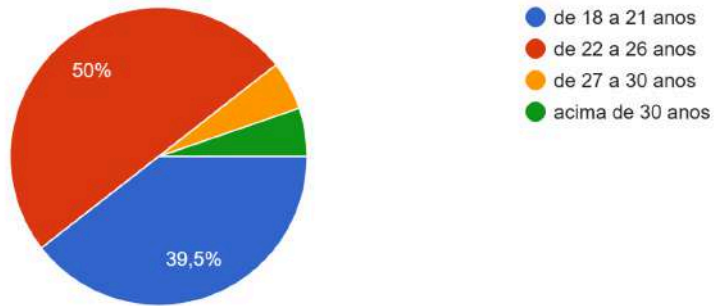
---

## Apêndice B - Formulário 1 com o público (Respostas)

### 1. Qual a sua idade?

Qual a sua idade?

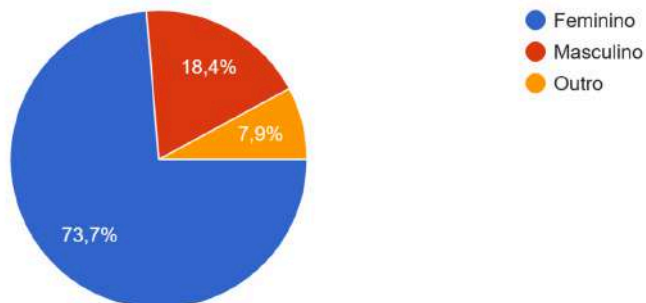
38 respostas



### 2. Qual o seu gênero?

Qual o seu gênero?

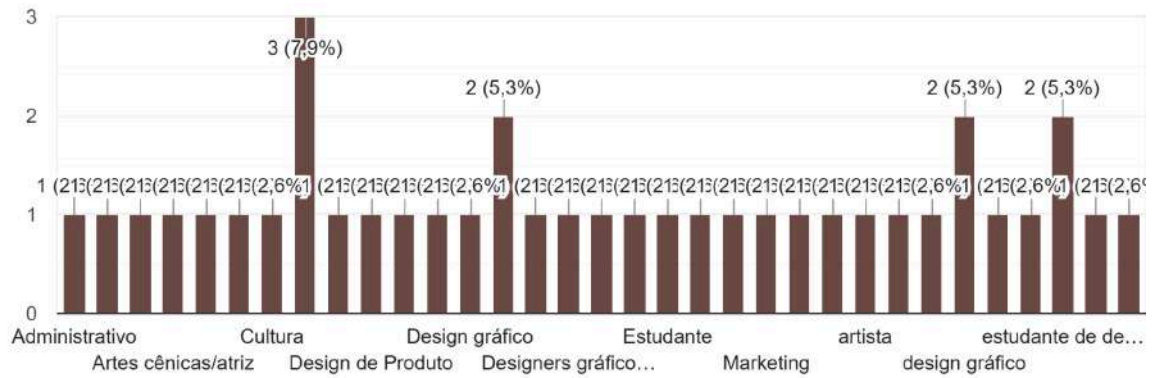
38 respostas



### 3. Qual a sua profissão ou área de trabalho?

Qual a sua profissão ou área de trabalho?

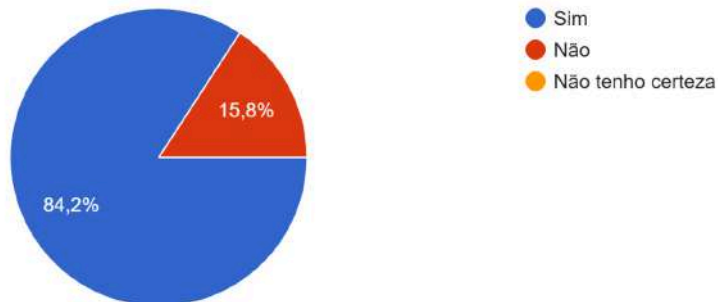
38 respostas



### 4. Você considera que utiliza criatividade no seu trabalho?

Você considera que utiliza criatividade no seu trabalho?

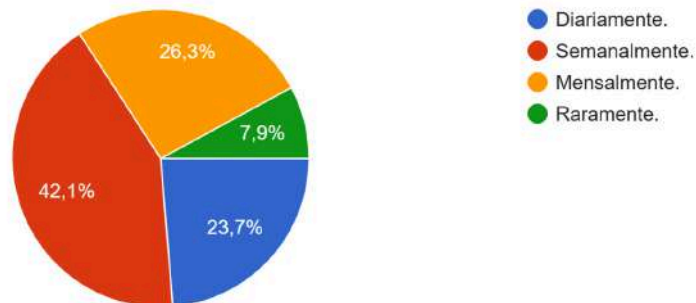
38 respostas



## 5. Com que frequência você enfrenta o bloqueio criativo?

Com que frequência você enfrenta o bloqueio criativo?

38 respostas



## 6. O que normalmente provoca seus bloqueios criativos?

Preguiça ou estar psicologicamente abalada

Muitas demandas e estresse

Não sei kk

rotina/escritorio fechado

Sobrecarga no trabalho/faculdade

Falta de tempo, estresse, cansaço

Ansiedade e novos projetos

prazos

pressão, falta de organização no processo criativo

Pressões externas, estresse, sensação de que eu não sou capaz de criar algo bom o suficiente

não sei

Provavelmente pensamentos de mais e o medo de algo novo

Cientes complexos ou muito genéricos

O medo

Esforço do dia a dia e/ou muitos trabalhos que exigem criatividade no mesmo dia

Dispensão.

ausencia de ideias "boas"

fazer algo sob pressão ou ficar sem fazer algo por muito tempo

Excesso de trabalho, quando tenho que entregar várias artes gráficas no mesmo dia  
pressão

É difícil responder a uma pergunta do tipo quando não se é dessa área, visto que a maioria das pessoas não entende do que se trata um bloqueio criativo e muito menos o que o causa (se soubessemos, seria fácil de resolver). O bloqueio surge pra mim quando eu tenho que resolver algum problema e não tenho delimitações, a falta de delimitações de temáticas me ferra, porque pensar em algo do zero é muito mais difícil.

Quando sinto que não estou vivendo muita coisa, porque preciso de experiências para escrever minhas músicas

Ansiedade

Estresse

stress

Alguma situação de stress que foge do meu controle

Pouco estímulo exploratório e falta de tempo pra sentar e investigar inspirações

Prazos

Frustração por tentar fazer algo o não o resultado nao ser como eu esperava

prazos curtos

Estresse, ansiedade

cansaço

Me sinto incapaz de fazer quando tenho uma ideia

Ansiedade

Pressão

Não sei, acho que já fiz muitos conteúdos e não acho mais o que fazer da mesma coisa/assunto

Nunca tive

Não sei

## 7. Como você costuma resolver seu bloqueio criativo?

Tento buscar inspirações, geralmente ver outras pessoas fazendo coisas criativas me inspira a fazer também

Tento buscar outras coisas pra fazer, como vê série, filme ou leituras

N sei tb buscando referências

sair pra dar uma volta, ver filmes

Dando tempo para a cabeça descansar ou fazendo atividades simples de desenho/pintura

Não resolvo, eu só vou procrastinando meus hobbies (como desenhar que fiquei 7 anos parado), entretanto, quando preciso pra algum trabalho e tais, eu me forço a tentar algo, as vezes fico olhando por longos minutos pra tela vazia, tento descansar, tomar um chá um docinho, fazer pesquisas iconográficas, procurar referências e tbm as vezes jogar um vôlei pra pausar a minha mente, cortar a linha de raciocínio pra abrir espaço pra novas ideias

Me acalmando, utilizando música e procurando referências para realizar meus projetos, criando inshits

costumo esvaziar a cabeça direcionando minha criatividade para outra tarefa, me concentrando em outra coisa para depois voltar a pensar com mais calma na atividade inicial que me provocou o bloqueio

focar e me aprofundar nas áreas-problema ou me distanciar do projeto (distrair, fazer outra atividade criativa), geralmente proporcional à intensidade ou duração do bloqueio criativo

simplesmente ignoro e crio o que der no momento, mesmo que saia algo ruim

utilizando ervas naturais 🍁

Faço/crio tudo que tiver na cabeça e que sinto necessidade

Música, mapas criativos e leitura de poemas

Rabiscando muito, lendo...

Busco inspirações em trabalhos e redes sociais

Paro tudo, tomo um ar e volto.

exercícios criativos

continuo tentando fazer, buscando mais inspirações

Pauso o trabalho, começo a olhar o Pinterest, ou sigo sem criatividade mesmo :(  
buscando referências

Fazer pesquisas sobre a temática que eu busco desenvolver meu projeto costuma ajudar

Eu não me apego muito, vou vivendo a vida, tento sair mais, ver pessoas, me divertir, me entregar me apaixonar pela vida principalmente

Dar uma pausa

Escutando podcast ou pintando miniaturas

não resolvo

Se possível, tento solucionar a situação. Se não for o caso, tento abstrair fazendo alguma atividade que eu gosto antes de retomar o que estava sendo feito.

Ouçoo música, vejo animes e sigo perfis de fanart

desligando das obrigações e tarefas podendo ser um banho quente, ou um ir a praia, conecta-se com a natureza num geral, dormindo, ouvindo uma música.

