

DESIGN FOR
A BETTER
WORLD

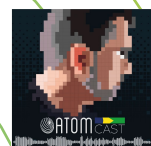
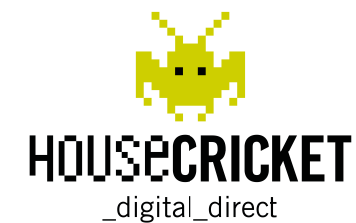
2023

e-book winners

Realização:
Held by:



Parceiros:
Partners:



SUMÁRIO

EDITORIAL <i>EDITORIAL</i>	4
TROFÉU CURUPIRA <i>CURUPIRA TROPHY</i>	5
CENTRO BRASIL DESIGN <i>CENTRO BRASIL DESIGN</i>	6
JÚRI <i>JURY</i>	7
CONSELHO EXECUTIVO <i>ADVISORY BOARD</i>	9
ARQUITETURA E CIDADES <i>ARCHITECTURE AND CITIES</i>	10
CONCEITO <i>CONCEPT</i>	17
DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS <i>PRODUCT, SERVICE, AND PACKAGING DESIGN</i>	26
DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO <i>GRAPHIC, DIGITAL, UX/UI, AND COMMUNICATION DESIGN</i>	52
EXPEDIENTE <i>EDITORIAL STAFF</i>	65

EDITORIAL

O Design for a Better World Award (DFBW Award) é a premiação promovida pelo Centro Brasil Design focado em design e inovação que identifica, reúne e reconhece ideias transformadoras, dando voz e visibilidade aos envolvidos na criação de soluções de impacto positivo para o planeta. Nosso objetivo é promover e multiplicar as boas iniciativas, a fim de que alcancem mais lugares e impactem o maior número de pessoas.

A premiação é direcionada a pessoas, negócios, startups e organizações que contribuem com produtos, projetos, serviços e experiências que levem em consideração a construção de um mundo melhor. Buscamos soluções que visem melhorar a qualidade de vida e o ambiente em que vivemos, por meio de soluções economicamente viáveis, socialmente justas e ambientalmente corretas, valorizando a cadeia do design e a economia circular.

Em 2023, celebramos a terceira edição do Design for a Better World Award com 51 projetos laureados em quatro áreas de atuação: design de produtos, serviços e embalagens; design gráfico, digital, UX/UI e comunicação; arquitetura e cidades; e conceito. O DFBW Award 2023 recebeu 319 inscrições, vindas de todo o Brasil e do exterior. Os projetos premiados representam 19 cidades brasileiras e nove estados, e mostram a diversidade e potencial do design por todo o país. Também foi premiado um projeto internacional de Uxbridge, no Reino Unido. Em três edições, o prêmio já soma quase 900 participantes e 149 premiados.

O design tem um papel fundamental para a resolução de desafios globais e na melhoria da qualidade de vida das pessoas em todo o mundo. Neste ebook, você vai conhecer soluções inspiradoras que mostram como isso pode ser feito na prática, por meio de processos mais limpos e de menor impacto ambiental, novos modelos de negócios, economia circular, transparência, inclusão, democratização, acessibilidade e inclusão. Quando a criatividade humana se une a boas iniciativas, o ganho é de toda a sociedade. Vamos, juntos, fazer a diferença por um mundo melhor. Boa leitura!

The Design for a Better World Award (DFBW Award) is an award promoted by Centro Brasil Design, focused on design and innovation, that identifies, gathers, and recognizes transformative ideas, giving voice and visibility to those involved in creating solutions with a positive impact on the planet. Our goal is to promote and multiply good initiatives so that they reach more places and impact as many people as possible.

The award is directed towards individuals, businesses, startups, and organizations that contribute with products, projects, services, and experiences taking into consideration the construction of a better world. We seek solutions aimed at improving the quality of life and the environment in which we live, through economically viable, socially just, and environmentally friendly solutions, valuing the design chain and the circular economy.

In 2023, we celebrate the third edition of the Design for a Better World Award with 51 awarded projects in four areas of activity: product, service, and packaging design; graphic, digital, UX/UI, and communication design; architecture and cities; and concept. The 2023 DFBW Award received 319 applications from all over Brazil and abroad. The awarded projects represent 19 Brazilian cities and nine states, showcasing the diversity and potential of design throughout the country. An international project from Uxbridge, United Kingdom, was also awarded. In three editions, the award has already gathered almost 900 participants and awarded 149 projects.

Design plays a fundamental role in addressing global challenges and improving the quality of life for people worldwide. In this e-book, you will get to know inspiring solutions that demonstrate how this can be achieved in practice, through cleaner and environmentally friendly processes, new business models, circular economy, transparency, inclusion, democratization, accessibility, and inclusiveness. When human creativity joins forces with good initiatives, the gain is for the entire society. Together, let's make a difference for a better world. Enjoy the reading!

TROFÉU CURUPIRA

O **Troféu Curupira**, que premia os vencedores do Design for a Better World Award, é um dos destaques da premiação promovida pelo Centro Brasil Design. A cada edição do prêmio, o troféu desenvolvido em 2021 pelo premiado escritório Furf Design Studio é customizado por um novo criativo. Neste ano, a personalização da peça ficou a cargo da renomada designer **Ana Couto**, fundadora da agência homônima.

Como o nome sugere, o troféu tem como maior inspiração a entidade protetora das florestas, vinda do folclore indígena tupiniquim: o curupira. Pés que apontam para o lado contrário servem como **convite para olhar para o passado**, enquanto o rosto virado para frente mostra o **caminho para o futuro**. A referência é um lembrete para reconhecer sabedorias ancestrais para **desenhar um mundo melhor**.

Com o tema “Retomada”, a estatueta deste ano é inspirada nos tradicionais mantos feitos com as penas vermelhas da ave guará, o **Manto Tupinambá**. Esses objetos históricos e ritualísticos foram levados do Brasil para coleções no exterior. A proposta é retomar esse artefato ancestral, simbolizando o **resgate e valorização do que é originalmente brasileiro**. O manto vermelho faz reverência aos povos originários desta terra e ao elemento fogo, do curupira.

A estatueta foi produzida com **materiais de baixo impacto ambiental**: esculpida em blocos de madeira de descarte, com execução da Boulle, a peça é adornada por um manto de papel, desenvolvida em origami pelo **Karui Ateliê**. A provocação é que a cada edição o Troféu Curupira seja produzido com um material diferente, sempre o mais sustentável possível. Em 2021, ele foi produzido em micélio, um material feito a partir de descartes da agroindústria, e, em 2022, com cerâmica.

The Curupira Trophy, which honors the winners of the Design for a Better World Award, is one of the highlights of the award promoted by Centro Brasil Design. In each edition of the award, the trophy, developed in 2021 by the award-winning Furf Design Studio, is customized by a new creative artist. This year, the customization of the piece was entrusted to the renowned designer Ana Couto, founder of the eponymous agency.

As the name suggests, the trophy draws its greatest inspiration from the forest protector entity from Tupiniquim indigenous folklore: the Curupira. His feet pointing in the opposite direction serve as an invitation to look to the past, while his face turned forward indicates the path to the future. The reference is a reminder to recognize ancestral wisdom to design a better world.

With the theme “Recovery” (Retomada), this year’s statuette is inspired by the traditional cape made with the red feathers of the guará bird, the Tupinambá Cape. These historical and ceremonial objects were taken from Brazil to collections abroad. The purpose is to reclaim this ancestral artifact, symbolizing the rescue and appreciation of what is originally Brazilian. The red cape pays homage to the indigenous peoples of this land and the fire element of the Curupira.

The statuette was produced with low environmental impact materials: sculpted from discarded wood blocks, executed by Boulle, the piece is adorned with a paper cape, developed in origami by Karui Ateliê. The challenge is for the Curupira Trophy to be produced with a different material in each edition, always being as sustainable as possible. In 2021, it was made of mycelium, a material made from agro-industrial discards, and in 2022, with ceramics.



CENTRO BRASIL DESIGN

O **Centro Brasil Design** – CBD é uma instituição que **conecta pessoas, setores do governo, empresas e criativos** com o objetivo de **viabilizar projetos inovadores** e negócios de sucesso. Essa organização da sociedade civil, constituída em 1999, tem como objetivo contribuir para a competitividade e o desenvolvimento da sociedade brasileira, por meio de ações que conectam diferentes negócios. O CBD utiliza o **design, a inovação e a sustentabilidade** como drivers estratégicos para a competitividade e leva estas ferramentas para todos os setores da economia brasileira.

Ao longo de **24 anos de atuação**, o Centro Brasil Design se firmou como importante articulador no ecossistema de design e inovação no Brasil. Em âmbito nacional e internacional realizou mais de **500 palestras e workshops**; elaborou e implementou mais de 20 programas de inserção do design na indústria, disseminando a **cultura da inovação** e fomentando a **economia criativa**. Por meio dos programas e atendimento individual, mais de 5.700 empresas foram atendidas e desenvolveram produtos e serviços inovadores e competitivos.

O Centro Brasil Design atua na conexão entre empresas e criativos que buscam e promovem soluções para empresas, startups e indústrias. Realiza o match entre os principais players da inovação. Com esta atuação cria valor agregado para produtos e serviços e **umenta a competitividade** das empresas ao **gerar oportunidade** de novos negócios.

Sua atuação internacional tem como principal objetivo promover a visibilidade da indústria e dos criativos brasileiros. É escritório representativo do **iF DESIGN AWARD no Brasil**; promove o **Taiwan International Student Design Competition – TISDC** e é membro fundador do **GDIO – Global Design Industry Organization**.

