

Addressão é um jogo para Wii sobre aventuras da vida de um travesti. O jogo apresenta uma crítica sobre como a sociedade encara o moralmente diferente e o moralmente diferente. As pessoas que escolhem se prostituir, sejam travestis ou não, sofrem com os pré-conceitos, sendo privados de alcançar melhores oportunidades para sua vida. É muito fácil criticar algo diferente da nossa maneira de pensar, mas extremamente difícil colaborar para a manutenção da igualdade entre os membros de uma determinada sociedade.

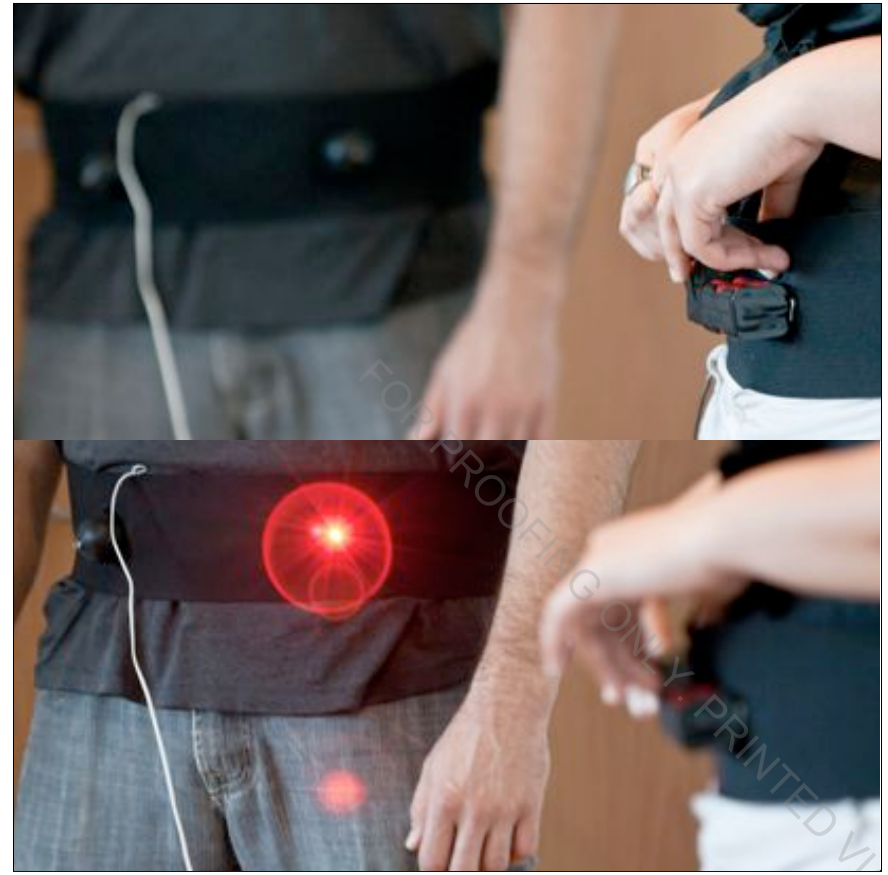
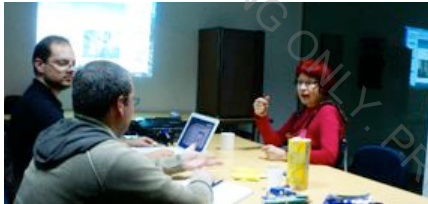
*Aline Bertoldi
Monica Possel
Sílvana de Borba*

Addressão is a Wii game about the adventures of a drag queen. The game presents a critical view on the way society regards what is morally inappropriate or morally different. People who choose to prostitute themselves, whether or not transvestites, suffer from prejudices, and are deprived of opportunities to achieve a better life. It is very easy to criticize something different to our own way of thinking, but it's extremely difficult to collaborate with equality among the members of a given society

Keeko é uma cinta medicinal com sensores capazes de registrar as vibrações do chute de bebê na barriga materna. As informações são enviadas para uma outra cinta, que pode ser usada por qualquer pessoa próxima à mãe. Através de atuadores, a cinta emite uma vibração equivalente. A idéia do produto foi desenvolvida com base em estudo etnográfico com gestantes, familiares e doulas.

Alexandre Ribeiro
Bruno Duarte
Tersis Hiran Zonato

Keeko is a medicine strap with motion sensors that can register the specific range of womb vibrations from baby kicks. Each record is sent to another strap, which can be used by anyone close to her mother. Through actuators, the strap simulates the baby kick. The product idea was developed by an ethnographic study with pregnant women, families and doulas, specialized professionals that supports pregnant.



Banco do Pinball é um conceito de caixa eletrônico que libera o dinheiro sacado após o usuário atingir a pontuação mínima no jogo de pinball. A proposta do conceito é refletir sobre a automatização de procedimentos no dia-a-dia. Porque ir ao banco tem que ser sempre tão chato?

Douglas Schmidt

Pinball Bank is an ATM concept that deliver the money only after the user get to the minimum score in the pinball game. This concept makes us reflect on the everyday automation of our lives. Why going to the bank must be so boring?



FOR PROOFING ONLY. PRINTED VI



blurb.com