Geralmente não faço nada para resolver, fico uns dias sem desenhar e depois passa rever as referências, olhar o pinterest tumblr e afins

Tento fazer alguma coisa pra não ficar sem fazer nada, praticar algum hobby aleatório

pausa ou mudança de tarefa, fazer algo que eu gosto sem prezar pela qualidade e sim pelo fazer

Depois de muito tempo relembro dessa ideia e tento colocá-la em prática

Indo a praia

Técnicas de relaxamento e busca por referências

Pesquise referências do que preciso

Nunca tive

Só vem do nada a criatividade

## 8. Qual sua opinião sobre miniaturas?

Acho fofo

Adoro, mas é necessário ter muita paciência

Acho bem interessante. Vejo como uma nova atividade como hobby para muitas pessoas. Também me vem como um quebra cabeça no sentido juntar e montar. Faço essa referência porque adoro quebra cabeça e montar coisas.

Massa, mas caro mas mt legal

acho muito fofo pra decorações

Adoro miniaturas, acho q são uma ótima forma de decoração e colecionar objetos

Acho muito fofinho

Acho fofas e engraçadinhas para possuir no ambiente.

gosto

super legais, podem ser fruto tanto de um hobby ou atividade lúdica quanto algo produtivo e planejado

Acho fofíssimo mas as vezes penso que é perda de tempo a longo prazo e que não tenho espaço para guardar

são legais e ajudam a visualizar um projeto

Gosto

Acho lindo. Admiro muito.

muito divertidas é uma ótima forma de exercitar a criatividade como uma forma de brincadeira

Acho algo muito legal. Quanto mais realista mais entusiasmado fico.

Legais

Gosto delas

Acho muito legal, incentiva a criatividade, mas nunca tive muito contato

acho um trabalho muito bonito

AMO MINIATURAS AMO AMO AMO

Acho incrível e gosto de observar os detalhes

Eu trabalho com isso e adoro

bonitas

Acho que é uma ótima opção para abstrair dos problemas que podem gerar bloqueios criativos e exercitar a criatividade, além do resultado lindo quando bem executado que pode ser utilizado como item decorativo/colecionável também.

Acho bonito, mas muito trabalhoso se for fazer do zero

Acho interessante quando retrata algo relacionado a minha vida

Adoro, acho muito bonitinho

acho muito fofinho

Não gosto, nem desgosto, sinceramente só tentei fazer uma miniatura uma vez. Se for algo mais no sentido de montar algo pronto, acho super legal

Amo

Acho um trabalho fascinante

Gosto, acho que são fofos e trazem um cuidado com os detalhes.

Acho muito fofo

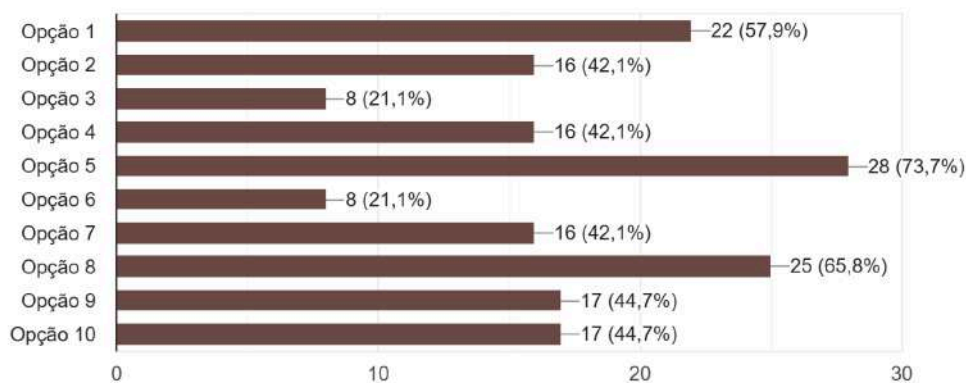
Fofas

Acho fofo mas não sei muito sobre

## 9. Quais das miniaturas a seguir você acha atrativas? Marque pelo menos três alternativas.

Quais das miniaturas a seguir você acha atrativas? Marque pelo menos três alternativas.

38 respostas



10. Qual sua opinião sobre projetos DIY? Você já realizou algum antes? Se sim, qual?

Amo, adoro ter a sensação de ver algo que eu fiz, além disso o processo na maioria das vezes é bem legal, inspirador e relaxante

Acho interessante. E não tive ainda oportunidade de realizar um projeto desse.

Alguns, tipo lego

já fiz alguns projetos de escola somente

Quando criança seguia tutoriais do attack/mister maker e hoje em dia faço pequenos projetos para organizar/decorar a casa

Ja sim, ja fiz muitos tutorias curtos que acho no pinterest ou tiktok e tbm os longos do youtube meu estojo atual criei em cima de um tutorial de costura. Aprendi a costurar saias de pregas (saias colegiais) com esses videos tbm. Tbm fiz broches com tampinha de garrafa de cerveja, esses sao os mais recentes (estojo e broches) que lembro

Acho interessante a possibilidade de realizar algo eu mesma. Já realizei algumas customizações de roupas ou pinturas e modificações em móveis para reutilizar na minha casa

eu adoro!! sempre invento coisas para brincar com cores e formas! costumo fazer decorações para casa e objetos que podem ser usados artisticamente

gosto de ter controle do processo todo, pode ser desafiador

acho que projetos diy dão uma sensação de felicidade por conseguir concluir um projeto por conta própria, já realizei diversos projetos que podem ser considerados diy eu acho, um que eu lembro foi uma vez que construí um ábaco com o meu pai

mais quando era pequena e via no youtube

Não tenho muita familiaridade mas acho incrível as coisas que se pode criar, adorava assistir no youtube porem nunca parei pra fazer, no máximo alguma coisa que o art attack ou o mister maker ensinou kkk

Nao

Acho interessante para quem tem paciência. Kkkk

Trabalhos manuais como organizadores e pinturas

Alguns supérfluos.

Necessários pra quem trabalha com artesanato. Sim, muitos para listar.

sim, realizei bastante projetos utilizando CDs, objetos recicláveis e outros para transformar em decorações

Acho muito legal, vejo muito no tiktok sobre hihi e fico muito feliz vendo. Nunca tive um, o máximo de contato que já tive foi com projetos da faculdade, fazendo uma miniatura de um projeto de mobiliário

já fiz alguns móveis pra casa

Faço direto, pra Cosplay, date de massinha, quando era criança pra brincar com Barbie, sou apaixonada por modelagem 🌹🌹🌹

Com pallets, criei um sofá, e com caixas fiz uma estante

Needle felting, decoração e consertos domésticos

Sim, casinhas de bonecas, acessórios de bonecas

nunca fiz

Nunca realizei um projeto DIY como os dos exemplos acima.

Customização de roupas

Acho interessante. Sim já realizei, gancho de parede

Fazia muito quando era mais nova, mas nao me recordo de nenhum específico. Gostaria de voltar a fazer

fazia mais durante a faculdade em projetos, hoje sou mais um apreciador

Gosto de projetos DIY pq eles seguem tutoriais bem explicados geralmente. Já fiz cadernos

Apesar de ser mais acessível pelo valor, alguns dos materiais a serem usados demandam tempo e dinheiro, então apesar do interesse, principalmente em projetos

de moveis e miniaturas ainda não realizei nenhum.

Nunca realizei

Acho muito legais, já realizei a produção de umas maquetes mas nada como estás

Desenvolvimento de protótipos de móveis e projetos de design

Simmmm, amo fazer presentes a mão, de qualquer gênero, desde roupa, cartas, caixas até buques

Não

Praticamente tudo que eu tenho em casa eu que fiz, abajur, moveis, brinquedo pra gato, roupa, bolsa, tanta coisa. Eu acho que fazer minhas próprias coisa gera muito mais prazer quando eu vejo ou uso, além de ser algo divertido eu gasto muito menos do que comprando

## Apêndice C - Formulário 2 com o público (Perguntas)

1. Você já montou um kit de miniatura DIY antes?

- Sim
- Não, mas tenho interesse
- Não e não me interessa

2. Qual seria a sua experiência ideal de montagem?

- Um processo rápido e simples
- Um processo que desafie minhas habilidades, não me importo que seja mais demorado

3. Na sua opinião, na hora de montar um kit miniatura DIY qual é o fator mais importante?

- Facilidade de montagem
- Detalhamento e complexidade do design
- Qualidade dos materiais
- O resultado final como peça decorativa

4. Qual seria o tamanho ideal de um kit de miniatura DIY após a montagem?

- Pequeno (aproximadamente 120x100x130 mm), para fácil manuseio e armazenamento
- Médio (aproximadamente 160x140x170 mm), que permita mais detalhes sem ocupar muito espaço
- Grande (aproximadamente 220x200x230 mm), para projetos mais ambiciosos e detalhados

5. Qual é a importância do valor decorativo do kit finalizado em sua casa?

- Muito importante, a peça deve ser exibida como decoração
- Moderadamente importante, gosto da ideia mas não é o foco

Pouco importante, me interesse mais pelo processo de montagem

6. Quais temáticas de kits você acha que despertariam mais a sua criatividade?

Conto de fadas



Magia



Tempos antigos



Futurista



Outro

7. Qual paleta de cores você acha que combinaria com o kit que você escolheu na questão anterior?

- Tons neutros (ex: bege, cinza, branco)
- Tons pastéis (ex: rosa claro, azul bebê, menta)
- Cores vibrantes (ex: vermelho, amarelo, laranja)
- Cores escuras (ex: preto, vinho, azul-marinho)

8. Você prefere um kit com tema bem especificado ou que ofereça versatilidade para personalização?

- Tema específico e bem definido
- Um kit versátil que permite personalização

9. Quão detalhado você gostaria que fossem as instruções de montagem?

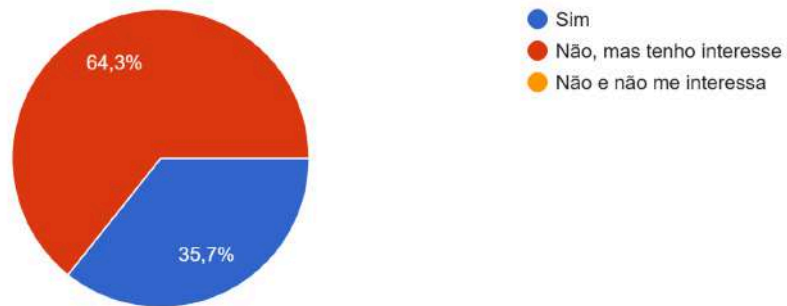
- Muito detalhadas, com cada passo bem explicado
- Simples, com apenas o necessário para entender o básico

## Apêndice D - Formulário 2 com o público (Respostas)

### 1. Você já montou um kit de miniatura DIY antes?

Você já montou um kit de miniatura DIY antes?