Signatário da Rede Brasil do Pacto Global, o CBD é pioneiro ao conceber o prêmio Design for a **Better World Award** e com isso valorizar as boas práticas de impacto positivo para um mundo melhor.

www.cbd.org.br

Centro Brasil Design

*The Centro Brasil Design – CBD is an institution that **connects people, government sectors, businesses, and creative artists** with the goal of **enabling innovative projects** and successful businesses. This civil society organization, established in 1999, aims to contribute to the competitiveness and development of the Brazilian society, through actions that connect different businesses. CBD uses **design, innovation, and sustainability** as strategic drivers for competitiveness and takes these tools to all sectors of the Brazilian economy.*

*Over its **24 years of operation**, Centro Brasil Design has established itself as an important articulator of the design and innovation ecosystem in Brazil. Nationally and internationally, it has held more than **500 lectures and workshops**; and designed and implemented more than 20 programs to introduce design into the industry, disseminating a **culture of innovation** and fostering the **creative economy**. Through programs and individual assistance, it has assisted more than 5,700 companies, that were able to develop innovative and competitive products and services.*

*Centro Brasil Design acts as a connection between companies and creative people who seek and promote solutions for companies, startups, and industries. It matches the main innovation players. With this action, it creates added value for products and services and **increases the competitiveness** of companies, by **generating new business opportunities**.*

*Its international activities have the main goal of promoting the visibility of the Brazilian industry and creative professionals. It is the representative office of the **iF DESIGN AWARD** in Brazil; it promotes the **Taiwan International Student Design Competition – TISDC**, and it is a founding member of **GDIO – Global Design Industry Organization**.*

*A signatory to the Global Compact Brazil Network, CBD is a pioneer in conceiving the **Design for a Better World Award** and thereby valuing good practices with a positive impact for a better world.*

www.cbd.org.br

JÚRI

O júri do Design for a Better World Award 2023 foi composto por 24 especialistas do Brasil e do exterior, incluindo grandes nomes das áreas de atuação da premiação. Os avaliadores foram organizados em grupos multidisciplinares, o que contribuiu para um olhar múltiplo sobre os projetos e enriqueceu o debate entre os jurados. O processo de avaliação levou em consideração três verticais: design, inovação e impacto; para cada uma delas os critérios estabelecidos são diversos, conforme regulamento. Aliado ao propósito da premiação, a vertical impacto tem peso 3, design e inovação te peso 1.

O júri ocorreu em 3 etapas diferentes. Na primeira etapa, os jurados avaliaram os projetos individualmente, com atenção ao conteúdo disponibilizado. Na segunda, o júri se reuniu em grupos para debater as avaliações e, em seguida, deliberaram sobre a nota final. Todos os participantes inscritos no Design for a Better World Award recebem o feedback do júri, independentemente de terem sido premiados.

The jury of the 2023 Design for a Better World Award consisted of 24 experts from Brazil and abroad, including prominent figures in the award's areas of activity. The evaluators were organized into multidisciplinary groups, contributing to a diverse perspective on the projects and enriching the debate among the judges. The evaluation process took into account three elements: design, innovation, and impact. The established criteria varied for each of them, in accordance with the regulations. Aligned with the purpose of the award, the impact element weighs 3, whereas design and innovation weigh 1.

The jury took place in 3 different stages. In the first stage, the judges evaluated the projects individually, paying attention to the content made available. In the second stage, the judges met in groups to discuss the evaluations and, then, decided on the final grade. All participants enrolled in the Design for a Better World Award receive feedback from the jury, regardless of whether they were awarded.

JÚRI



Ana Biolchini
Marcondes



Ana Clara
Antoniacomini



André Santini



Camila Rodrigues



Dandara Almeida



Danielle Falcão



Delano Rodrigues



Emiliano Barelli



Fabio Palma



Fernando Canalli



Gustavo Chelles



Gustavo Panza



Hivio Fabiano Meira



Hulk Giannelli



Janaina Bernardino



Laura Novik



Lucas Girard



Manuela Macario



Margot Doi Takeda



Marko Brajovick



Mauricio Noronha



Paula Camargo



Samia Jacintho



Winnie Bastian

CONSELHO EXECUTIVO

O Conselho Consultivo do DFBW Award é uma instância de orientação estratégica do prêmio que visa manter as diretrizes e o propósito da iniciativa e estabelecer as bases para a estruturação das futuras edições. Formado por 17 reconhecidos profissionais das áreas de design, arquitetura e cidades, o Conselho orienta o Centro Brasil Design em questões estratégicas da premiação, garantindo assim sua idoneidade, importância e isenção. O conselho apoia a estruturação do júri, critérios de avaliação, áreas de atuação, entre outros aspectos estratégicos do prêmio.

The DFBW Award Advisory Board is the strategic guidance body of the award, which aims to maintain the guidelines and purpose of the initiative and lay the groundwork for structuring future editions. Comprised of 17 recognized professionals in the areas of design, architecture, and cities, the Board guides Centro Brasil Design in strategic issues of the award, thus guaranteeing its suitability, importance, and impartiality. The Board supports the structuring of the jury, evaluation criteria, and areas of expertise, among other strategic aspects of the award.



Adélia Borges



Barbara Villar



Beto Almeida



Bruno Porto



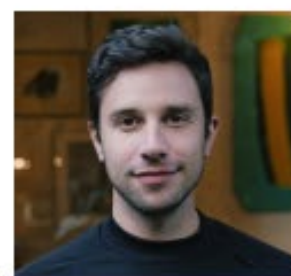
Caio Esteves



Edson Yabiku



Ericson Straub



Felipe Guerra



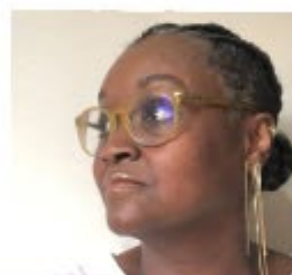
Geraldo Pougy



Gisele Raulik Murphy



Gustavo Greco



Indaia Militao



Levi Girardi



Lincoln Seragini



Luis Bartolomei



Ronald Kapaz



Sergio Póvoa Pires



2023

WINNER **2023**

ARQUITETURA E CIDADES

O prêmio de **Arquitetura e Cidades** contempla as mais diversas áreas da arquitetura, do urbanismo e da engenharia que visem **criar ambientes e espaços mais inclusivos** e com **atenção ao impacto gerado ao meio ambiente**. Os seis projetos premiados nesta área de atuação aliam **soluções tecnológicas** e **tradicionais** para promover **cidades sustentáveis**. Do público ao privado, os projetos apresentados aqui são inspiração para a construção de um mundo melhor por meio da arquitetura e do planejamento urbano.

The Architecture and Cities award encompasses various fields of architecture, urban planning, and engineering that aim to create more inclusive environments and spaces, with attention to the impact on the environment. The six projects awarded in this field combine technological and traditional solutions to promote sustainable cities. From public to private, the projects presented here serve as inspiration for building a better world through architecture and urban planning.

WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO

APARTAMENTO VARANDA

ESTUDIO GUTO REQUENA, FOCO LUZ E DESENHO, JULIANA FREITAS, HARMONIA ACÚSTICA, NOISE, I2N E JUNTXXSLAB

O projeto assinado pelo Estudio Guto Requena transformou este apartamento em São Paulo (SP) em uma verdadeira floresta urbana que une tecnologia e biofilia. Aproveitando a fachada de vidro piso-teto do edifício, os moradores decidiram transformar todo o apartamento em uma varanda, ocupada por diferentes espécies de plantas, muitas delas nativas do Brasil. O projeto rompe com a setorização tradicional das áreas por meio de uma planta flexível, adaptável às atividades dos moradores. A moradia hiperconectada tem espaços responsivos e automatizados, e preza por soluções sustentáveis. Toda iluminação é de LED e o sistema de automação possui controle de eficiência energética. A escolha de revestimentos e materiais priorizou produtos nacionais e com selos de certificação. O antigo piso de madeira foi cuidadosamente retirado, tratado, e se tornou uma coleção de móveis desenhados para o imóvel.

The project by Estudio Guto Requena transformed this apartment in São Paulo (SP) into a true urban forest that blends technology and biophilia. Using the building's floor-to-ceiling glass facade, residents decided to turn the entire apartment into a balcony, occupied by different plant species, many native to Brazil. The project breaks away from the traditional zoning of areas through a flexible floor plan, adaptable to residents' activities. The hyperconnected residence features responsive and automated spaces, prioritizing sustainable solutions. All lighting is LED, and the automation system includes energy efficiency control. The choice of coatings and materials prioritized national products with certification labels. The old wooden floor was carefully removed, treated, and became a collection of furniture designed for the property.



WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO ÁREA DA INFÂNCIA

ATELIÊ NAVIO (URSULA TRONCOSO, GIOVANNA TOZZI, BEATRIZ PAIVA, MARINA AMORIM, PATRÍCIA RABBAT, ISADORA GARCIA), MUNICÍPIO DE JUNDIAÍ E URBAN95

A Área da Infância promove segurança viária em torno de um equipamento público de Jundiaí (SP), garantindo espaços para o brincar livre e em contato com a natureza. A área fica no entorno da Fábrica das Infâncias Japy, um local de encontro, brincadeira, experimentação e cultura. O projeto proporciona mais de 7 mil m² com soluções que priorizam pedestres e incentivam a mobilidade ativa, como uma ciclofaixa educativa para as crianças que estão aprendendo a andar de bicicleta. Foram ouvidos cuidadores, crianças de escolas do entorno e integrantes da comunidade local no processo de implementação do espaço, que teve a participação de unidades de gestão do município. Entre os resultados do projeto estão a redução da velocidade média dos automóveis em 50%, aumento de elementos verdes e da qualidade de ar.

The Childhood Area promotes road safety around a public facility in Jundiaí (SP), ensuring spaces for free play and contact with nature. The area surrounds the Fábrica das Infâncias Japy, a place for meeting, play, experimentation, and culture. The project provides over 7,000 m² with solutions that prioritize pedestrians and encourage active mobility, such as an educational cycle lane for children learning to ride a bike. Caregivers, children from nearby schools, and members of the local community were consulted in the process of implementing the space, which involved the participation of municipal management units. The results of the project include a 50% reduction in the average speed of automobiles, an increase in green elements, and improved air quality.



WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO

PARQUE ESTADUAL DO QUILOMBO DO BOMBA

BIANCA CHAGAS, RAQUEL BECKER, ANA LÚCIA BRITTO,
THÊMIS ARAGÃO, JORGE FLEURY E PRISCILA COLI – UFRJ

O projeto do Parque Estadual do Quilombo do Bomba foi desenvolvido com base nas demandas da população do bairro São Bento, em Duque de Caxias (RJ). Essa é uma solução verde para combater enchentes e promover o desenvolvimento sustentável na baixada fluminense. A área de 3,3 milhões m² conta com equipamentos públicos, 17 km de ciclovia e mirantes para a Baía de Guanabara. A proposta prevê a preservação de uma área equivalente a 530 campos de futebol e um minucioso planejamento de integração com o entorno. Edifícios pensados para atender as demandas locais de infraestrutura, feitos com tijolos produzidos localmente, aumentam o impacto sustentável da intervenção e celebram a tradição local da autoconstrução. A área abriga vegetação ameaçada, dois sítios arqueológicos e é um dos últimos remanescentes de Mata Atlântica do município, sendo de suma importância para os corpos hídricos.

