



PRÊMIO ERÊ

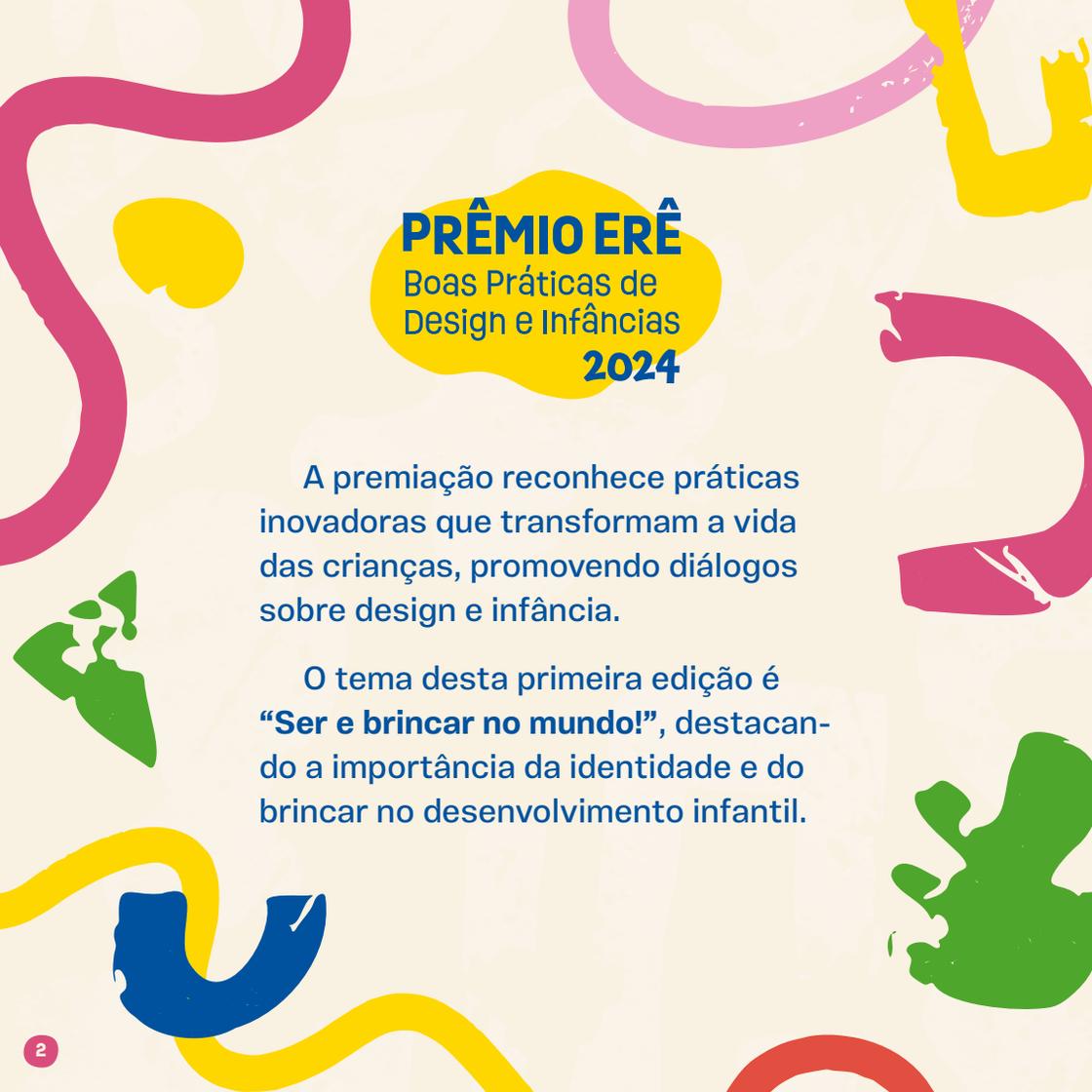
Boas Práticas de
Design e Infâncias

2024

instituto
mirante

KUYA
Centro de Design do Ceará

 **CEARÁ**
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CULTURA



PRÊMIO ERÊ

Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

A premiação reconhece práticas inovadoras que transformam a vida das crianças, promovendo diálogos sobre design e infância.

O tema desta primeira edição é “**Ser e brincar no mundo!**”, destacando a importância da identidade e do brincar no desenvolvimento infantil.