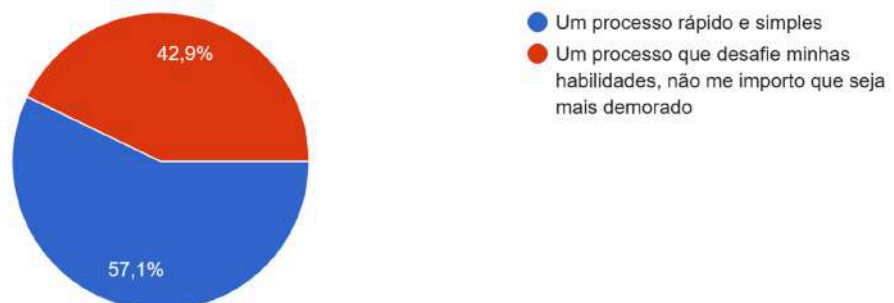
14 respostas



### 2. Qual seria a sua experiência ideal de montagem?

Qual seria a sua experiência ideal de montagem?

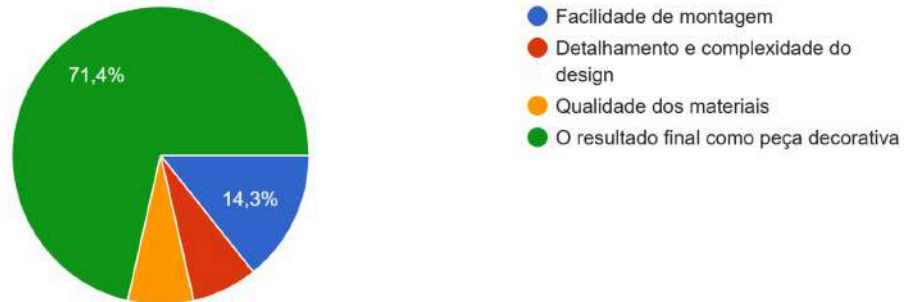
14 respostas



3. Na sua opinião, na hora de montar um kit miniatura DIY qual é o fator mais importante?

Na sua opinião, na hora de montar um kit miniatura DIY qual é o fator mais importante?

14 respostas



4. Qual seria o tamanho ideal de um kit de miniatura DIY após a montagem?

Qual seria o tamanho ideal de um kit de miniatura DIY após a montagem?

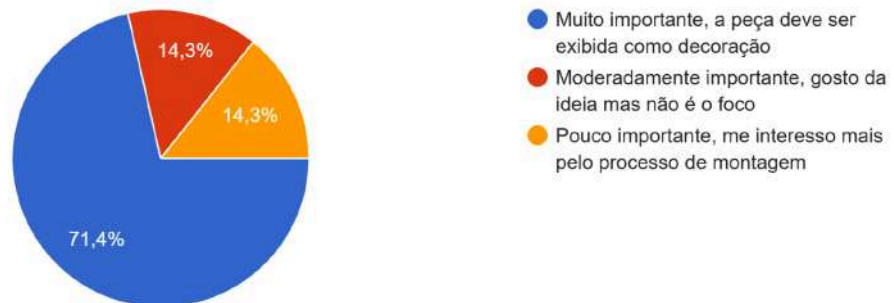
14 respostas



## 5. Qual é a importância do valor decorativo do kit finalizado em sua casa?

Qual é a importância do valor decorativo do kit finalizado em sua casa?

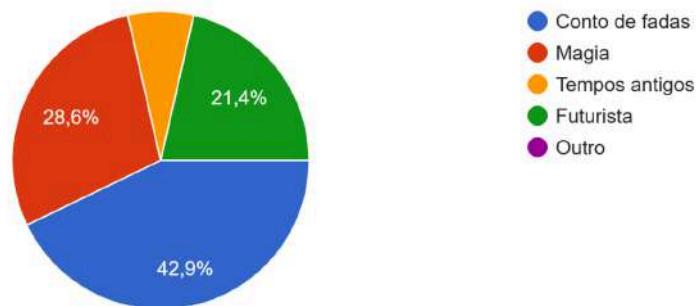
14 respostas



## 6. Quais temáticas de kits você acha que despertariam mais a sua criatividade?

Quais temáticas de kits você acha que despertariam mais a sua criatividade?

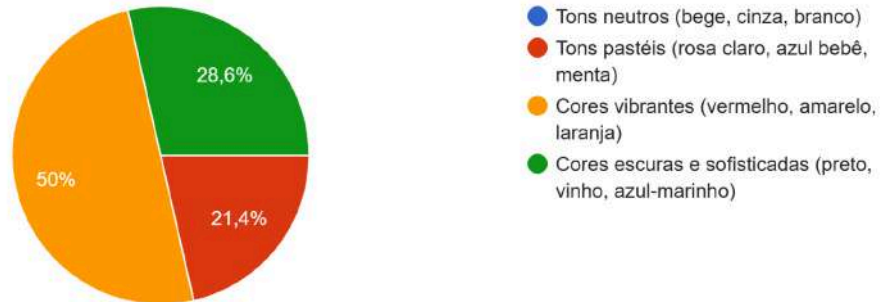
14 respostas



7. Qual paleta de cores você acha que combinaria com o kit que você escolheu na questão anterior?

Qual paleta de cores você acha que combinaria com o kit que você escolheu na questão anterior?

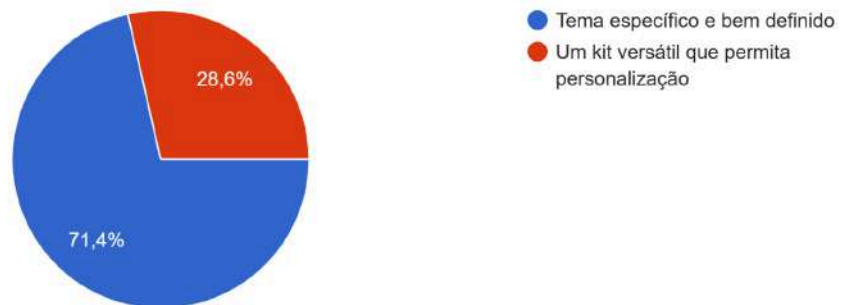
14 respostas



8. Você prefere um kit com tema bem especificado ou que ofereça versatilidade para personalização?

Você prefere um kit com tema bem especificado ou que ofereça versatilidade para personalização?