The Quilombo do Bomba State Park project was developed based on the demands of the São Bento neighborhood population, in Duque de Caxias (RJ). It is a green solution to combat floods and promote sustainable development in the Baixada Fluminense. The 3.3 million m² area features public facilities, a 17 km cycle path, and viewpoints for Guanabara Bay. The proposal involves preserving an area equivalent to 530 football fields and meticulous planning for integration with the surroundings. Buildings designed to meet local infrastructure demands, made with locally produced bricks, enhance the sustainable impact of the intervention and celebrate the local tradition of self-construction. The area houses endangered vegetation, and two archaeological sites, and is one of the last remnants of the Atlantic Forest in the municipality, playing a crucial role in water bodies.



WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO

PROGRAMA CURITIBA MAIS ENERGIA

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA

O Curitiba Mais Energia é uma estratégia inovadora da capital paranaense para promover o uso de energia renovável e reduzir a emissão de gases do efeito estufa. Inclui a Pirâmide Solar do Caximba, que é primeira usina solar em aterro sanitário da América Latina, e se estende a diversos pontos da cidade, como o Palácio 29 de Março, o Jardim Botânico, o Parque Barigui, a Rodoferroviária e os terminais Santa Cândida, Pinheirinho e Boqueirão. Além da inovação, esse projeto também gera economia e empregos locais, reforçando o compromisso da cidade com o futuro sustentável. O programa combina estética, funcionalidade e impacto social, posicionando Curitiba como cidade líder em design urbano sustentável. Seus componentes não apenas se destacam como marcos arquitetônicos, mas também representam a harmonia entre a tecnologia e a natureza, materializando a inovação e o compromisso ambiental.

Curitiba More Energy is an innovative strategy by the capital of Paraná to promote the use of renewable energy and reduce greenhouse gas emissions. It includes the Solar Pyramid of Caximba, the first solar plant in a landfill in Latin America, and extends to various points in the city, such as the 29 de Março Palace, the Botanical Garden, Barigui Park, Rodoferroviária, and the Santa Cândida, Pinheirinho, and Boqueirão terminals. In addition to innovation, this project also generates local economic growth and jobs, reinforcing the city's commitment to a sustainable future. The program combines aesthetics, functionality, and social impact, positioning Curitiba as a leading city in sustainable urban design. Its components not only stand out as architectural landmarks but also represent the harmony between technology and nature, materializing innovation and environmental commitment.



WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO

PROJETO DE INTERIORES DO HOTEL CANOPY BY HILTON SÃO PAULO JARDINS

INTERIORES: M MAGALHÃES ESTÚDIO (MARIA MAGALHÃES, CAMILA ROSSI, TÂNIA WERNECK E LARISSA REIS); ARQUITETURA / EDIFÍCIO STELLA (1964): CROCCE, AFLALO E GASPERINI. ARQUITETURA: MARCHI ARQUITETURA. CLIENTE: TATI INCORPORADORA. INCORPORAÇÃO E CONSTRUÇÃO: TATI CONSTRUTORA E INCORPORADORA. PAISAGISMO: MARTHA GAVIÃO PAISAGISMO. LUMINOTÉCNICA: SENZI. IMPLANTAÇÃO: HAMAM. FOTOS: FRAN PARENTE/ ANA HELENA LIMA. VÍDEO: ISABELA MAYER

O edifício Stella, projetado por Croce, Aflalo e Gasperini em 1960, foi submetido a um processo de retrofit e recebeu um novo projeto de interiores para se tornar o Hotel Canopy by Hilton Jardins, em São Paulo (SP). A arquitetura, o design, as cores e as texturas da cidade mais populosa do país inspiraram o projeto. A transformação do edifício celebra o encontro de três grandes nomes que cercam a região de diferentes formas: Paulo Mendes da Rocha, Lina Bo Bardi e Oscar Niemeyer. O retrofit respeita a história do edifício e foi realizado por meio de escolhas sustentáveis, como demolição controlada; reforço estrutural focado em manter as características construtivas e segurança; preservação da fachada existente; e instalação de placas solares e fotovoltaicas. Além disso, o edifício é o primeiro hotel no Brasil com ar-condicionado com sistema de gás natural.

The Stella building, designed by Croce, Aflalo, and Gasperini in 1960, underwent a retrofit process and received a new interior design project to become the Hotel Canopy by Hilton Jardins, in São Paulo (SP). The architecture, design, colors, and textures of the country's most populous city inspired the project. The transformation of the building celebrates the convergence of three great names that surround the region in different ways: Paulo Mendes da Rocha, Lina Bo Bardi, and Oscar Niemeyer. The retrofit respects the building's history and was carried out through sustainable choices, such as controlled demolition; structural reinforcement focused on maintaining constructive features and safety; preservation of the existing facade; and installation of solar and photovoltaic panels. Additionally, the building is the first hotel in Brazil with air conditioning using a natural gas system.



WINNER 2023

ARQUITETURA E CIDADES

PROJETO

TRECHO INICIAL DO PARQUE LINEAR DO RIO BARIGUI

OFICINA URBANA DE ARQUITETURA, MULTIPLAN EMPREENDIMENTOS,
PARKSHOPPINGBARIGUI E PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA.

O trecho inicial do Parque Linear do Rio Barigui possui 600 metros de extensão e liga o Parque Barigui ao ParkShoppingBarigui. O empreendimento foi viabilizado como medida compensatória da expansão do shopping, permitindo melhorias públicas financiadas pela iniciativa privada. O projeto, cuja obra está em andamento, requalifica as margens do rio e interliga áreas de interesse por meio de caminhos e travessias para pedestres e ciclistas, preservando e recompondo a mata ciliar e criando espaços de lazer e de desfrute da paisagem. O ponto focal da proposta é a valorização da paisagem natural do rio, aproximando-a da vida dos curitibanos. O projeto transforma uma área depreciada em nova frente urbana, promovendo consciência ambiental, conexões urbanas, mobilidade não motorizada e salubridade.

The initial section of the Barigui River Linear Park spans 600 meters, connecting Barigui Park to ParkShoppingBarigui. The enterprise was implemented as a compensatory measure for the shopping expansion, allowing public improvements financed by private initiative. The project, currently under construction, revitalizes the riverbanks and connects areas of interest through pathways and crossings for pedestrians and cyclists. It aims to preserve and restore the riparian vegetation, creating spaces for leisure and enjoyment of the landscape. The focal point of the proposal is the appreciation of the river's natural landscape, bringing it closer to the lives of Curitiba residents. The project transforms a depreciated area into a new urban front, promoting environmental awareness, urban connections, non-motorized mobility, and healthiness.





2023

WINNER **2023**

CONCEITO

A terceira edição do Design for a Better World Award traz a área de atuação **Conceito**. Esta área é **transversal** e abrange **conceitos profissionais** e **projetos de estudantes** que apresentam soluções voltadas a um mundo melhor em todas as demais áreas de atuação (design de produtos, serviços e embalagens; design gráfico, digital, UX/UI e comunicação; e arquitetura e cidade). Esta categoria da premiação contempla **soluções que não foram para o mercado** e tem um caráter de **teste, protótipo** ou de **projeto**. Acreditamos que um conceito bem desenvolvido possibilita a **criação de um futuro melhor** e abre a mente humana para o que está por vir com **mais empatia, colaboração** e **visão do todo**.

The third edition of the Design for a Better World Award brings the Concept category to the forefront. This category is cross-cutting, encompassing professional concepts and student projects that present solutions aimed at a better world in all other areas of activity (product, service, and packaging design; graphic, digital, UX/UI, and communication design; and architecture and cities). This award category recognizes solutions that have not yet reached the market and have a test, prototype, or design nature. We believe that a well-developed concept enables the creation of a better future and opens the human mind to what is yet to come, with more empathy, collaboration, and vision of the whole.

CONCEITO

PROJETO

À SOMBRA: URNAS FUNERÁRIAS, PAISAGENS E DIÁLOGOS ENTRE VIVOS E MORTOS

JOÃO PEDRO CAVALCANTI E JEANINE GEAMMAL

Este projeto, realizado como trabalho de conclusão de graduação na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), propõe rituais de sepultamento sustentáveis a partir da utilização de urnas funerárias feitas com micélio, redes de fungos abundantes na natureza. Esse biomaterial é capaz de nutrir e biorremediar o solo, expurgando poluentes, além de mediar trocas de nutrientes entre vegetais e fungos. As partículas do corpo podem ser inseridas na urna biodegradável após cremação, hidrólise alcalina ou redução orgânica natural, dispensando embalsamamento e anulando o surgimento de contaminantes derivados da decomposição. O micélio que compõe a urna é orgânico, renovável e efêmero, sendo absorvido pelo solo em até 30 dias após o enterro. A proposta elimina danos ambientais, promove paisagens verdes em cemitérios urbanos e reduz riscos à saúde pública.

This project, carried out as a final research paper at the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ), proposes sustainable burial rituals using funeral urns made with mycelium – fungi networks that are abundant in nature. This biomaterial nourishes and bioremediates the soil, expelling pollutants and mediating nutrient exchanges between plants and fungi. Particles of the body can be placed in a biodegradable urn after cremation, alkaline hydrolysis, or natural organic reduction, eliminating the need for embalming and preventing the emergence of decomposition-derived contaminants. The mycelium composing the urn is organic, renewable, and ephemeral, being absorbed by the soil within 30 days after burial. The proposal eliminates environmental damage, promotes green landscapes in urban cemeteries, and reduces risks to public health.



CONCEITO

PROJETO

BENGALA ELETRÔNICA PARA IDOSOS COM BAIXA VISÃO

ISADORA WOLFART PINHEIRO E CAROLINA PICININI SANCHES,
COM ORIENTAÇÃO DE RÉGIO SILVA (UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS)

A bengala eletrônica para idosos com baixa visão oferece um ponto de apoio e a identificação de obstáculos, combinando funcionalidades vitais para idosos. Equipada com um sensor modular com especificidades de amplitude e foco para cada tipo de déficit visual, a bengala sinaliza a presença de degraus, buracos e desníveis por meio de estímulos vibratórios gerados por um motor posicionado estrategicamente no dorso da mão, local de maior sensibilidade e conforto. Essa solução multifuncional visa reduzir quedas, melhorar a qualidade de vida dos idosos e prevenir lesões, em resposta ao aumento global dos acidentes devido ao envelhecimento da população. Com o objetivo de reduzir a rejeição do público ao uso destes equipamentos, foi proposto um visual moderno que busca se dissociar de uma estética geriátrica e hospitalar.

The electronic cane for seniors with low vision provides support and obstacle identification, combining vital features for the elderly. Equipped with a modular sensor with specific amplitude and focus for each type of visual deficit, the cane signals the presence of steps, holes, and uneven surfaces through vibrational stimuli generated by a motor strategically positioned on the back of the hand, the most sensitive and comfortable location. This multifunctional solution aims to reduce falls, improve the quality of life for seniors, and prevent injuries in response to the global increase in accidents due to population aging. To reduce public resistance to the use of these devices, a modern visual design has been proposed to dissociate it from a geriatric and hospital-like aesthetic.



