

ADOÇÃO TARDIA: AFETO QUE NÃO TEM IDADE

KATIELI TAIS KRUGER¹, Lidiane Camiloti²

1. Discente do curso de Graduação em Design, Unoesc, SC.

2. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Xanxerê, SC

Autor correspondente: KATIELI TAIS KRUGER, design.pzo@unoesc.edu.br

Área: Ciências Sociais

Introdução: Adotar não é apenas uma forma de construir uma família, esse ato pode e deve significar muito mais, afinal também é uma forma de transformar a vida de uma criança, dar a ela mais do que um lar, mas também e principalmente, amor, afeto e proporcioná-la novas vivências e aprendizados, o que é de extrema importância para a sua formação como cidadão. Ao ser adotada, a criança ou adolescente está ganhando um novo mundo de oportunidades, caminhos e novas chances, as quais ela talvez nunca tivesse se continuasse a viver em um abrigo. Esse projeto surge para criar uma solução gráfica de design em conjunto com as partes envolvidas na adoção, para assim gerar uma alternativa que interfira nessa situação e que principalmente, sensibilize os pretendentes à adoção e ajude mais pessoas a optarem por crianças mais velhas. **Objetivo:** Elaboração de um projeto gráfico para incentivar pretendentes as adoções pela escolha da adoção tardia. **Método:** A pesquisa poderá ser classificada como uma pesquisa aplicada por produzir materiais que poderão ser aplicados à realidade, especialmente, em espaços públicos. A Pesquisa-Ação o envolvimento direto com o objeto de estudo de modo a interferir para que ocorra uma mudança no ambiente pesquisado. Entende-se que esta pesquisa terá caráter quali-quantitativo por fazer levantamento de informações a campo e na sequência introduzirá a técnica de "lettering" para desenvolvimento das soluções de Design. **Resultados:** Por meio do estudo, obteve-se as informações necessárias para a acadêmica desenvolver o projeto gráfico e teórico desta pesquisa. Por meio do estudo, identificou-se as cores, tipos de imagens e grafias a serem aplicadas na produção do material gráfico. **Conclusão:** O trabalho contou com a metodologia projetual de Bruno Munari (1998), juntamente com uma coleta de entrevistas semiestruturadas com profissionais da área. A união destas informações com o referencial teórico anterior, ofereceu uma direção assertiva ao trabalho, que teve seu desenvolvimento criativo projetando materiais para mídias digitais e impressos, atendendo aos objetivos propostos na pesquisa.

Palavras-chave: Adoção Tardia; Design Emocional.; Design Social.; Design..