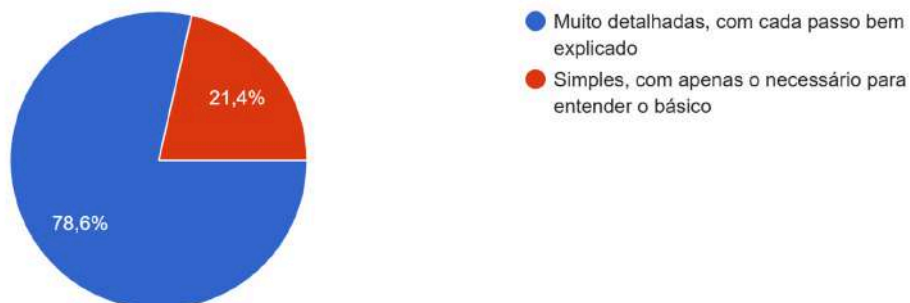
14 respostas

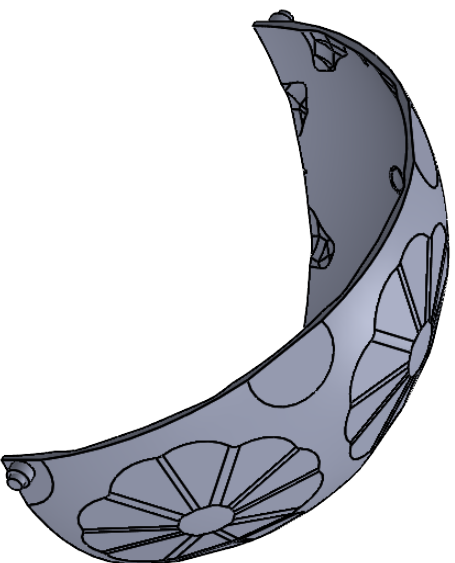
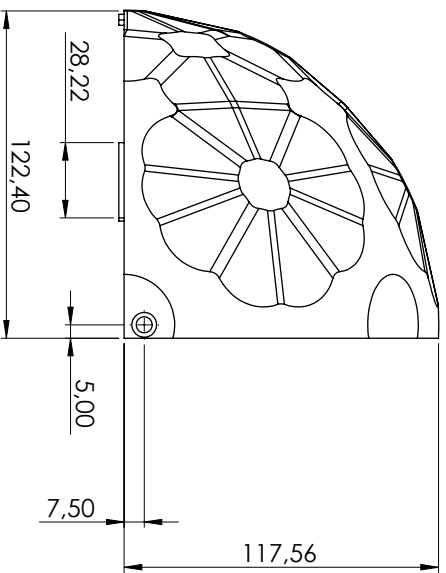
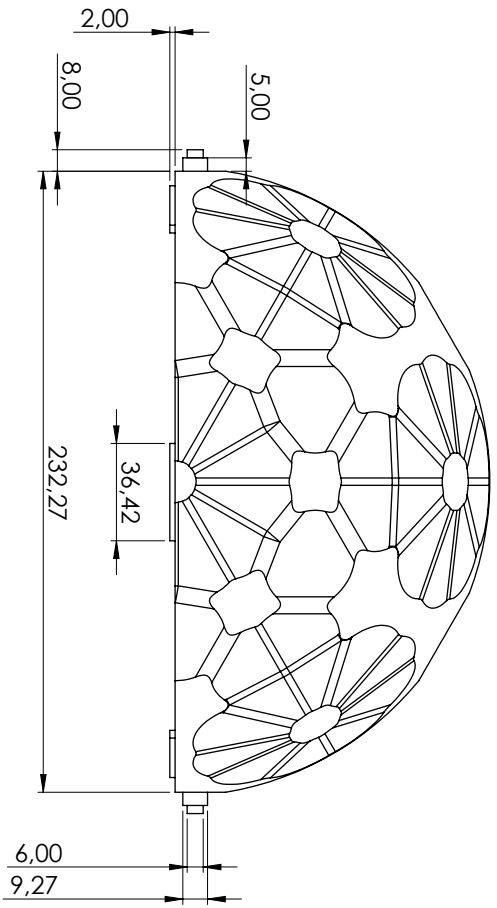


## 9. Quão detalhado você gostaria que fossem as instruções de montagem?

Quão detalhadas você gostaria que fossem as instruções de montagem?

14 respostas





A

B

C

D

E

F

1

2

3

4

5

6

7

8

A

B

C

D

E

F

		<b>Material:</b> Polietileno Tereftalato Glicol (PETG)	
<b>Equipe:</b> Diana Guilhon Cabrera		<b>Nome do Projeto:</b> Kit de Miniatura DIY	
<b>Equipar:</b> Diana Guilhon Cabrera		<b>Aprovação:</b>	
<b>Código:</b>		<b>Data:</b> 13/07/2025	
<b>Tratamento:</b>		<b>Prancha:</b> 2/9	
<b>Escala:</b> 1/5		<b>Arquivo:</b>	

Diana Guilhon Cabrera

Material:  
Polietileno Tereftalato Glicol (PETG)

Nome do Projeto:  
Kit de Miniatura DIY

Aprovação:

Data:  
13/07/2025

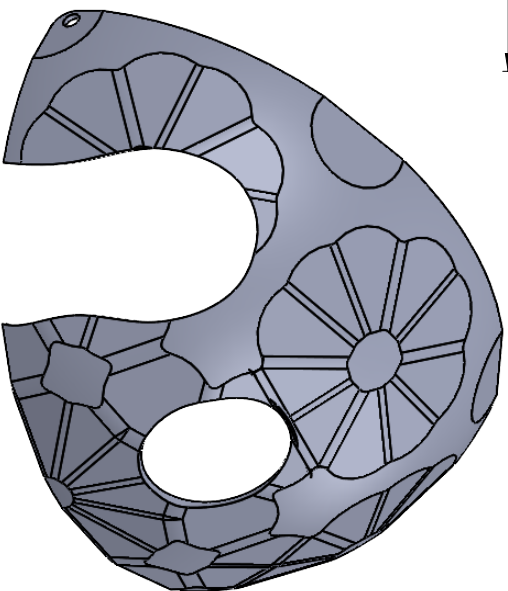
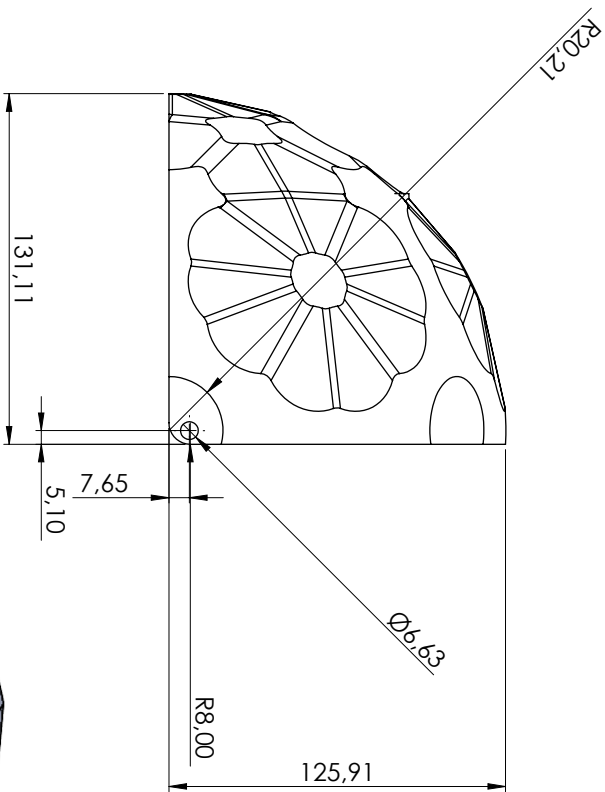
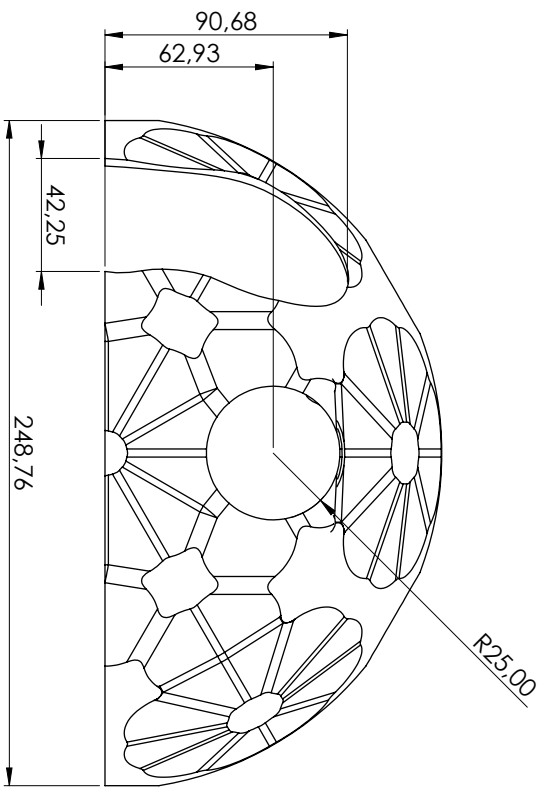
Código:

Escala:  
1/5

Prancha:  
2/9

Tratamento:

A3



A B C D E F

1

2

3

4

5

6

7

8

F

E

D

C

B

A

1

2

3

4

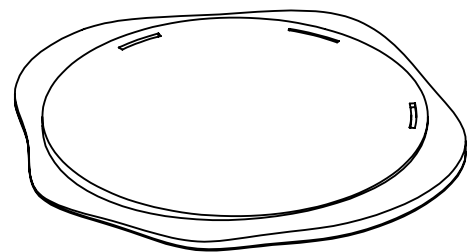
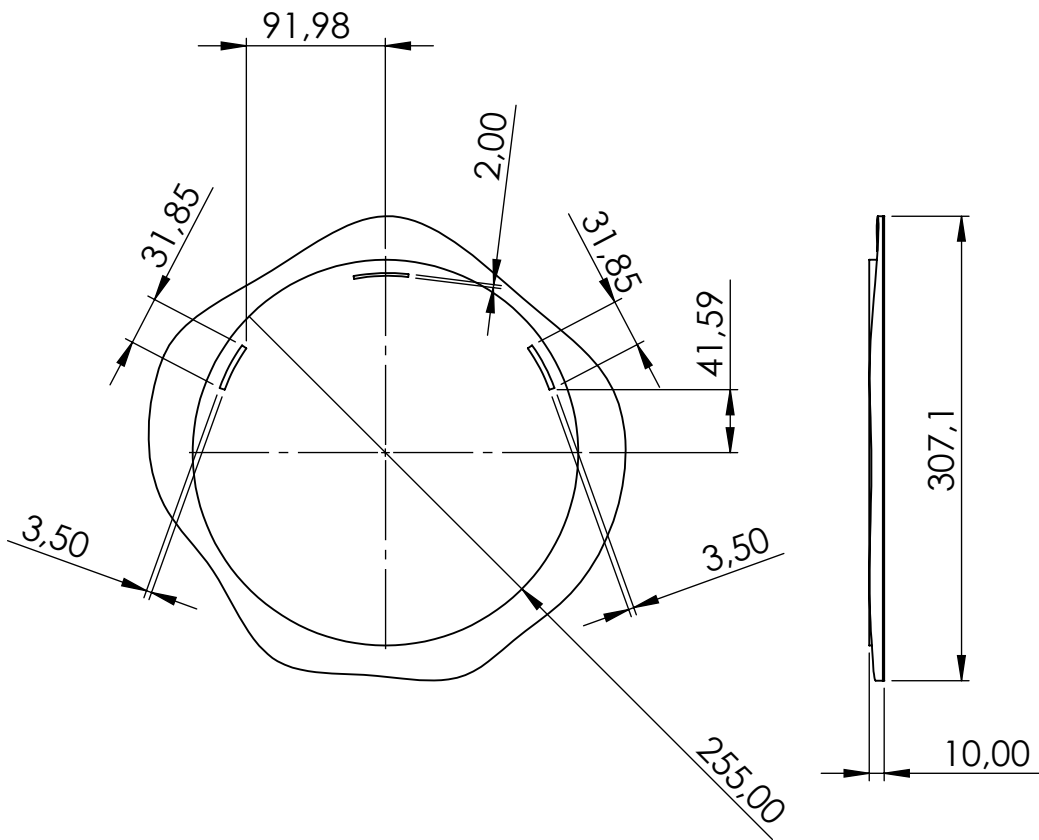
5