PREMIADOS

- **REDESIGN DE PLAYGROUNDS**
(AMPLITUDE: Arte Design e Cenografia - Leo)
- **PARQUES CRIATIVOS – MOBILIÁRIOS COLETIVOS**
(Narcélio Grud)
- **QUEBRA-CALETRA**
(Jerdeth Almethicia dos Santos e Adriely Freitas)
- **PIXELART COM MIÇANGAS**
(DAUPTAUSE - Luciano)

- **MAPAS IMAGINÁRIOS**
(Zulmira Correia)
- **NATA E AS AVENTURAS NOS GEOSSÍTIOS**
(Sávio Araújo)
- **O QUE É ISSO, NINO?**
(Sara Miranda)
- **A CHEGADA DE PUDIM**
(Luciana Do Vale Cavalcante)

- **PONTOS CULTURAIS**
(Vinicius Lima)

CATEGORIAS

**DESIGN
PRODUTO**

**DESIGN
EDITORIAL**

**DESIGN
DIGITAL**

Redesign de Playgrounds

AUTOR



AMPLITUDE

Leo

Arquiteto e Artista



Ere SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO

1º Lugar



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Redesign de Playgrounds



AUTOR

Leo / **AMPLITUDE - Arte Design e Cenografia**

A “AMPLITUDE - Arte Design e Cenografia” é uma empresa dedicada ao desenvolvimento de projetos de Design Urbano, que transformam espaços públicos em ambientes mais acolhedores e criativos.

Atuamos em diversas frentes, oferecendo obras de mobiliário urbano, playgrounds, esculturas e instalações, além de promover ações e oficinas educativas por meio da nossa extensão Amplitude - Escola de Arte Urbana.

O Projeto “Redesign de Playgrounds” promove condições de ocupação democráticas dos espaços através da criação de estruturas lúdicas de lazer e aprendizado, ressignificando estruturas já existentes e criando espaços de brincar mais interativos e atrativos.



PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO

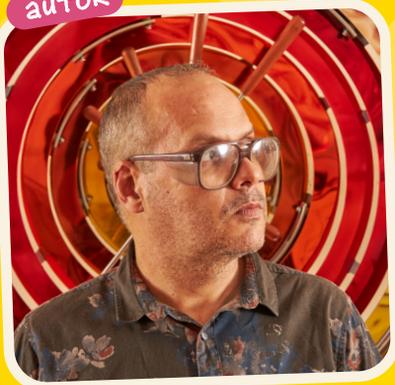


Eré

PARQUES CRIATIVOS

Mobiliários Coletivos

AUTOR



**Narcélio
Grud**

Designer, Artista
e Inventor



Ereê SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO

2º Lugar



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

PARQUES CRIATIVOS

Mobiliários Coletivos



AUTOR

Narcélio Grud

Narcélio Grud é um designer, artista e inventor que cria objetos animados compostos por elementos cinéticos, eólicos, visuais e sonoros. Desde o início de sua carreira, explora as diversas vertentes que a arte lhe oferece, principalmente a arte urbana, esculturas e instalações.

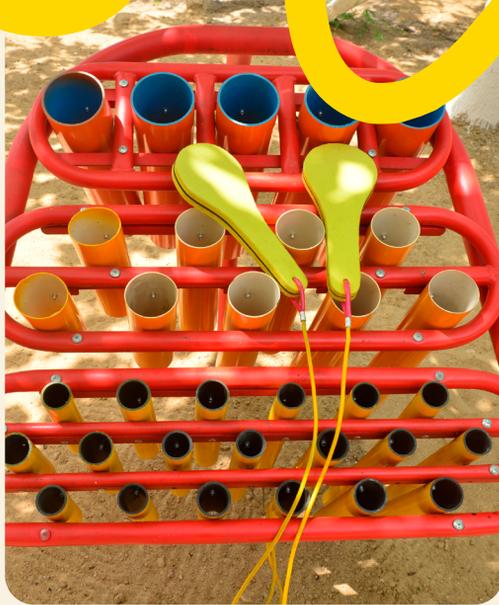
Apaixonado pela cinética, seus trabalhos têm relação explícita com o movimento que, por vezes é resultado de interações com o ambiente, e outras de interação com o público.

O Projeto “Parque Criativos” consiste da fabricação e implantação de um Parque Criativo no antigo aterro sanitário de Fortaleza, composto por mobiliários sonoros e interativos, construídos a partir de duas caçambas compactadoras de caminhão de lixo e tubos de PVC e metal descartados que foram reaproveitados.

PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA
DESIGN DE PRODUTO





Erê



Quebra-caletra

AUTORES



**Jerdeth Almeida,
Lethicia dos Santos
e Adriely Freitas**

Designers
em formação

Ereê SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO

3° Lugar



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Quebra-caletra



AUTORES

Jerdeth Almeida, Lethicia dos Santos e Adrieli Freitas

Os responsáveis pelo projeto são estudantes do curso de Design da UFC. Adrieli Freitas tem interesse em Design Editorial e de Produto, faz parte da Empresa Júnior do seu curso. Jerdeth Almeida atua na área Editorial, mas também tem paixão por Experiência do Usuário. Lethícia Santos ama trabalhar com criações de jogos e design gráfico.

O projeto é um jogo de tabuleiro educativo para auxiliar crianças de 6 a 7 anos no processo de alfabetização. Com foco em desafios lúdicos, o jogo promove habilidades de leitura e escrita, incentivando a participação de até seis jogadores sob a supervisão de professores e responsáveis.

Através de uma abordagem divertida, o jogo busca aumentar o interesse pela aprendizagem e facilitar a interação social, contribuindo para a formação de leitores competentes e engajados.

PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO



TABULEIRO



O jogo consiste em um quebra-caletra para alfabetização, onde deve ser jogado em um local espaçoso. Cada jogador deve tirar na ordem pelo seu posicionado como mostrado, não importa a ordem. É obrigatório ter um jogador no ponto central do tabuleiro.

CARTAS



No jogo há 6 tipos de cartas, um tipo de carta para cada quebra-caletra. Cada animal nas cartas representa

Pixelart com miçangas

AUTOR



Luciano
DAUPAUSE

Nerd e Artista



Ere SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO

Menção
Honrosa



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Pixelart com miçangas



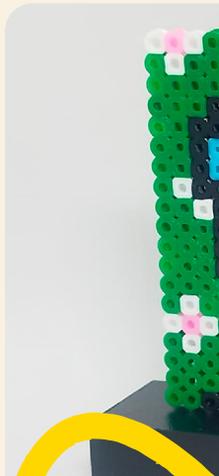
AUTOR

Luciano - DAUPAUSE

“Somos Nerds, somos fãs, somos otakus, somos atípicos, somos a Daupause”. O slogan da Dauplaise traduz e representa o que eles são: Nerd (Luciano), Fã (Cris, esposa “louca” por filmes e séries), otakus (Letícia, filha), atípicos (Samuel nosso filho).

Em 2018, ao conhecer a pixelart acharam incrível, infinitas possibilidades, porém, sabiam que sua melhor aplicação ainda não havia sido encontrada. A Daupause inventou algumas ferramentas, adaptou outras, criou uma técnica e conseguiu fazer com que o produto chegasse a um modelo em que os personagens fiquem de pé em uma plataforma, dando uma nova “aplicação” a pixelart.

A pixel art com miçangas é uma técnica artesanal que consiste em criar imagens a partir da junção de pequenas miçangas coloridas. A partir da combinação dessas miçangas, é possível reproduzir desenhos e fotos.



PRÊMIO ERÊ

Boas Práticas de
Design e Infâncias

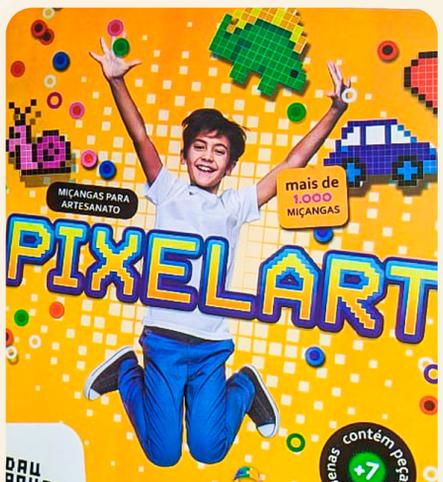
2024

CATEGORIA

DESIGN DE PRODUTO



Érê



Mapas Imaginários

AUTORA



**Zulmira
Correia**

Escritora, Designer,
Artista e Pesquisadora



Ereê SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL

1º Lugar



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Mapas Imaginários



AUTORA

Zulmira Correia

Zulmira Correia é escritora, designer, artista e pesquisadora. Mestre na linha de Design e Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação da UFBA/EBA.