CONCEITO

PROJETO

BIOMATERIAIS: EXPERIMENTAÇÕES PARA UMA REVOLUÇÃO NO ENSINO DO DESIGN

ENZO PRETTI, CHRISTIAN ULLMANN, GRAZIELA NIVOLONI
E ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

O projeto “Biomateriais: experimentações para uma revolução no ensino do Design”, desenvolvido no Laboratório de Biomateriais do Instituto Europeo di Design, em São Paulo, é um laboratório de inovação aberto e ecossistêmico para estudantes, pesquisadores, empresas e instituições que desejam explorar ingredientes naturais da biodiversidade brasileira para criar materiais inovadores. Distintas e numerosas combinações de biomateriais feitos com matérias-primas como urucum, casca de jabuticaba e fibra de coco resultaram em materiais rígidos e flexíveis, opacos e translúcidos, assemelhados a couro, neoprene, plástico, calcários e outras condições físicas únicas e surpreendentes. Além de proporcionar novas experiências aos estudantes que cursam a grade do curso de Design de Produto e Serviço, o projeto visa promover a consciência ecológica e impulsionar a pesquisa e utilização de biomateriais.

The project “Biomaterials: Experiments for a Revolution in Design Education”, developed at the Biomaterials Laboratory of the Istituto Europeo di Design, in São Paulo, is an open and ecosystemic innovation laboratory for students, researchers, companies, and institutions wishing to explore natural ingredients from Brazilian biodiversity to create innovative materials. Distinct and numerous combinations of biomaterials made from raw materials such as achiote, jabuticaba peel, and coconut fiber have resulted in rigid and flexible materials, opaque and translucent, resembling leather, neoprene, plastic, limestone, and other unique and surprising physical conditions. In addition to providing new experiences for students in the Product and Service Design program, the project aims to promote ecological awareness and drive research and the use of biomaterials.



WINNER 2023

CONCEITO

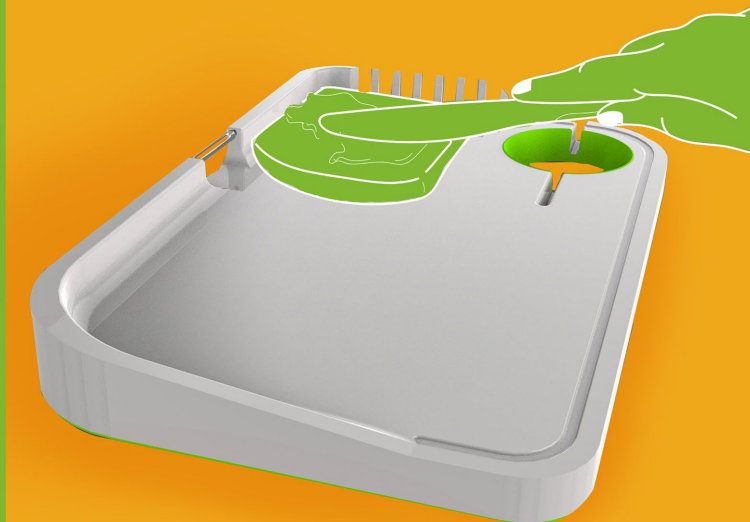
PROJETO

COQUERE: KIT DE COZINHA PARA USO COM APENAS UMA DAS MÃOS

ANIELE DE MACEDO ESTEVO

Coquere é um kit de cozinha que permite o uso com apenas uma mão, criado sob o conceito de design universal e tecnologia assistiva. O produto, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Design, foi feito para pessoas com limitações motoras, especialmente para pacientes que sofreram um Acidente Vascular Cerebral (AVC). O kit inclui ralador, tábua de corte e espremedor de alho, facilitando tarefas culinárias essenciais. A iniciativa promove a independência, inclusão e socialização, considerando os aspectos práticos e simbólicos do ato de cozinhar. Expressando os ideais de equidade e flexibilidade de uso, todo o kit mantém dimensões proporcionais aos itens do mesmo segmento disponíveis no mercado, evitando estigmatização e não aceitação do produto. Visando atingir o maior número de usuários possível, a peça pode ser usada com qualquer uma das mãos, ou com as duas.

Coquere is a kitchen kit designed for one-handed use, created under the universal design and assistive technology concepts. Developed as a final research paper for a Bachelor's Degree in Design, the product is designed for people with motor limitations, especially those who have experienced a Cerebral Vascular Accident (CVA). The kit includes a grater, cutting board, and garlic press, facilitating essential culinary tasks. The initiative promotes independence, inclusion, and socialization, considering the practical and symbolic aspects of cooking. Expressing ideals of equity and flexibility of use, the entire kit maintains dimensions proportional to items available in the same market segment, avoiding stigmatization and non-acceptance of the product. Aiming to reach the largest number of users possible, the piece can be used with either hand or with both hands.



CONCEITO

PROJETO DESODORANTE ROLL-ON REFILÁVEL

BRASKEM, CAZOOLO E COOPERATIVA VIVA BEM

O desodorante roll-on refilável Cazoolo foi concebido com base nos princípios da economia circular, abrangendo todas as etapas da cadeia de valor, desde o design e escolha de materiais até as fases de produção, varejo, consumo, descarte e triagem em cooperativas. O objetivo primordial foi criar um produto atraente para os consumidores, tecnicamente viável, competitivo em custo e totalmente reciclável. Para garantir uma boa experiência de consumo, ele é simples de usar e recarregar. O desodorante tem pega ergonômica e refilável fácil, que não faz sujeira, com peças reutilizáveis que podem ser facilmente higienizadas. Para promover a reciclagem, o produto foi desenhado para gerar interesse de separação na esteira da cooperativa. O uso do refil resulta em diminuição significativa do uso de plástico, alcançando até 33% de redução após cinco ciclos de uso.

The Cazoolo refillable roll-on deodorant was conceived based on the principles of circular economy, encompassing all stages of the value chain, from design and material selection to production, retail, consumption, disposal, and sorting in cooperatives. The primary goal was to create an attractive product for consumers that is technically feasible, cost-competitive, and fully recyclable. To ensure a good consumer experience, it is easy to use and refill. The deodorant has an ergonomic grip and an easily refillable mechanism that is mess-free, with reusable parts that can be easily sanitized. To promote recycling, the product was designed to generate interest in sorting on the cooperative's conveyor belt. The use of the refill results in a significant reduction in plastic usage, achieving up to a 33% reduction after five usage cycles.



CONCEITO

PROJETO

LOQUI - APLICATIVO DE COMUNICAÇÃO AUMENTATIVA E ALTERNATIVA (CAA) PARA AUTISTAS

LAURA MALLMANN

Loqui é um aplicativo de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) projetado para que pessoas com autismo e não verbais possam se comunicar facilmente com o mundo à sua volta. O propósito é facilitar o dia a dia dessas pessoas e dar voz a autistas que, assim como todos, têm direito a transmitir informações e ideias sem limitações de fronteiras. O produto desenvolvido na disciplina de Inovação Social se diferencia por ser totalmente personalizável, intuitivo e possibilitar a troca entre usuários por meio do compartilhamento de tabelas de comunicação. Além disso, o projeto foi cuidadosamente planejado para garantir acessibilidade e usabilidade, levando em conta as necessidades únicas de cada usuário. O design intuitivo do Loqui permite uma interação tranquila e sem obstáculos, facilitando o uso para todas as faixas etárias e níveis de habilidade.

Loqui is an Augmentative and Alternative Communication (AAC) app designed for autistic and non-verbal individuals to easily communicate with the world around them. The purpose is to facilitate the daily lives of these individuals and give a voice to autistics who, like everyone else, have the right to convey information and ideas without borders. Developed in a Social Innovation course, the product stands out for being fully customizable, intuitive, and allowing interchangeability among users through the sharing of communication tables. Additionally, the project was carefully planned to ensure accessibility and usability, taking into account the unique needs of each user. Loqui's intuitive design allows for smooth and obstacle-free interaction, facilitating use for all age groups and skill levels.



WINNER **2023**

CONCEITO

PROJETO

MÓVEL FUNCIONAL COM DUBAC

ESTOFADOS JARDIM E DUMEIO SUSTENTÁVEL

Este móvel de madeira maciça é estruturado com DuBac, um tecido bioleather fabricado por bactérias. Este biotecido foi desenvolvido com nanotecnologia na indústria nacional brasileira, é sustentável e de fonte renovável. Além disso, é feito sem crueldade animal, tem reduzida pegada hídrica e de carbono e pode ser compostado. A mesa Seiva, com tampa revestida em bioleather, transmite leveza na composição dos ambientes onde for utilizada. O produto é versátil: pode ser usado como mesa de apoio, banco ou porta-objetos. A biofabricação é um campo promissor e emergente, mas ainda tem poucas aplicações em móveis comerciais. A partir deste modo produtivo, a ciência e a natureza se entrelaçam, possibilitando um futuro mais sustentável e ecoinovador.

This solid wood furniture is structured with DuBac, a bioleather fabric manufactured by bacteria. This biotextile, developed with nanotechnology in the Brazilian national industry, is sustainable and from a renewable source. Moreover, it is cruelty-free, has a reduced water and carbon footprint, and can be composted. The Seiva table, with a top covered in bioleather, conveys lightness in the composition of the environments where it is used. The product is versatile and can be used as a side table, bench, or object holder. Biomanufacturing is a promising and emerging field, but it still has few applications in commercial furniture. Through this productive approach, science and nature intertwine, enabling a more sustainable and eco-innovative future.



WINNER **2023**

CONCEITO

PROJETO

YAGI STOOL - BANCO CABRITINHO

RICARDO MAKINO, JÚLIA MARQUEZ, USP E PODA LAB

O banco YAGI é um projeto de mobiliário sustentável, criado para aproveitar galhos de árvores urbanas podadas. Feito por meio do torneamento da madeira e encaixes de cunha tradicionais, dispensa pregos e parafusos, garantindo montagem simples e ecológica. Seu assento levemente curvo prioriza a ergonomia, enquanto o design leve e versátil o torna adequado para uso por adultos e crianças em diferentes posições. Desse modo, combinando funcionalidade e estética, essa peça promove a reutilização de recursos naturais de forma criativa e amigável ao meio ambiente. Essa abordagem não só mitiga problemas imediatos dando uma destinação adequada para resíduos urbanos, mas também semeia um futuro mais consciente e ecológico, impactando positivamente a relação das novas gerações com a natureza.