6

7

8

 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> <b>SANTA CATARINA</b>	Material:	Polietileno Tereftalato Glicol (PETG)		
	Nome do Projeto:	Kit de Minutura DIY		
Equipe:	Diana Guilhonn Cabrera			
Aprovação:	Código:	Escala:	Data:	
		1/5	13/07/2025	
Tratamento:	Prancha:		A3	
	3/9			



Material:  
**Polietileno Tereftalato Glicol (PETG)**

Nome do Projeto:  
**Kit de Miniatura DIY**

Aprovação:

Data:  
**13/07/2025**

Equipe:

**Diana Guilhon Cabrera**

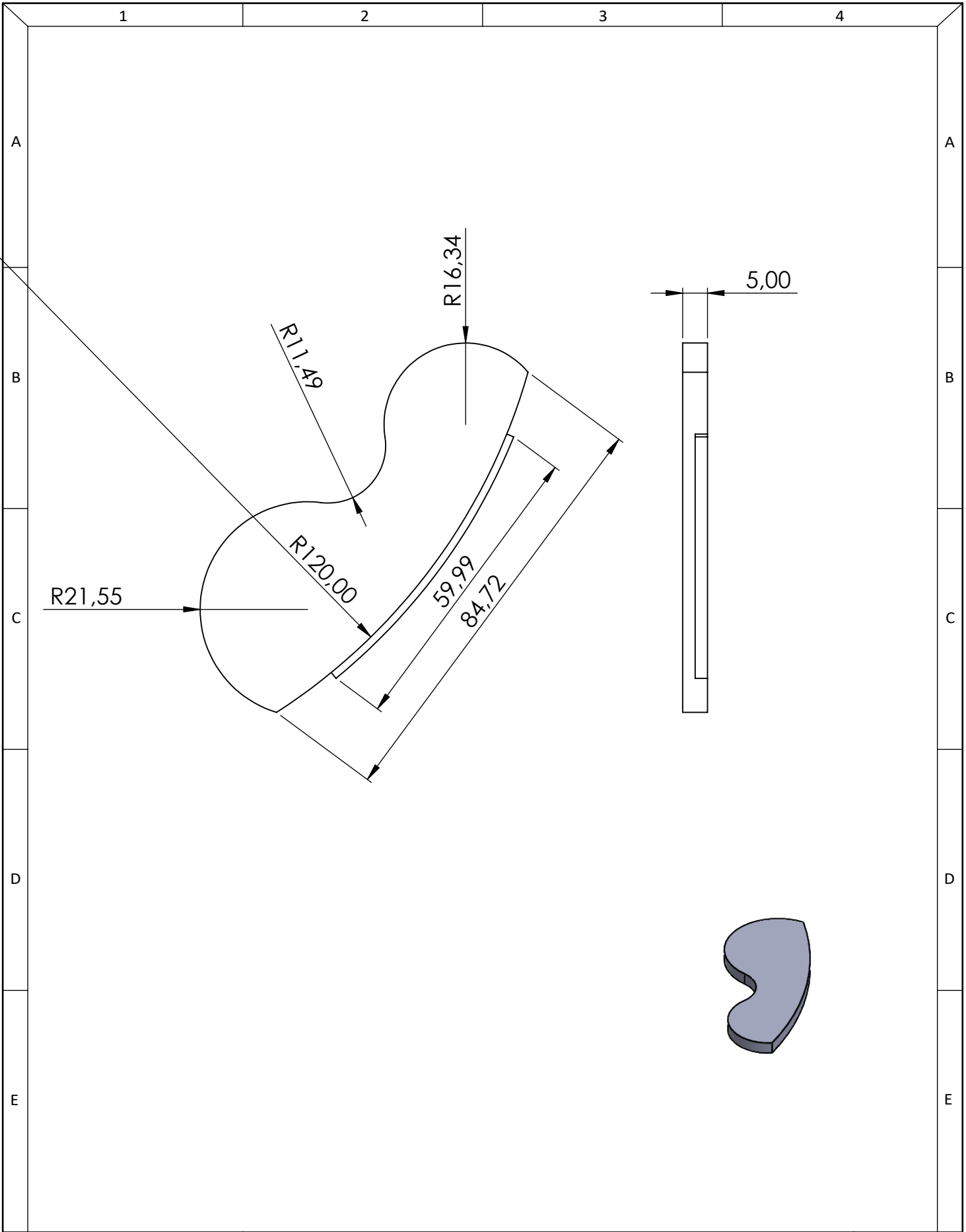
Código:


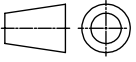
Escala:  
**1/5**

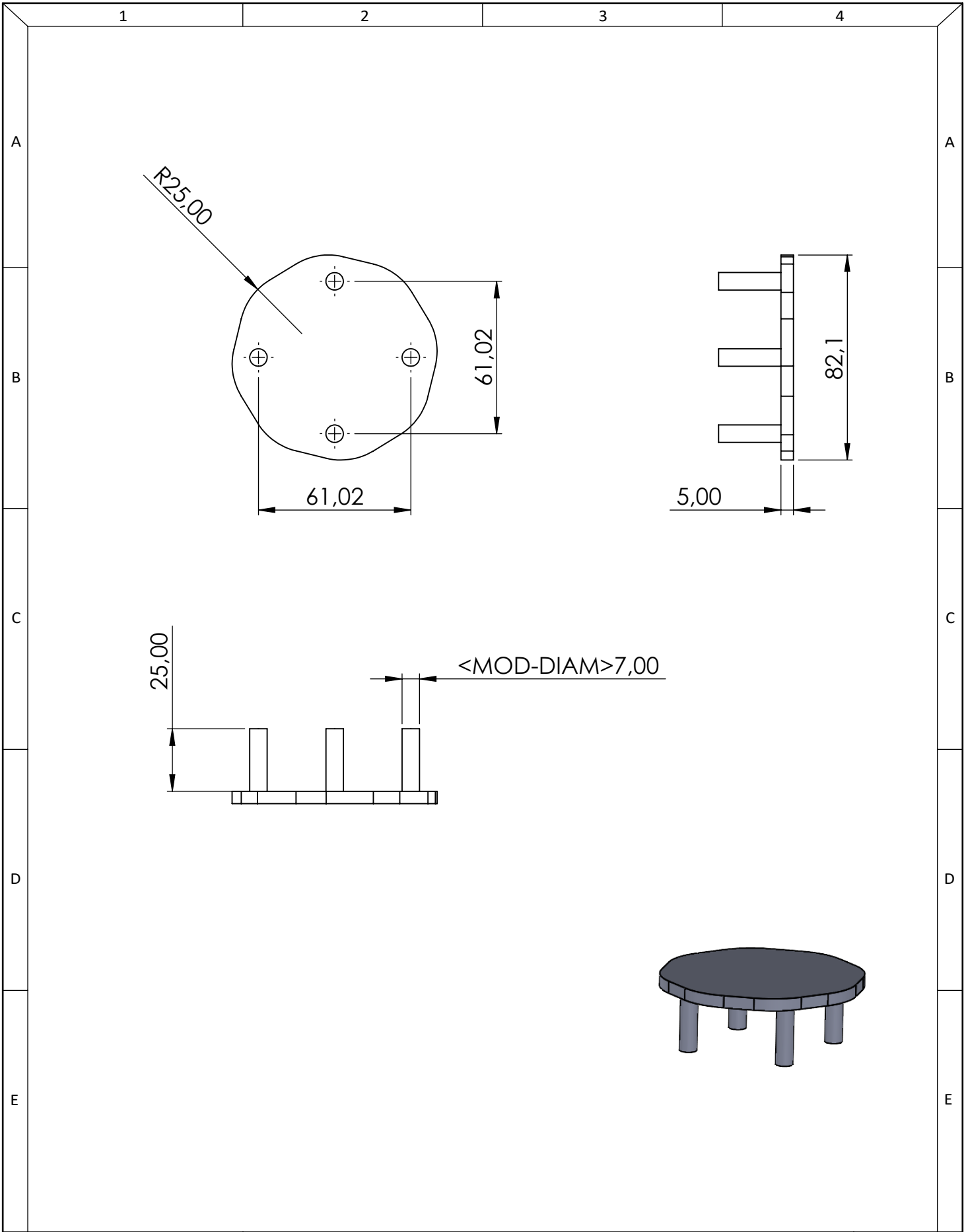
Prancha:  
**4/9**


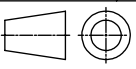
Tratamento:

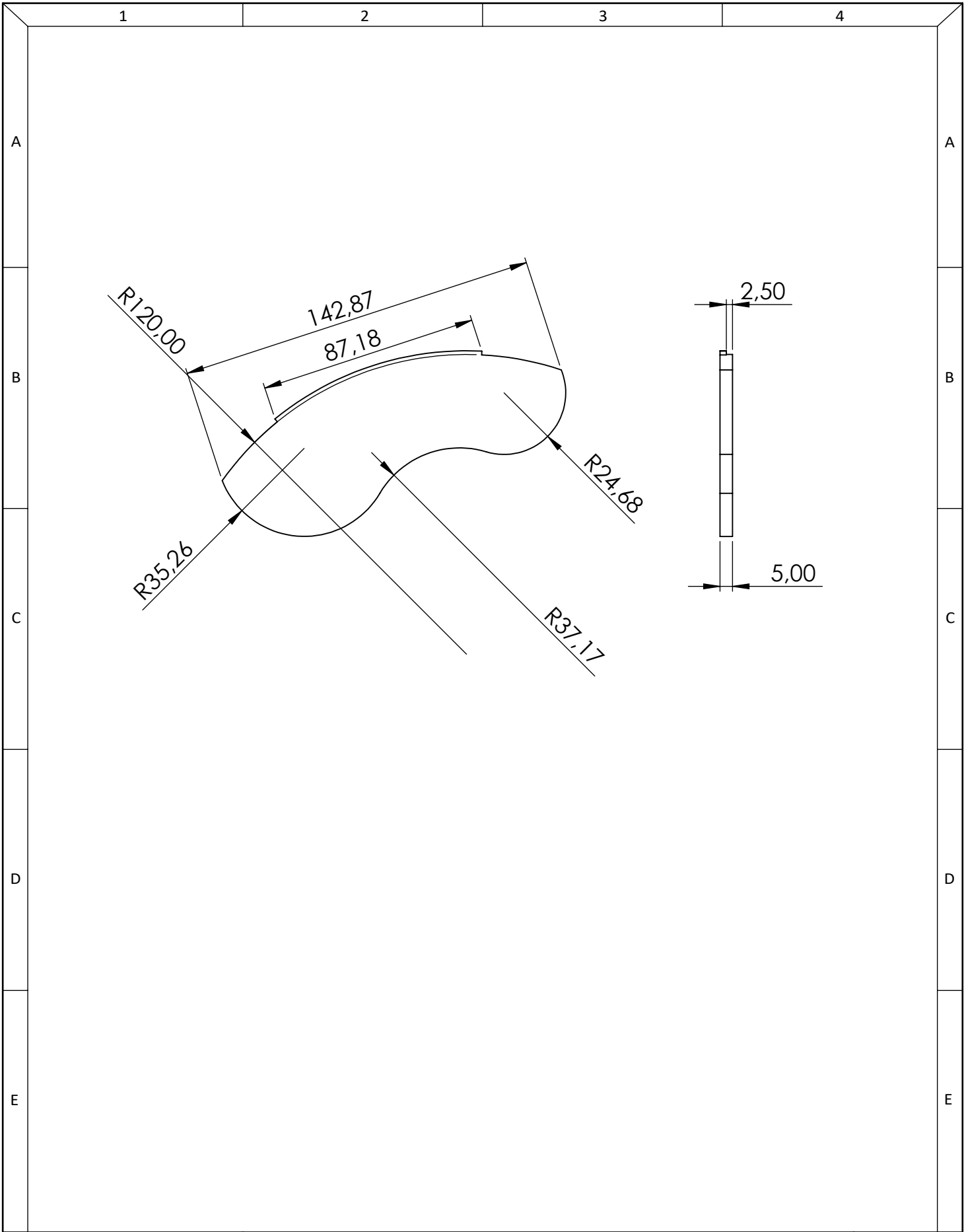
**A4**


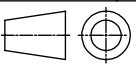


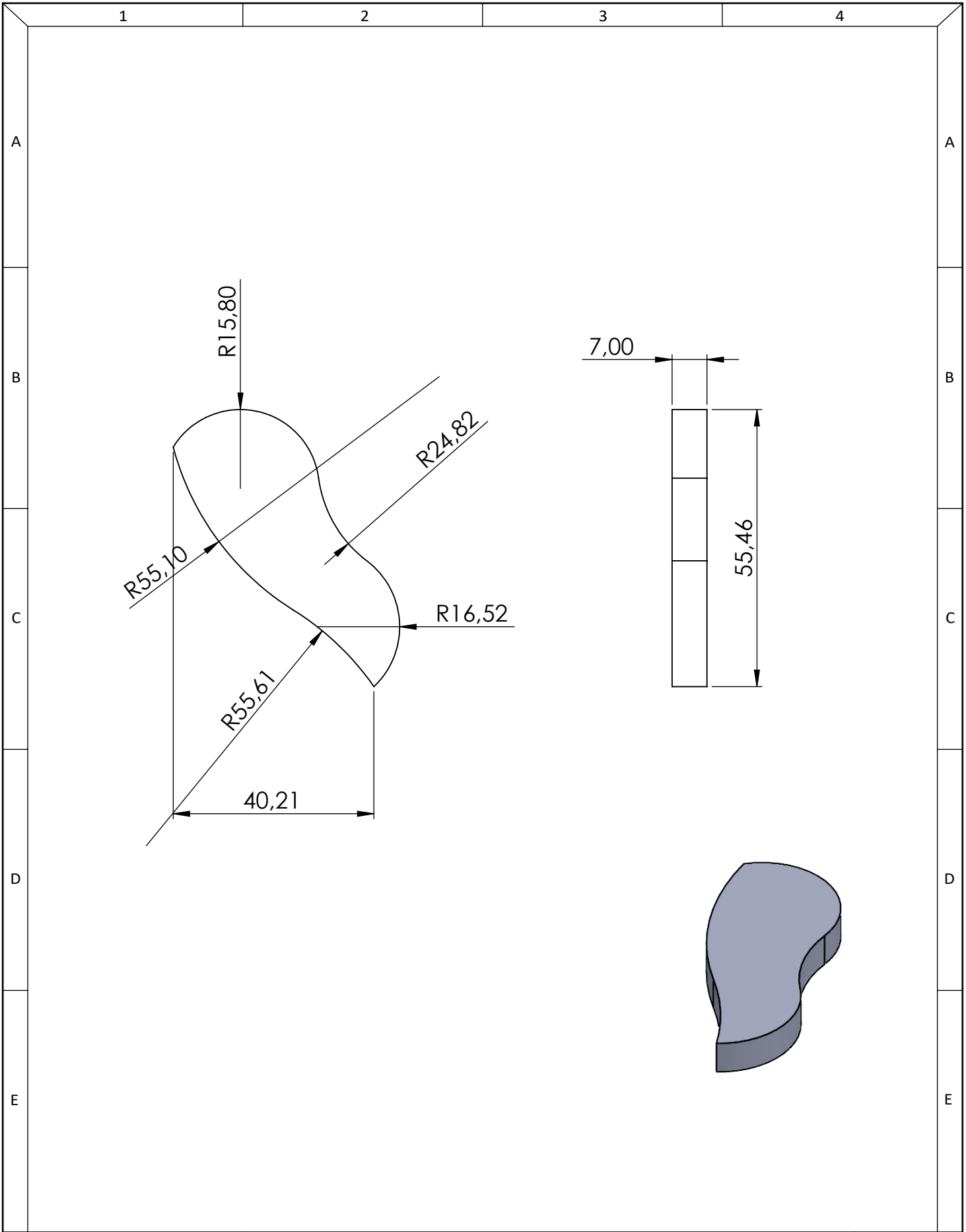
F	 <b>INSTITUTO FEDERAL SANTA CATARINA</b>	Material: <b>PLA - Ácido Polilático</b>			
	Nome do Projeto: <b>Kit de Miniatura DIY</b>		Aprovação:	Data: <b>13/07/2025</b>	
	Equipe: <b>Diana Guilhon Cabrera</b>		Código:	Escala: <b>1/1</b>	Prancha: <b>9/9</b>
	Tratamento:			<b>A4</b>	