Mapas Imaginários foi construído a partir dos encontros presenciais, embaixo da sombra de um abacateiro, nos fundos da secretaria da escola Antonio José Soares, entre oficinas e rodas de conversas previstas pelo projeto “Técituras: laboratório de escritas”. Teve como base central experimentar processos de criação que envolveram o diálogo entre arte e literatura.

A primeira edição do projeto resultou em um livro autoral e inédito, no formato de obra física e virtual, compondo um acervo literário contemporâneo do Cariri. Engloba a produção de 13 estudantes do Fundamental II, entre 10 e 14 anos, da Escola Antonio José Soares, na comunidade rural de Monte Alverne, Crato.

PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL



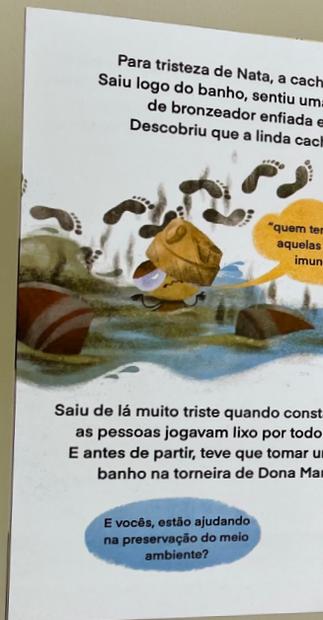
Nata e as aventuras nos Geossítios

AUTOR



Sávio Araújo

Designer e
Ilustrador



Ere SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

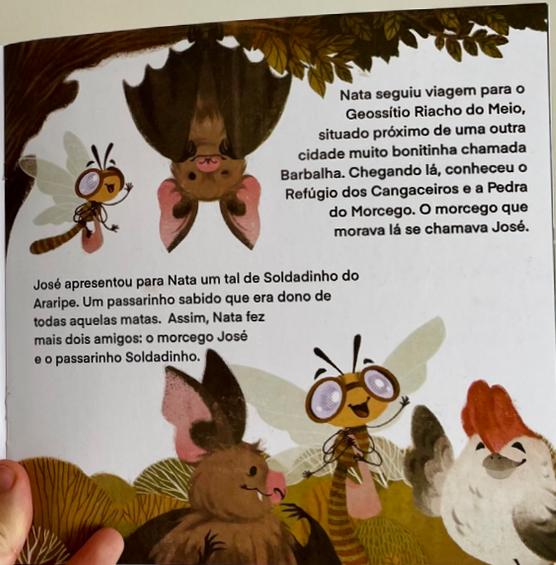
DESIGN EDITORIAL

2º Lugar

noeira estava um pouco poluída.
a catinga danada e uma tampinha
em sua pequena cabecinha.
noeira estava correndo riscos.

ria deixado
pegadas
das?."

atou que
lugar.
m novo
ria.



Nata seguiu viagem para o
Geossítio Riacho do Meio,
situado próximo de uma outra
cidade muito bonitinha chamada
Barbalha. Chegando lá, conheceu o
Refúgio dos Cangaceiros e a Pedra
do Morcego. O morcego que
morava lá se chamava José.

José apresentou para Nata um tal de Soldadinho do
Araripe. Um passarinho sabido que era dono de
todas aquelas matas. Assim, Nata fez
mais dois amigos: o morcego José
e o passarinho Soldadinho.



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Nata e as aventuras nos Geossítios



AUTOR

Sávio Araújo

Sávio Araújo é graduado em design pela Universidade Federal do Cariri, é designer e ilustrador com foco na criação de personagens e divas da cultura pop. É curioso e pesquisador sobre design e ilustração, principalmente dos anos 60 e 70, sua estética favorita. Atualmente atua na criação e desenvolvimento de estampas para indústria têxtil, e como capista de livros, tendo trabalhado com diversas editoras brasileiras e autores independentes.

O Livro “Nata e as aventuras nos geossítios” foi criado e desenvolvido como forma de apresentar para o público infantil a riqueza, cultura geológica e inclusão do Cariri Cearense. A narrativa acompanha a libélula Nata, inspirada no fóssil símbolo do Geopark Araripe, o fóssil da libélula, que por sua vez é exemplo de patrimônio paleontológico no Nordeste. Nata se aventura pelos geossítios localizados entre 6 cidades do território do Geopark Araripe.