The YAGI stool is a sustainable furniture project created to utilize pruned branches from urban trees. Made through wood turning and traditional wedge joints, it eliminates the need for nails and screws, ensuring a simple and ecological assembly. Its slightly curved seat prioritizes ergonomics, while the lightweight and versatile design makes it suitable for use by adults and children in different positions. Thus, combining functionality and aesthetics, this piece promotes the creative and eco-friendly reuse of natural resources. This approach not only addresses immediate issues by providing an appropriate destination for urban waste but also seeds a more conscious and ecological future, positively impacting the relationship of new generations with nature.





2023

WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

Nesta área de atuação, enaltecemos **iniciativas de impacto positivo** que trazem, por meio do design, alternativas para a **construção de um mundo melhor**. As iniciativas premiadas mostram que é possível fazer a diferença nos mais diversos setores, desde beleza e moda até saúde e meios de transporte. Embalagens, produtos e soluções de design de serviços, design de interiores e design social apontam **maneiras de criação mais inclusivas, eficientes e sustentáveis** para a população e para o planeta.

In this category, we celebrate initiatives with a positive impact that, through design, offer alternatives for building a better world. The awarded initiatives demonstrate that it is possible to make a difference in various sectors, ranging from beauty and fashion to health and transportation. Packaging, products, and solutions in service design, interior design, and social design point towards more inclusive, efficient, and sustainable ways of creation for both the population and the planet.

WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

AIRHEAD: ANTI-AIR POLLUTION FACE MASK

BRUNEL DESIGN SCHOOL, BRUNEL UNIVERSITY LONDON (VANJA GARAJ, IAN FERRIS, PHILIP PHELAN, ARASH SEPAHI E PETER BESSEY, DAVID AITKEN, CALLUM TAYLOR, ALEX LOMER AND ANDREW REDMAN) E AIRHEAD

A máscara antipoluição Airhead foi desenvolvida no Reino Unido para ciclistas e pessoas que se exercitam ao ar livre em ambientes urbanos altamente poluídos. Criada e fabricada no Reino Unido, essa máscara filtra partículas até 0,3 milionésimos de diâmetro, com eficiência de mais de 99%, e inclui uma camada de carvão ativado contra gases nocivos. Seu design elegante se adapta a diferentes estilos esportivos e urbanos. Possui válvulas de exalação para evitar embaçamento de óculos, e uma parte frontal flexível para facilitar o uso. A máscara é sustentável, feita com materiais duráveis, e pode ser facilmente desmontada para limpeza e substituição do filtro. Essas características permitem que ela seja usada por muito tempo, sem prazo de validade determinada. Todas as partes do item se unem sem o uso de cola ou solvente, o que torna o produto fácil de consertar ou reciclar.

The Airhead anti-air pollution mask was developed in the UK for cyclists and individuals exercising outdoors in highly polluted urban environments. Designed and manufactured in the UK, this mask filters particles as small as 0.3 micrometers in diameter with over 99% efficiency and includes a layer of activated charcoal against harmful gases. Its elegant design adapts to various sports and urban styles, featuring exhalation valves to prevent glasses from fogging and a flexible front part for ease of use. The mask is sustainable, made with durable materials, and can be easily disassembled for cleaning and filter replacement. These features enable long-term use without a specified expiration date. All parts of the item come together without the use of glue or solvent, making the product easy to repair or recycle.



WINNER 2023

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

BATOM REFILÁVEL MAKE B

GRUPO BOTICÁRIO E SILGAN

A nova embalagem de batom da Make B é mais inclusiva e sustentável. Além do design moderno, ela traz para o mercado o novo mecanismo denominado 'push to open', que permite que o usuário abra o batom apenas com uma mão, ao pressionar a base contra a tampa, promovendo a inclusão de forma prática e assertiva. Outro aspecto inovador do projeto, que também é uma novidade no segmento no Brasil, é a possibilidade de uso de refil. Para efetuar a refigagem, o usuário deve separar a luva da base e acoplar um refil na mesma estrutura, reutilizando assim grande parte da embalagem primária e reduzindo a geração de resíduos. O lançamento vai além da beleza do produto, abraçando valores fundamentais para a sociedade e o planeta.

The new Make B lipstick packaging is more inclusive and sustainable. In addition to its modern design, it introduces the new 'push to open' mechanism to the market, allowing users to open the lipstick with just one hand by pressing the base against the cap, promoting inclusion in a practical and effective manner. Another innovative aspect of the project, a novelty in the Brazilian segment, is the option for refillable use. To refill, users need to separate the frame from the base and attach a refill to the same structure, thus reusing a significant portion of the primary packaging and reducing waste generation. The launch goes beyond the beauty of the product, embracing fundamental values for society and the planet.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO **BUGGYSHARING**

EION VEÍCULOS ELÉTRICOS, WEG, CPQD E NEOENERGIA

O Buggy Power é um veículo 100% elétrico viabilizado com tecnologia brasileira. Ele foi projetado para ser compartilhado no conceito de BUGGYSHARING, em um modelo de negócio alinhado com os conceitos de logística reversa e economia circular. Além de ser durável, o veículo de emissão zero durante a rodagem foi projetado para poder ser facilmente reparado, ter seus componentes reutilizados e reciclados. O design do veículo é uma evolução dos tradicionais modelos de buggies e foi inspirado nas carrancas dos deuses Tiki, que representam o espírito desbravador. O veículo é uma solução para os deslocamentos de turistas em regiões litorâneas e em áreas de ecoturismo, proporcionando significativa redução da emissão de dióxido de carbono. O baixo nível de ruído emitido pelo veículo permite que ele seja utilizado em áreas de preservação.

The Buggy Power is a 100% electric vehicle made possible with Brazilian technology. It was designed to be shared in the BUGGYSHARING concept, in a business model aligned with the principles of reverse logistics and circular economy. In addition to being durable and having zero emissions during operation, the vehicle is designed to be easily repaired, with its components being reused and recycled. The vehicle's design is an evolution of traditional buggy models and was inspired by the carvings of Tiki gods, which represent the pioneering spirit. The Buggy Power serves as a transportation solution for tourists in coastal regions and ecotourism areas, significantly reducing carbon dioxide emissions. The low noise level emitted by the vehicle allows it to be used in preservation areas.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

CARTÃO ITI 100% RECICLADO

IDEMIA E ITAÚ (MICHELE MARRUL, CLAYTON CAETANO, CAROLLINE MEIRELES, ALEXANDRE MANO, GISELE APARECIDA RODRIGUES, GLENDA MARIA DINIZ ROMERO, TATHIANA JANUÁRIO, FABIOLA LOBATO, THAIS PITSCH, JOÃO SEIXAS, DANILO NASCIMENTO, FERNANDO VOGEL)

O iti, banco digital do Itaú, lançou o primeiro cartão brasileiro feito com plástico 100% reciclado. Todos os novos pedidos de cartão são emitidos com material reciclado, sem custo adicional, desde outubro de 2022. Ao utilizar exclusivamente esse tipo de matéria-prima, o projeto promove a redução de resíduos e de emissão de CO2. O cartão mantém os atributos de acessibilidade visual já presentes nas versões físicas dos outros cartões iti, como a escrita em braille e o recorte lateral para identificar o lado que deve ser inserido nas maquininhas. Com a utilização do plástico reciclado, o projeto contribui para uma redução de 46% nas emissões de CO2, além de gerar economia de 46% em energia e 75% em água, em comparação com os cartões convencionais.

Itaú's digital bank, iti, has introduced the first Brazilian card made with 100% recycled plastic. All new card orders have been issued with recycled material at no additional cost since October 2022. By exclusively using this type of raw material, the project promotes a reduction in waste and CO2 emissions. The card maintains the visual accessibility features already present in the physical versions of other iti cards, such as Braille writing and the side cutout to identify the insertion direction into card readers. By using recycled plastic, the project contributes to a 46% reduction in CO2 emissions, along with a 46% saving in energy and a 75% saving in water compared to conventional cards.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

COLEÇÃO ECO - TODA MUDANÇA COMEÇA COM UMA ATITUDE

CHILLI BEANS (MARCEL GIGNON VIEIRA, GIULIANI FERNANDES, LUCAS XIMENES, KAMILLE SOARES, ANGELO VERZINI, DEBORA RIBOLLA, NICOLY DOS SANTOS SILVA, GUILIT SOARES)

A coleção de óculos ECO foi desenvolvida com material reciclado, usando resíduos recolhidos do oceano como matéria-prima, principalmente linhas de redes de pesca nylon. A inspiração para as hastes veio da natureza. Os modelos contam histórias que se relacionam com os materiais coletados, com padrões que fazem referência a falésias arenosas, células das plantas quando vistas com microscópios e o desenho topográfico do oceano. Para tornar o produto o mais reciclável possível, não foram usados solventes ou tinta externa nos modelos, tornando o processo de reaproveitamento mais simples. Um dos principais objetivos do projeto é educar e conscientizar o consumidor utilizando a visibilidade da marca. A linha sustentável se tornou parte do portfólio fixo da Chilli Beans, reforçando o compromisso da empresa com a preservação do meio ambiente, unindo moda, sustentabilidade e qualidade.

The ECO eyewear collection was developed with recycled materials, using waste collected from the ocean as its raw material, particularly nylon fishing net threads. The temples were inspired by nature. The models tell stories that relate to the collected materials, with patterns referencing sandy cliffs, plant cells viewed under microscopes, and the topographical design of the ocean. To make the product as recyclable as possible, no solvents or external paint were used in the models, simplifying the repurposing process. One of the main goals of the project is to educate and raise consumer awareness using the brand's visibility. The sustainable line has become part of Chilli Beans' permanent portfolio, reinforcing the company's commitment to environmental preservation by combining fashion, sustainability, and quality.



DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

DESIGN DE SERVIÇOS - ACESSO À JUSTIÇA

HI-LAW (THAÍS MUNARETTO, GISELE UENO, EWELIZE OLIVEIRA, LIGIA PENKAL, DIANA VERBICARO)

O projeto de design de serviços para a 8ª Vara da Justiça Federal do Paraná visa aprimorar a concessão de benefícios previdenciários, combatendo a complexidade do processo. O mapeamento dos fluxos resultou em redução de etapas e agilização da análise. A partir da iniciativa, foram criados o Ato Ordinatório e a Cartilha para Beneficiários. Esses materiais, com foco em comunicação clara, simples e acessível, buscam desburocratizar processos, gerando impacto positivo e econômico aos cidadãos. O impacto social positivo do projeto reside na melhoria da comunicação, redução da burocracia judicial e acesso mais equitativo aos benefícios. A cartilha orientativa fornece informações claras sobre o processo, fraudes e auxilia no recebimento dos benefícios. A solução final também leva em consideração a viabilidade econômica ao utilizar recursos digitais para a distribuição da cartilha.