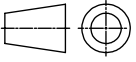


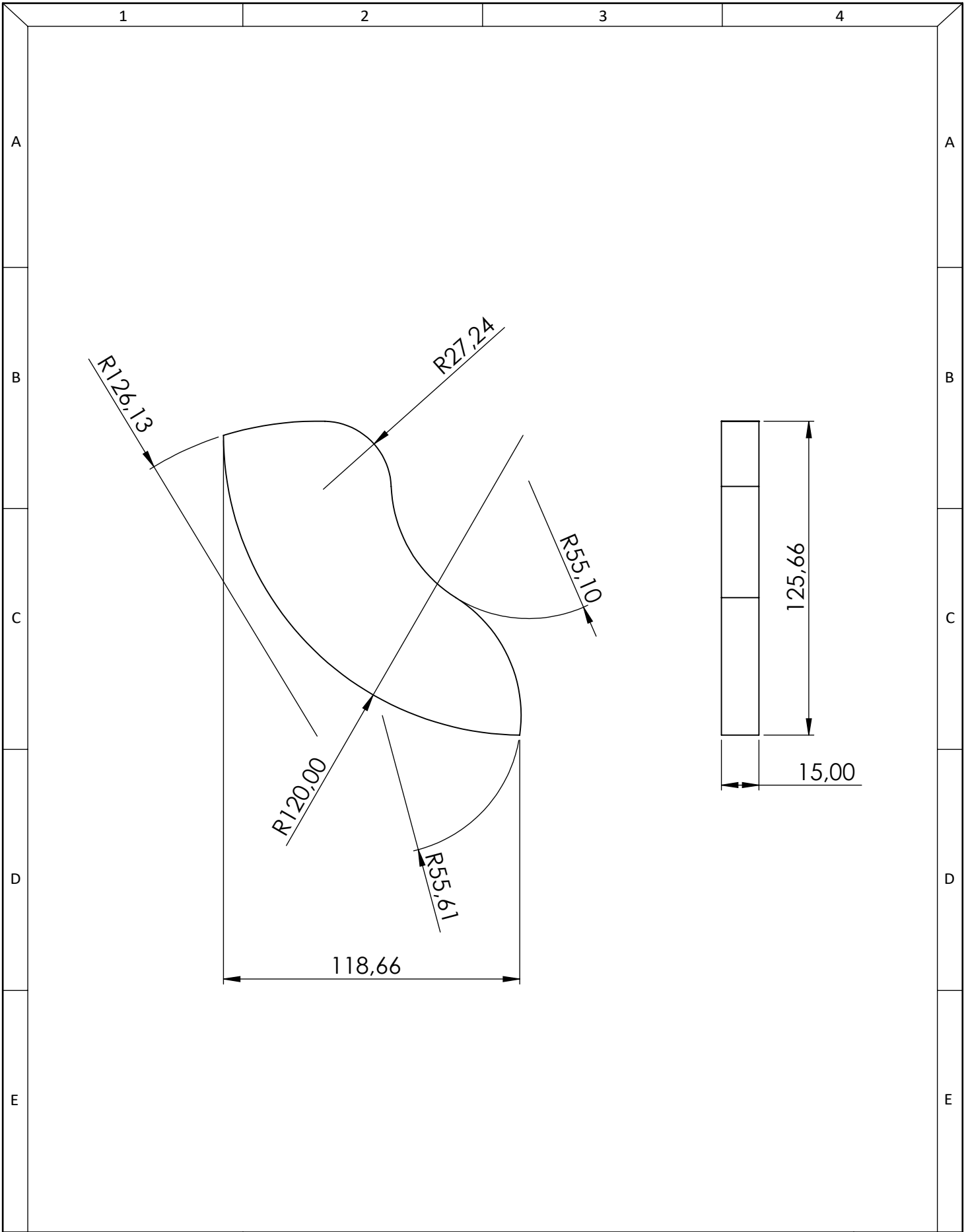
 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> <b>SANTA CATARINA</b>	Material: <b>PLA - Ácido Polilático</b>			
	Nome do Projeto: <b>Kit de Miniatura DIY</b>		Aprovação:	
	Equipe: <b>Diana Guilhon Cabrera</b>		Código:	Data: <b>13/07/2025</b>
			Tratamento:	Prancha: <b>7/9</b>
			<b>A4</b>	


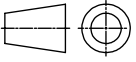


F		Material: <b>Acido Polilatico - PLA</b>		
		Nome do Projeto: <b>Kit de Miniatura DIY</b>	Aprovação:	Data: <b>14/07/2025</b>
	Equipe: <b>Diana Guilhon Cabrera</b>	Código:	Escala: <b>1/2</b>	Prancha: <b>1/1</b>
		Tratamento:	<b>A4</b>	



F	 <b>INSTITUTO FEDERAL SANTA CATARINA</b>	Material: <b>PLA - Ácido Polilático</b>			
	Nome do Projeto: <b>Kit de Miniatura DIY</b>		Aprovação:	Data: <b>13/07/2025</b>	
	Equipe: <b>Diana Guilhon Cabrera</b>		Código:	Escala: <b>1/1</b>	Prancha: <b>6/9</b>
	Tratamento:			<b>A4</b>	

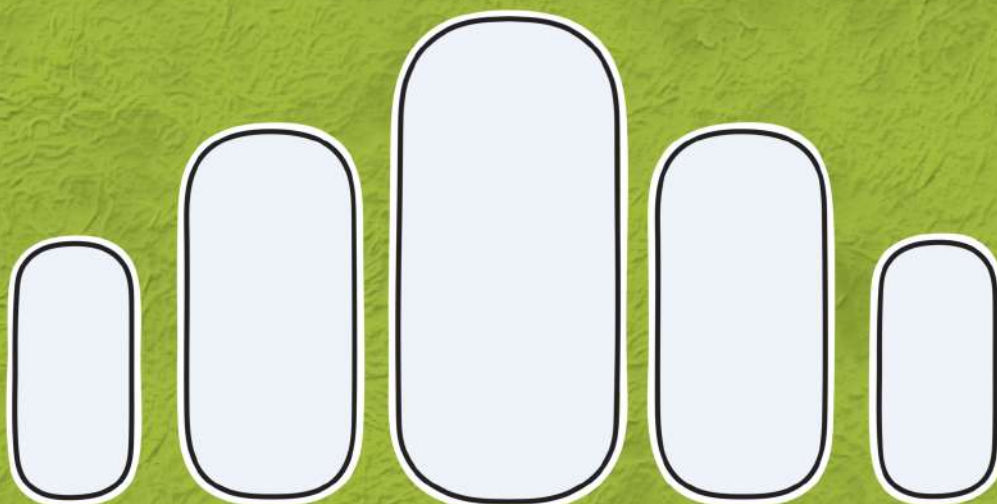


F	 <p>INSTITUTO FEDERAL SANTA CATARINA</p>	Material: <b>PLA - Ácido Polilático</b>		
		Nome do Projeto: <b>Kit de Miniatura DIY</b>	Aprovação:	Data: <b>13/07/2025</b>
	Equipe: <b>Diana Guilhon Cabrera</b>	Código:	Escala: <b>1/2</b>	Prancha: <b>5/9</b>
		Tratamento:		