PRÊMIO ÉRÉ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL



Martha Milene Fontenelle Carvalho

...za de Nata, a cachoeira estava um pouco poluída.
...o banho, sentiu uma catinga danada e uma tampinha
...nzeador enfiada em sua pequena cabecinha.
...iu que a linda cachoeira estava correndo riscos.

quem teria deixado
aquelas pegadas
mudanças?

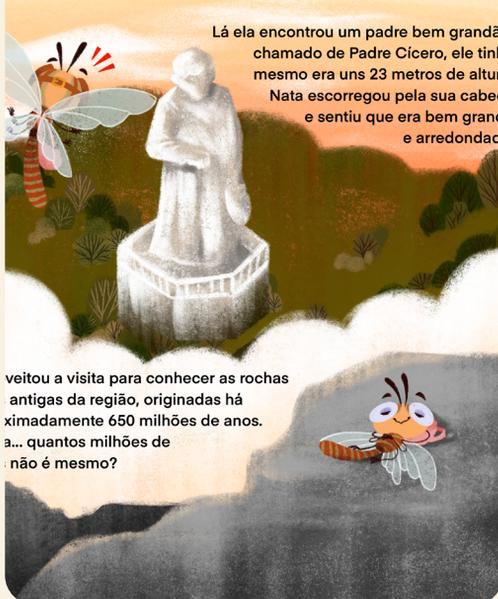


Para tristezas de Nata, a cachoeira estava um pouco poluída. Logo do banho, sentiu uma catinga danada e uma tampinha de bronzeador enfiada em sua pequena cabecinha. Descobriu que a linda cachoeira estava correndo riscos.

quem teria deixado aquelas pegadas mudanças?

Saiu de lá muito triste quando constatou que as pessoas jogavam lixo por todo o lado. E antes de partir, teve que tomar um banho na torneira de Dona Maria.

E voe, Nata! ajudando na preservação do nosso ambiente?



Érê



O que é isso, Nino?

AUTORA



Sara Miranda

Designer e
Ilustradora



Ereê SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL

3° Lugar

Sara Miranda

O QUE
É ISSO,
NINO?

3

Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

O que é isso, Nino?



AUTORA

Sara Miranda

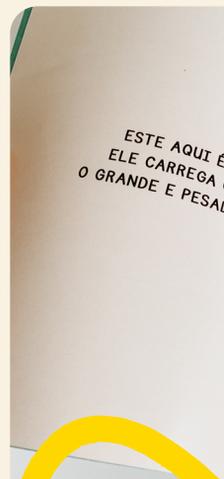
Sara Miranda é ilustradora freelancer e mora no Crato, Ceará. Formada em Design Gráfico pela UFCA, atua na área de ilustrações editoriais. Trabalha como freelancer desde 2019, com foco principalmente em ilustrações para livros infantis e didáticos. Seu trabalho busca dar vida às histórias e conteúdos, transformando-os em imagens que cativam e educam.

O livro “O que é isso, Nino?” aborda o tema de autoproteção e prevenção ao abuso sexual infantil. O projeto é inovador por abordar um tema sensível como a autoproteção infantil de maneira lúdica e acessível, usando narrativa interativa e ilustrações dinâmicas que envolvem as crianças ativamente. Também possui espaço para interação com o livro, possibilitando à criança usar como espaço para colorir.

PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

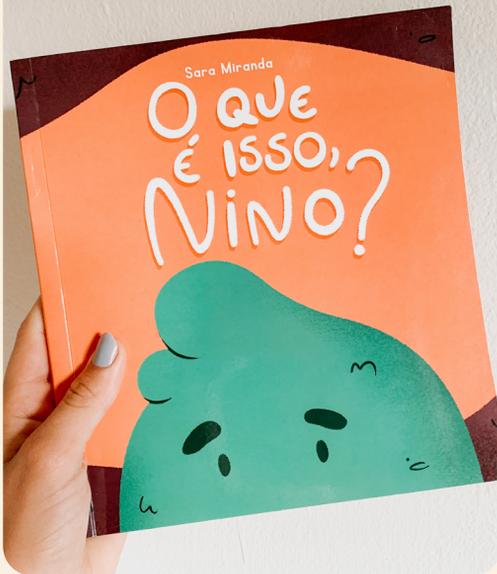
DESIGN EDITORIAL



NFIM SUMIU
ANHEIRO SURGIU,
É CORAGEM!