The service design project for the 8th Federal Court of Paraná aims to enhance the granting of social security benefits by confronting the complexity of the process. Mapping the workflows resulted in a reduction of steps and streamlined analysis. As part of the initiative, the Ordinary Act and the Beneficiary Handbook were created. These materials, focusing on clear, simple, and accessible communication, seek to streamline processes, generating a positive and economic impact for citizens. The positive social impact of the project lies in improved communication, reduction of judicial bureaucracy, and more equitable access to benefits. The instructive handbook provides clear information about the process, fraud, and assists in receiving benefits. The final solution also considers economic viability by utilizing digital resources for the distribution of the handbook.



Como consultar meu processo?

O processo é eletrônico e você poderá visualizá-lo pela internet na página principal do site da Justiça Federal (www.jfpr.jus.br).

Informe o número do processo e receberá uma chave única e uma espécie de senha. Assim, você ou seu advogado terão acesso sobre o andamento, trâmites, prazos e detalhes da ação.

Como fazer para receber meu benefício?

Para receber o benefício, todas as etapas precisam ser cumpridas e as informações devem estar corretas. Caso contrário, a demora é justificada pelas regras dos órgãos.

Veja algumas etapas:

- 1- Processo chega na vara
- 2- Análise documentação
- 3- Levantamento de cálculos pela AGU
- 4- Intimação do beneficiário para apresentar cálculos.
- 5- Cálculo aprovado
- 6- Expedido o RPV ou precatório
- 7- Pagamento liberado via banco (TED), certidão ou alvará em até 60 dias

Como é feito o pagamento do advogado?

Se você contratou um advogado para conseguir o benefício, parte do dinheiro que você receber irá pagar trabalho do advogado. Este é um procedimento legal.

Como o INSS paga os benefícios?

O INSS garante o pagamento de aposentadorias. Se você é aposentado, em sua cartilha chegará uma carta com informações e um cartão para saque. A sua agência geralmente é escolhida por proximidade de sua residência. Para dúvidas ou esclarecimentos, ligue para o canal de atendimento ao beneficiário do INSS: 135.

Quando a Justiça Federal poderá entrar em contato?

Para comunicar o recebimento e a disponibilidade dos valores por meio de uma carta antes de recebimento. Ou quando o autor é representado por um advogado, via sistema, por intimação.

Nunca informe seus dados pessoais para desconhecidos e evite repassar informações via contato telefônico.

WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

EMBALAGEM COM SISTEMA DE ABERTURA E TRAVA AUTOMÁTICA

VICTÓRIA BOTTI, HENRIQUE BORBA E LAUREN DE ARAÚJO

A embalagem com sistema de abertura e trava automática desenvolvido para a Logitech se destaca por sua modularidade e sustentabilidade. Ela foi projetada inicialmente em ambiente acadêmico, de forma conceitual, para acomodar produtos relativamente frágeis: um headset e uma webcam da marca. Sua estrutura é feita em papel kraft, que é reciclável e biodegradável, e utiliza somente dobras e encaixes, sem uso de cola em nenhuma etapa de produção, o que reduz o impacto ambiental. A construção com encaixe de abas possibilita total planificação e armazenamento da caixa, enquanto o berço removível pode servir como suporte para os produtos ou ser guardado, prolongando a vida útil em comparação a embalagens geralmente descartadas após o recebimento. Além disso, a abertura bilateral da embalagem promove a facilidade de uso para pessoas com diferentes habilidades.

The packaging with an automatic opening and locking system developed for Logitech stands out for its modularity and sustainability. It was initially conceptualized in an academic environment to accommodate relatively fragile products: a headset and a webcam from the brand. Its structure is made of recyclable and biodegradable kraft paper, employing only folds and interlocks and not using glue in any production stage, thereby reducing the environmental impact. The interlocking tab allows the complete planification and storage of the box, while the removable cradle can serve as support for the products or be stored, extending its lifespan in comparison to packaging usually discarded after receipt. Moreover, the bilateral opening of the packaging promotes ease of use for individuals with different abilities.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

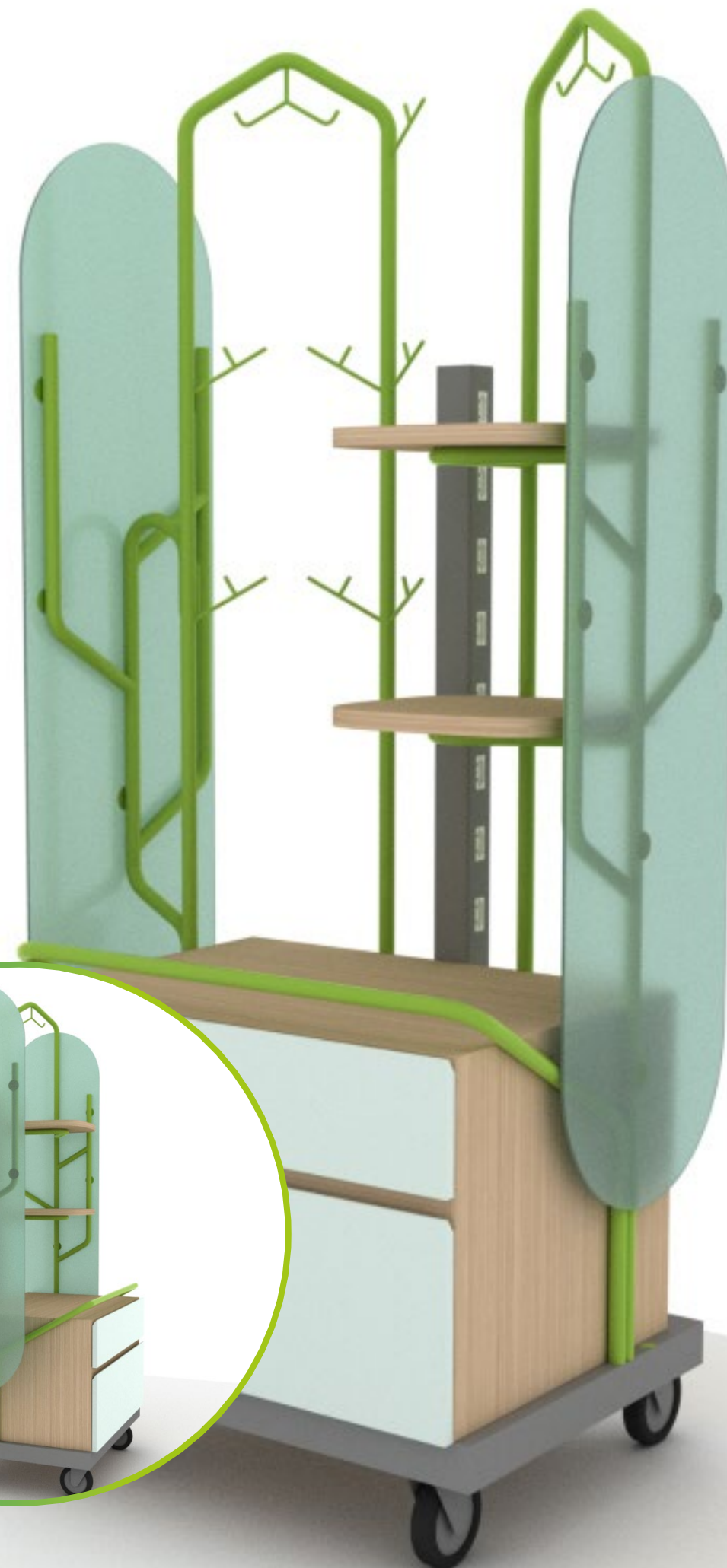
PROJETO

ESTATIVA GENT: HUMANIZAÇÃO DE UTI

INT LATAI - INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGIA
(ANTÔNIO ANGELO BISNETO, BEN-HUR DENUBILLA, BERNARDO SENNA, HERMAN ZONNIS, JÚLIO C. AUGUSTO DA SILVA, MARCUS VINICIUS GAMA, MATHEUS CANNONE E TIAGO CHAMUINHO)

A estativa é um móvel que organiza os equipamentos obrigatórios de uma UTI, sendo posicionada de maneira próxima e visível aos pacientes e visitas. Os modelos disponíveis no mercado, de aparência fria e industrial, com componentes mecânicos, tubos e cabos aparentes, podem ter visual intimidador. Gent propõe um novo conceito de estativa, com aparência mais próxima de um móvel doméstico, inspirado na biofilia, para reduzir o impacto emocional da internação. As laterais translúcidas ocultam equipamentos, reduzem sons desagradáveis, proporcionam privacidade e dão suporte para itens pessoais, como fotografias e objetos afetivos. O projeto oferece uma solução economicamente viável e acessível mesmo a hospitais públicos e UTIs coletivas, contribuindo para democratizar o acesso a um atendimento médico humanizado. A solução promove a sensação de bem-estar sem prejudicar o atendimento clínico.

The medical pendant is a piece of furniture that organizes the mandatory equipment in an Intensive Care Unit (ICU), positioned close and visible to patients and visitors. Market-available models, with their cold and industrial appearance, featuring exposed mechanical components, tubes, and cables, can have an intimidating visual impact. Gent proposes a new concept for the medical pendant, with an appearance more akin to home furniture, inspired by biophilia, to reduce the emotional impact of hospitalization. The translucent sides conceal equipment, reduce unpleasant sounds, provide privacy, and support personal items such as photographs and sentimental objects. The project offers an economically viable and accessible solution, even for public hospitals and collective ICUs, contributing to democratizing access to humanized medical care. The solution promotes a sense of well-being without compromising clinical care.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO **HILAB VOLT**

HI TECHNOLOGIES E HILAB

O Hilab Volt é o menor e mais rápido dispositivo laboratorial de eletroquímica no mundo. Com um design simples, limpo e portátil, o equipamento pode realizar exames usando apenas algumas gotas de sangue da ponta do dedo e entregando resultados em até três minutos. Através de um biossensor, ele mede sinais elétricos gerados a partir de amostras de exames, que são analisados por uma IA, que gera resultados rápidos e confiáveis. Um profissional de saúde valida esses resultados, garantindo a precisão. O público-alvo são pacientes que têm maior sensibilidade a exames de sangue com agulha ou que precisam realizar exames em situações de urgência. Com o Volt, um único dispositivo pode realizar 90% dos exames laboratoriais mais solicitados por médicos. O dispositivo oferece uma solução tecnológica que transforma a experiência do paciente e entrega uma rotina mais humanizada e ágil.

