

**TODOS: O DESIGN COMO ESTRATÉGIA EM UM APLICATIVO INTERATIVO PARA
CONSCIENTIZAÇÃO DA IGUALDADE DE GÊNERO**

Pesquisador(es): OLIVEIRA, Talita Pelissari; GOSCH, Maruan Coltro; TOMASONI JUNIOR, Aleteonir Jose

Curso: Design

Área: Ciências das Humanidades

Resumo: Este trabalho de conclusão de curso busca por meio do design conscientizar crianças sobre a igualdade de gênero através de um aplicativo interativo. O projeto teve como estopim a desigualdade de gênero e suas consequências nas pessoas de todas as idades. Através de pesquisas, notou-se a necessidade dessa conscientização em crianças entre 5 e 7 anos, idade em que se dá início ao desenvolvimento de sua personalidade e à divisão menino/menina. A metodologia utilizada é classificada como exploratória de natureza aplicada. Já a metodologia projetual escolhida para o desenvolvimento do projeto foi a do "Projeto E" composta de 8 etapas e que possui foco em produtos digitais, através de seus desdobramentos busca minimizar os erros e simplificar as etapas para um resultado mais bem-sucedido. Com a tecnologia cada vez mais presente e a ligação das pessoas com celulares e tablets observou-se a oportunidade de incentivar crianças a ler e ajudá-las a ter uma consciência igualitária enquanto brincam. O projeto resultou em um aplicativo com, conteúdo dinâmico da história "menina não entra" de Telma Guimarães Castro Andrade, no qual incentiva-se a interatividade e permite-se o aprendizado de forma prática e fácil, com telas que se adaptam em dispositivos móveis e um layout colorido, de fácil entendimento e adequado para o público prender sua atenção e ler a história mais de uma vez. Por fim, o projeto atingiu o objetivo de promover a conscientização sobre a igualdade de gênero.

Palavras-chave: Design de Interação. Igualdade de gênero. Criança.

E-mails: talitapelissari@gmail.com, maruan.gosch@unoesc.edu.br