24



Sara Miranda

O QUE
É ISSO,
NINO?

Erê



O NINO
CONSIGO
DO SEGREDO



PRÁ S
QUE UMA
"NI
E
ERA C

31



A Chegada de Pudim

AUTORA



**Luciana do
Vale Cavalcante**

Designer e Ilustradora



8

Ereê SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL

Menção
Honrosa



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

A Chegada de Pudim



AUTORA

Luciana do Vale Cavalcante

Luciana do Vale é designer pela Universidade Federal do Ceará desde 2022, ilustradora digital e fascinada por livros infantis. Tem a capacidade de trazer conhecimento às crianças de maneira leve e divertida. No momento, trabalha como consultora de design gráfico em projetos de Linguagem Simples para adultos e crianças pelo Laboratório de Inovação (LabLuz) do Tribunal de Justiça do Ceará (TJCE).

Com o objetivo de ajudar as crianças a entender e socializar melhor com seus cães de estimação, o livro “A Chegada de Pudim” conta a história de Amélia e Bernardo, dois irmãos que ganham um filhote e agora se veem em dificuldades pra lidar com a nova adição familiar. O livro procura ensinar a criança a como entender a linguagem dos cachorros e o que devem fazer para evitar acidentes.

PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

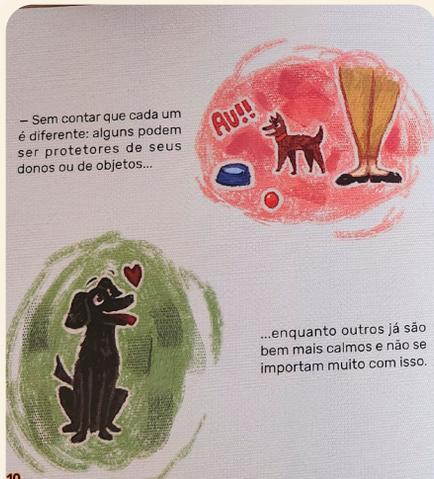
CATEGORIA

DESIGN EDITORIAL





Érê



Pontos Culturais

AUTOR



Vinicius Lima

Designer e
Desenvolvedor
de Jogos



Ereê

SEMINÁRIO
DE DESIGN
E INFÂNCIAS

CATEGORIA
DESIGN DIGITAL

Menção
Honrosa

PONTOS
CULTURAIS



Prêmio ERÊ de Boas Práticas de Design e Infâncias 2024

Pontos Culturais



AUTOR

Luciana do Vale Cavalcante

Sócio-diretor da Game Designer e produtor do Studio 85, empresa fundada em Fortaleza, que desenvolve jogos autorais de alta qualidade técnica há 4 anos. Formado em Jogos Digitais pela Estácio de Sá, possui mais de 7 anos de experiência e é membro ativo da comunidade de de jogos do Ceará.

“Pontos Culturais” é um jogo digital que visa preservar a cultura cearense e incentivar o turismo em Fortaleza. Com uma linguagem acessível, permite que os jogadores conheçam pontos turísticos e características regionais. Como ferramenta transformadora, o jogo oferece experiências lúdicas que promovem a cultura local, unindo criatividade e história, além de estimular a preservação e ocupação de ambientes culturais.



PRÊMIO ERÊ
Boas Práticas de
Design e Infâncias
2024

CATEGORIA

DESIGN DIGITAL



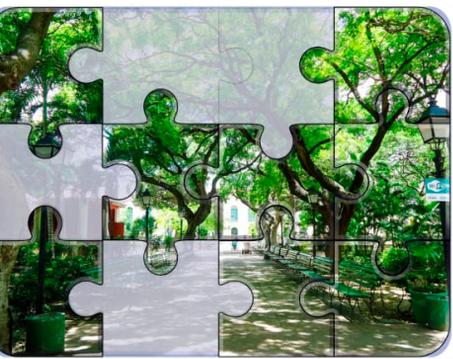
CATEDRAL METROPOLITANA



VALHA MEU DEUS!
Você concluiu a Catedral Metropolitana de Fortaleza



Érê



RAÇA DOS MÁRTIRES





instituto
mirante

KUYA
Centro de Design do Ceará

 **CEARÁ**
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA CULTURA

Rua Senador Jaguaribe, 323
Moura Brasil, Fortaleza