The Hilab Volt is the smallest and fastest electrochemical laboratory device in the world. With a simple, clean, and portable design, the equipment can conduct tests using just a few drops of blood from a fingertip, delivering results in as little as three minutes. Through a biosensor, it measures electrical signals generated from test samples, which are analyzed by AI, producing quick and reliable results. A healthcare professional validates these results, ensuring accuracy. The target audience includes patients who are more sensitive to blood tests with needles or need tests in urgent situations. With Volt, a single device can perform 90% of the laboratory tests most requested by doctors. The device provides a technological solution that transforms the patient experience and delivers a more humanized and efficient routine.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

HOGAR - LUMINÁRIA ACÚSTICA

OLA - LUMINÁRIAS ACÚSTICAS E MUSH ECO (ANA PAULA LARONGA, MARIA MANUELA ESTUPINAN, EDUARDO SYDNEY E LEANDRO OSHIRO)

A luminária Hogar é uma peça de design pensada em seu ciclo completo de existência. Suas cúpulas resistentes e duradouras são feitas com micélio (parte vegetativa da colônia dos cogumelos), que é 100% biodegradável quando está em contato direto com solo ou água. A luminária biodegradável cria uma experiência de reaproximação com a natureza por meio das características naturais do micélio presentes na peça, que incluem texturas e até um suave aroma. Seu formato foi definido com base em três critérios de função: absorção acústica, distribuição da luz e reconexão ao ecossistema. A iluminação indireta, suave e ao mesmo tempo funcional, traz conforto e enaltece a textura e as formas naturais da parte interna da cúpula. Sua logística é circular, contando com sistema de retorno de peças para reutilização, reforçando o impacto ambiental positivo do projeto.

The Hogar lamp is a design piece conceived bearing its complete life cycle in mind. Its resilient and durable domes are made from mycelium (the vegetative part of the mushroom colony), which is 100% biodegradable when in direct contact with soil or water. The biodegradable lamp creates a reconnection with nature through the natural characteristics of the mycelium present in the piece, including textures and even a subtle aroma. Its form was defined based on three function criteria: acoustic absorption, light distribution, and reconnection to the ecosystem. The indirect, soft, and functional lighting brings comfort and enhances the texture and natural forms of the internal part of the dome. Its logistics are circular, with a part return system for reuse, reinforcing the positive environmental impact of the project.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

MONITOR NÃO INVASIVO DE PRESSÃO INTRACRANIANA

BRAIN4CARE E CHELLES & HAYASHI DESIGN

O sensor brain4care revoluciona o diagnóstico neurológico ao introduzir um método não invasivo para a avaliação da pressão intracraniana. Antes, essa análise era feita por meio de procedimentos invasivos, como a perfuração do crânio para a instalação de sensor. Isso não é necessário com o brain4care, uma cinta com sensor que mede microvariações no perímetro encefálico, permitindo diagnósticos rápidos e precisos, junto com sinais vitais tradicionais. O dispositivo promove conforto e bem-estar aos pacientes por meio de materiais macios, biocompatíveis, sustentáveis e de fácil ajuste, favorecendo a evolução e segurança do paciente. A solução, que está em fase de testes clínicos e implementação, permite ainda a higienização eficiente entre um paciente e outro, bem como a carga sem fio de bateria e a visualização das funções através de um anel luminoso colorido com informações codificadas.

The brain4care sensor revolutionizes neurological diagnosis by introducing a non-invasive method for assessing intracranial pressure. Previously, this analysis was conducted through invasive procedures such as skull perforation for sensor installation. This is unnecessary with brain4care, a sensor-equipped strap that measures microvariations in the cranial perimeter, allowing for rapid and accurate diagnoses alongside traditional vital signs. The device promotes comfort and well-being for patients through soft, biocompatible, sustainable, and easily adjustable materials, favoring patient evolution and safety. The solution, currently undergoing clinical tests and implementation, also allows for efficient sanitation between patients, wireless battery charging, and function visualization through a colored luminous ring with coded information.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

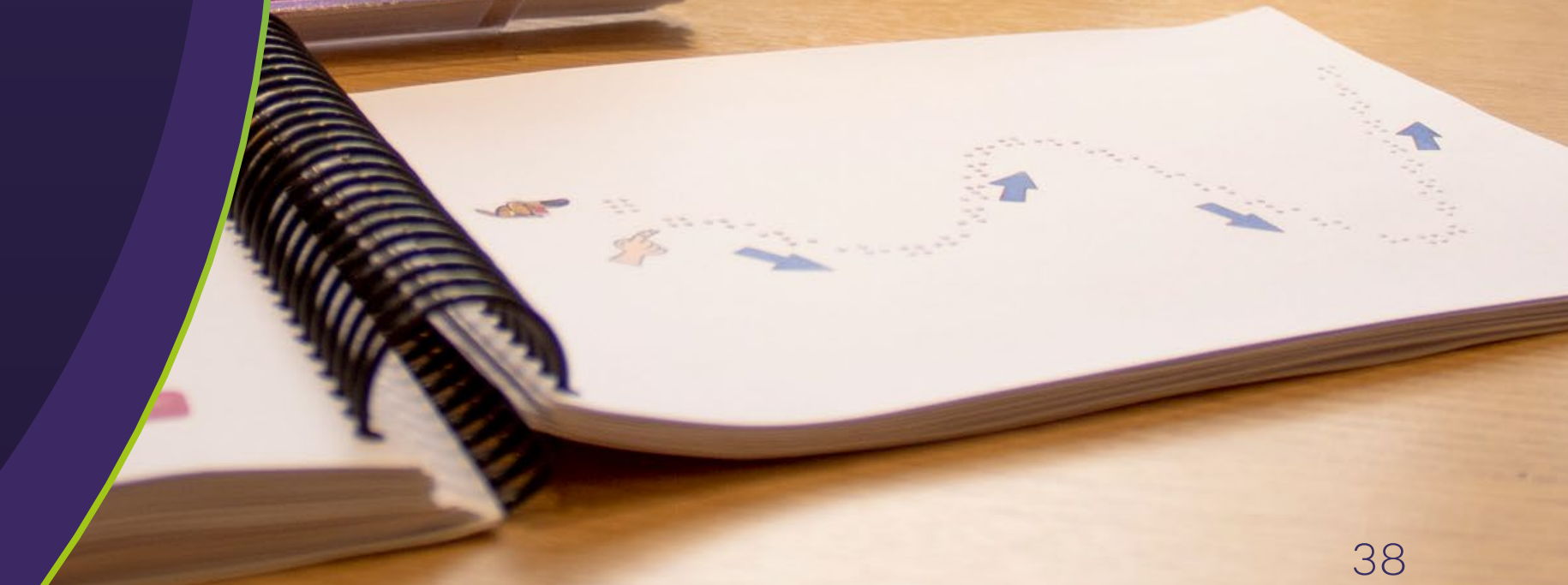
PROJETO

NA PONTA DOS DEDOS

ATELIÊ DA ESCRITA E MALUHY&CO

“Na Ponta dos Dedos” é uma coleção de livros escolares desenvolvida para auxiliar no processo de educação e alfabetização de crianças cegas ou de baixa visão. O projeto, que atua na solução do problema da falta de acesso a livros em tinta-braille, promove a autonomia do aluno no processo de desenvolvimento tátil. Os materiais foram feitos para leitura conjunta entre pessoa vidente e cega, permitindo o desenvolvimento das atividades educativas em casa ou sala de aula. Com linguagem fácil, que usa ilustrações e ícones, os livros dão o apoio educacional necessário para os professores e responsáveis. O projeto editorial foi feito com base em variáveis importantes para a pessoa cega, como transporte, mobilidade, peso e tamanho. Essas características do livro garantem mais foco e concentração em cada atividade, que trazem o aspecto lúdico dos passatempos.

“At Your Fingertips” is a collection of school books designed to assist in the education and literacy process of blind or visually impaired children. The project addresses the lack of access to braille books, promoting the student’s autonomy in the tactile development process. The materials are designed for joint reading between a sighted and a blind person, allowing for educational activities at home or in the classroom. Using easy language, illustrations, and icons, the books provide the necessary educational support for teachers and caregivers. The editorial project was based on important variables for blind individuals, such as transportation, mobility, weight, and size. These book features ensure more focus and concentration in each activity, bringing the playful aspect of pastimes.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

REFRIGERADORES ELECTROLUX EXPERIENCE BF

ELECTROLUX DO BRASIL E ELECTROLUX DESIGN LATAM

Os refrigeradores Bottom Freezer Electrolux Experience foram projetados para ampliar o consumo consciente e reduzir o desperdício de alimentos. Para promover a sustentabilidade, foram aplicados materiais reciclados nos puxadores e peças estruturais, junto com a diminuição de papel nos materiais instrucionais. A tecnologia Inverter possibilita a economia de energia, enquanto a função AutoSense utiliza Inteligência Artificial para aprender o comportamento do consumidor e ajustar a temperatura automaticamente para manter as melhores condições de preservação e frescor. Para permitir e envolver os consumidores na redução do desperdício de alimentos existe também a função FoodControl, que ajuda a controlar a validade dos alimentos, e o compartimento de temperatura variável Fresh&Flex, que possibilita armazenar carnes por até 7 dias sem congelar.

The Electrolux Experience Bottom Freezer refrigerators are designed to promote conscious consumption and reduce food waste. To promote sustainability, recycled materials were used in the handles and structural components, along with a reduction in paper usage for instructional materials. The Inverter technology enables energy savings, while the AutoSense function uses Artificial Intelligence to learn consumer behavior and adjust the temperature automatically to maintain optimal preservation and freshness conditions. To engage consumers in reducing food waste, there is the FoodControl function, which helps monitor food expiration dates, and the Fresh&Flex variable temperature compartment, which allows meat storage for up to 7 days without freezing.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

RIDER NX R4 + PONTO FIRME

GRENDENE, RIDER E PONTO FIRME

A Rider se uniu à iniciativa social Ponto Firme para criar uma releitura da sandália NX Papete, usando a moda artesanal para transformar vidas. A papete, que tem sola feita com materiais recicláveis, cabedal de PET reciclado e palmilha de EVA Biobased (matéria-prima renovável, original da cana-de-açúcar), é produzida por detentos e egressos do projeto Ponto Firme, que tramam as tiras têxteis manualmente. Além de promover a ressocialização e a inclusão social, o projeto busca soluções ecoeficientes, a partir da utilização de elementos de baixo impacto. Cada par da NX Papete conta com 1,1 garrafas PET de 500ml recicladas. O projeto enfatiza a importância do trabalho artesanal, transmitindo uma mensagem de mudança duradoura e sustentável, equilibrando modernidade, tradição e criatividade.