# Cartela de Adesivos 1

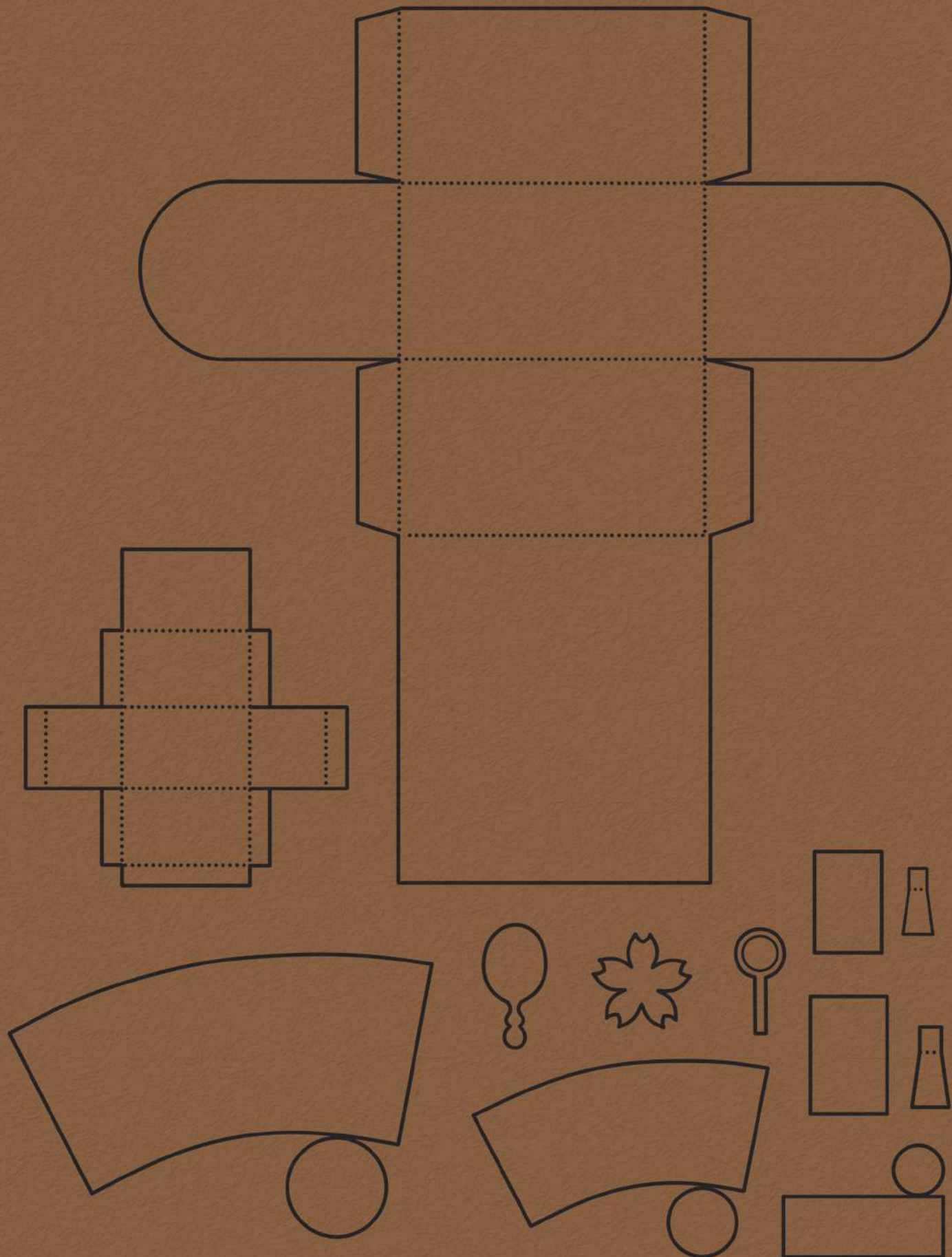


# Cartela de Adesivos 2



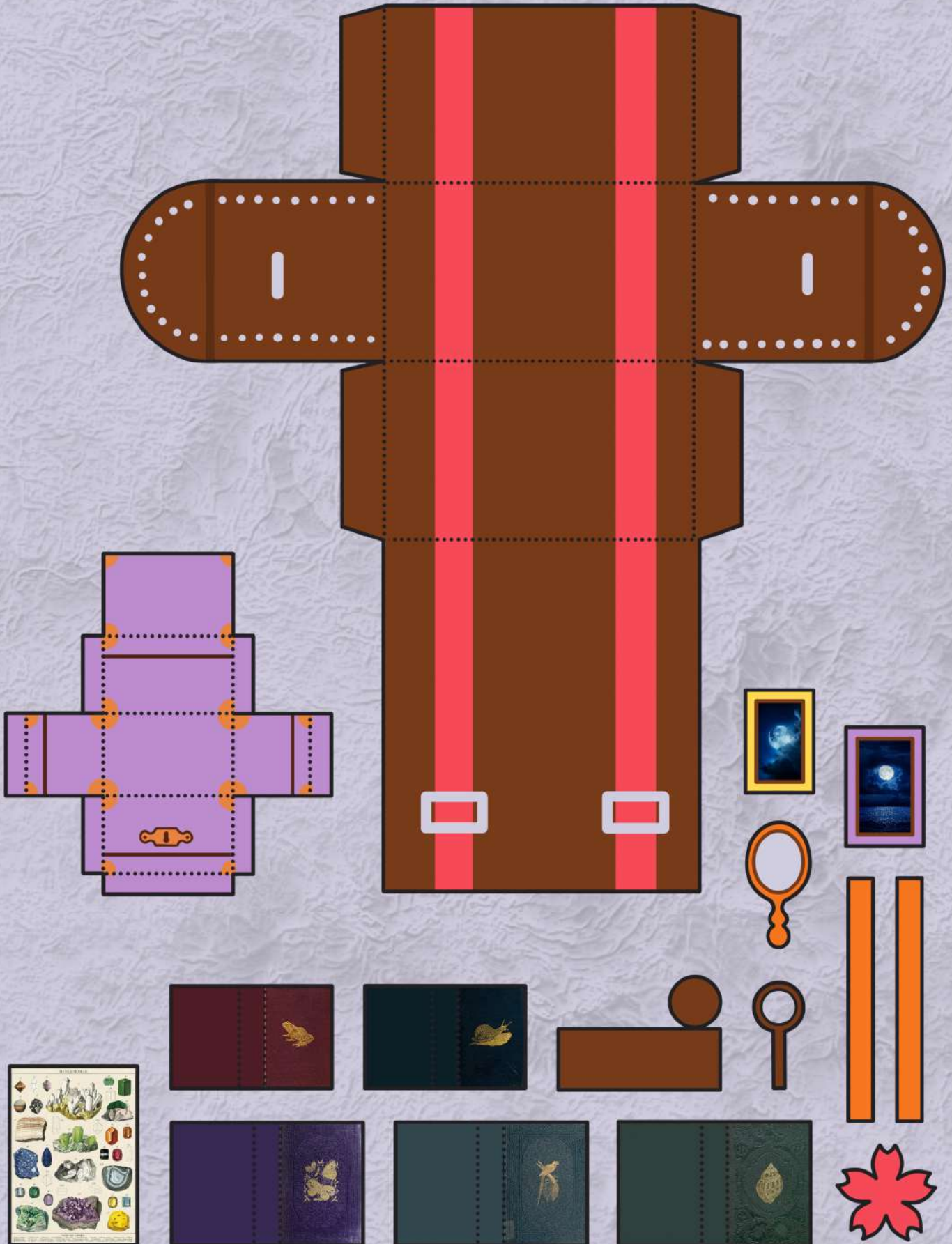
# Plano de Corte Estrutural

Linhas contínuas são para cortar e linhas pontilhadas são para dobra.



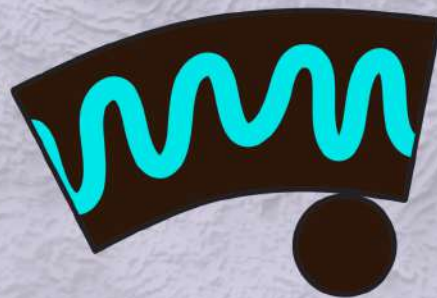
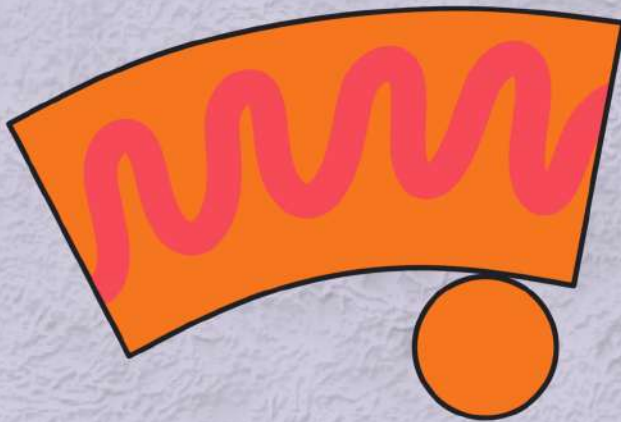
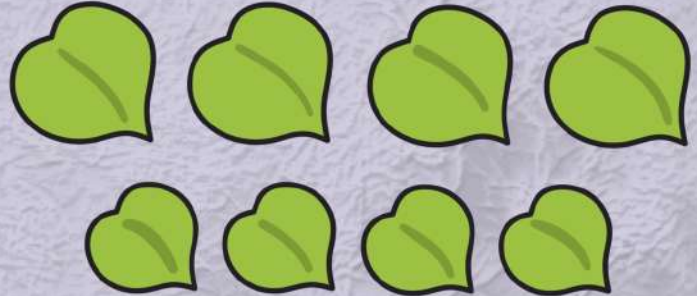
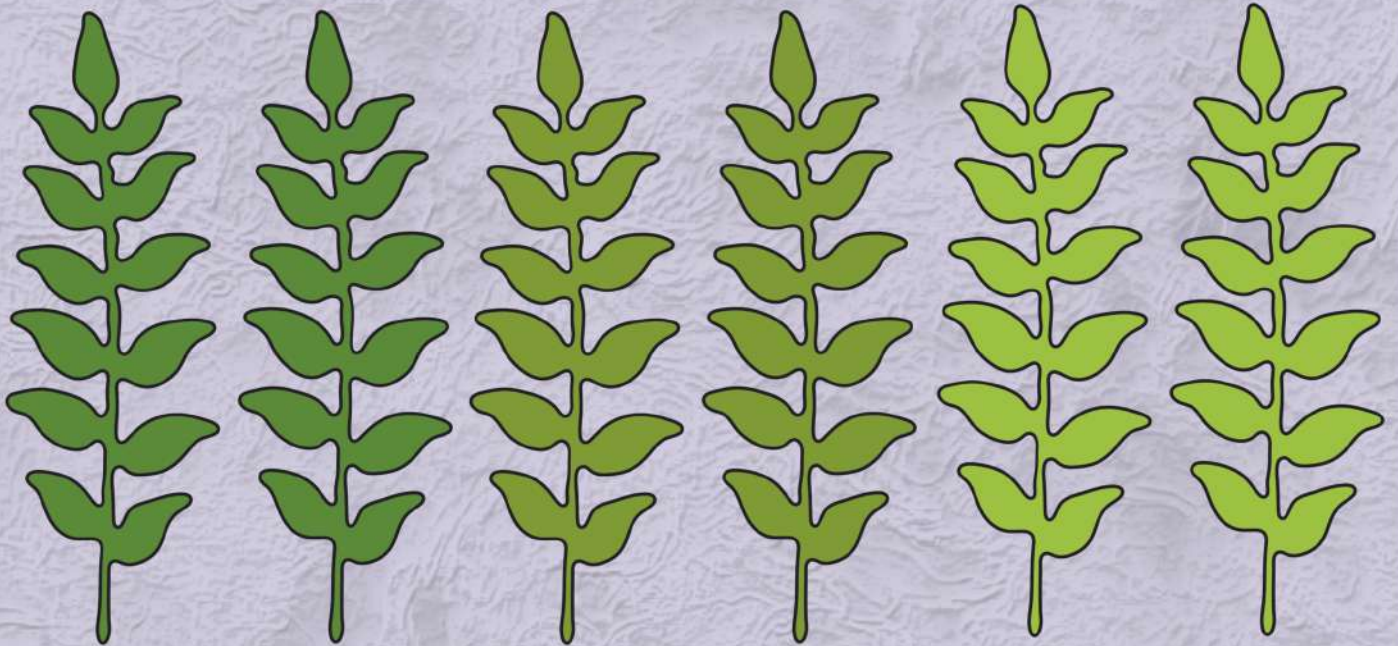
# Plano de Corte Ilustrado 1

Linhas contínuas são para cortar e linhas pontilhadas são para dobra.



# Plano de Corte Ilustrado 2

Linhas contínuas são para cortar e linhas pontilhadas são para dobra.



# Plano de Corte Ilustrado 3

Linhas contínuas são para cortar e linhas pontilhadas são para dobra.