Rider partnered with the social initiative Ponto Firme to create a reinterpretation of the NX Papete sandal, using artisanal fashion to transform lives. The sandal, with a sole made from recyclable materials, recycled PET upper, and a Biobased EVA insole (renewable raw material from sugarcane), is produced by inmates and participants of the Ponto Firme project, who manually weave the textile straps. In addition to promoting resocialization and social inclusion, the project seeks eco-efficient solutions through the use of low-impact elements. Each pair of NX Papete incorporates 1.1 recycled 500ml PET bottles. The project emphasizes the importance of artisanal work, conveying a message of lasting and sustainable change, balancing modernity, tradition, and creativity.



WINNER 2023

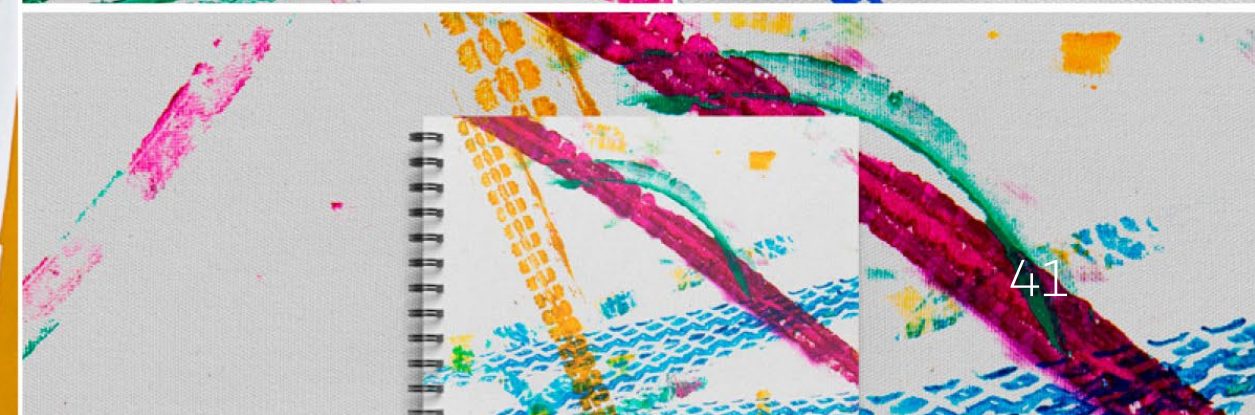
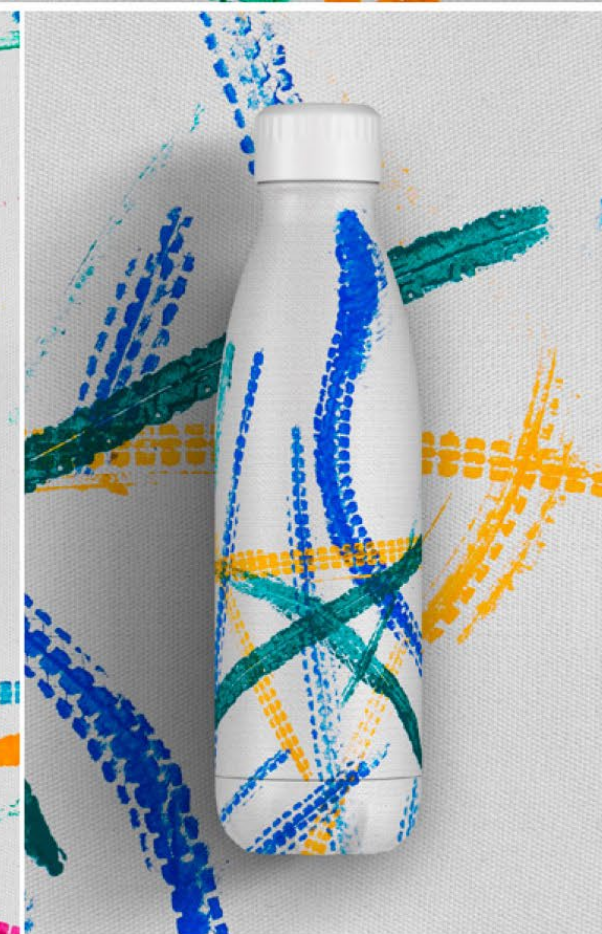
DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO RODAS SOBRE TELA

AGÊNCIA SALA, CASA DA CRIANÇA PARALÍTICA DE CAMPINAS,
STUDIO IMAGEM - TOUCHÉ FOTOGRAFIA

Crianças assistidas pela Casa da Criança Parálitica de Campinas, junto ao artista Tiago Ots, criaram a coleção "Rodas Sobre Tela", que reúne camisetas, almofadas, cadernos, ecobags e outros artigos. As crianças cadeirantes produziram as ilustrações das peças a partir da intervenção das rodas das cadeiras sobre um rolo de tela de 4 metros. Cada roda foi pintada de uma cor e os artistas passearam livremente ou assistidos, gerando diversos grafismos. A tela colorida pelos desenhos das rodas originou vários recortes utilizados na confecção de estampas para as peças. A coleção Rodas Sobre Tela possibilitou que algumas crianças, que nunca conseguiram pintar, realizassem a sua primeira obra de arte e trouxessem renda para a Casa da Criança Parálitica de Campinas. O valor proveniente da venda da coleção é destinado à expansão dos serviços oferecidos pela instituição.

Children assisted by the Casa da Criança Parálitica de Campinas, together with artist Tiago Ots, created the "Wheels on Canvas" collection, which includes T-shirts, pillows, notebooks, eco bags, and other items. Children who use wheelchairs produced the illustrations by rolling their chairs on a 4-meter canvas roll. Each wheel was painted a different color, and the artists roamed freely or with assistance, creating various patterns. The canvas colored by the wheel drawings resulted in various cutouts used in the creation of prints for the pieces. The Wheels on Canvas collection allowed some children, who had never been able to paint, to create their first artwork and bring income to the Casa da Criança Parálitica de Campinas. The proceeds from the collection's sales are allocated to expanding the services offered by the institution.



WINNER 2023

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO SARDRONES

SARDRONES E SENAI ARMANDO DE ARRUDA
(GUILHERME CAVALLINI, GUILHERME CASTELLINI, GUILHERME
PEREIRA, PAULO KAZUO, ANDREW DE ALMEIDA E GABRIEL LEITE)

O dispositivo inovador para o combate de pragas em lavouras viabiliza a liberação eficiente da vespa Cotesia, que é utilizada no controle de pragas em plantações como uma alternativa sustentável aos pesticidas, com foco na saúde humana e na biodiversidade. O projeto impacta positivamente o meio ambiente e a sociedade, garantindo bem-estar ao solo e à fauna local, além de melhorar as condições de trabalho dos agricultores. O processo de criação do produto foi orientado pela Biomimética, uma ciência que se baseia no estudo da natureza para obter inspiração. Neste caso, a anatomia das aves serviu como guia. O design simplificado confere ao produto um aspecto moderno e tecnológico. A aplicação desta solução gera uma série de efeitos positivos que beneficiam toda a população brasileira, permitindo uma maior disponibilidade de alimentos sem a presença de agrotóxicos.

The innovative device for pest control in crops enables the efficient release of the Cotesia wasp, used to control pests in plantations as a sustainable alternative to pesticides, with a focus on human health and biodiversity. The project has a positive impact on the environment and society, ensuring the well-being of the soil and local fauna, as well as improving working conditions for farmers. The product creation process was guided by Biomimicry, a science based on studying nature for inspiration. In this case, bird anatomy served as a guide. The simplified design gives the product a modern and technological look. The application of this solution generates a series of positive effects that benefit the entire Brazilian population, allowing for increased food availability without the presence of pesticides.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

SECADOR SILENCIOSO JOY

BERTUSSI DESIGN E TOBIAS BERTUSSI

O secador silencioso JOY traz uma revolução para o segmento em termos mundiais por emitir baixíssimo ruído. O produto soluciona problemas causados pelo barulho dos secadores tradicionais, como o risco de perda de parte da audição em profissionais da área. A solução também evita a poluição sonora no ambiente residencial e permite a secagem de pets sem causar estresse nos animais. Sua tecnologia inovadora utiliza um motor isolado e de baixa rotação, além de uma câmara acústica esférica de múltiplas camadas que faz com que o ruído gerado fique contido numa espécie de labirinto tridimensional, sem sair para o ambiente. Leve e confortável, o design do JOY foi pensado para a melhor ergonomia. Esta leveza soluciona outro problema grave dos secadores tradicionais que é a incidência de LER (lesão por movimento repetitivo) que pode afetar profissionais e usuários domésticos que secam cabelos diariamente.

The JOY silent hair dryer brings a worldwide revolution to the segment by emitting extremely low noise. The product addresses issues caused by the noise of traditional dryers, such as the risk of partial hearing loss for professionals in the field. The solution also prevents noise pollution in residential environments and allows for pet drying without causing stress to animals. Its innovative technology uses an isolated and low-rotation motor, along with a spherical multi-layered acoustic chamber that contains the generated noise in a kind of three-dimensional labyrinth, preventing it from escaping into the environment. Lightweight and comfortable, the design of JOY was conceived for optimal ergonomics. This lightness solves another serious problem of traditional hair dryers: the incidence of Repetitive Strain Injury (RSI), which can affect both professionals and domestic users who dry hair daily.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

SUSTAINEA BIOGLYCOLS

BRASKEM, SOJITZ, SUSTAINEA, CBA B+G, TOPSOE AS E ORIGIN MATERIALS

A Sustainea nasceu para oferecer soluções sustentáveis para os mercados de embalagens PET e têxtil por meio da produção de produtos químicos renováveis. O propósito é gerar impacto positivo em diversos tipos de indústrias a partir do uso de matérias-primas plant-based que têm o potencial de reduzir as emissões de carbono em larga escala. Desenvolvidos com tecnologia avançada a partir de fontes renováveis, como carboidratos de plantas, o bioMEG (monoetilenoglicol) e o bioMPG (monopropileno glicol) representam a próxima geração de produtos químicos em fase de desenvolvimento. Com a produção em larga escala prevista nos próximos anos e sua fácil aplicação em diversas indústrias, esses produtos impulsionarão o mercado em direção a uma economia de baixo carbono, tornando-o cada vez mais sustentável.

Sustainea was created to offer sustainable solutions for the PET packaging and textile markets, through the production of renewable chemicals. The purpose is to generate a positive impact across various industries by using plant-based raw materials that have the potential to significantly reduce carbon emissions. Developed with advanced technology from renewable sources, such as plant carbohydrates, bioMEG (monoethylene glycol) and bioMPG (monopropylene glycol) represent the next generation of chemicals in the development phase. With large-scale production expected in the coming years and their easy application in various industries, these products will drive the market toward a low-carbon economy, making it increasingly sustainable.



sustainea

bioglycols

WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

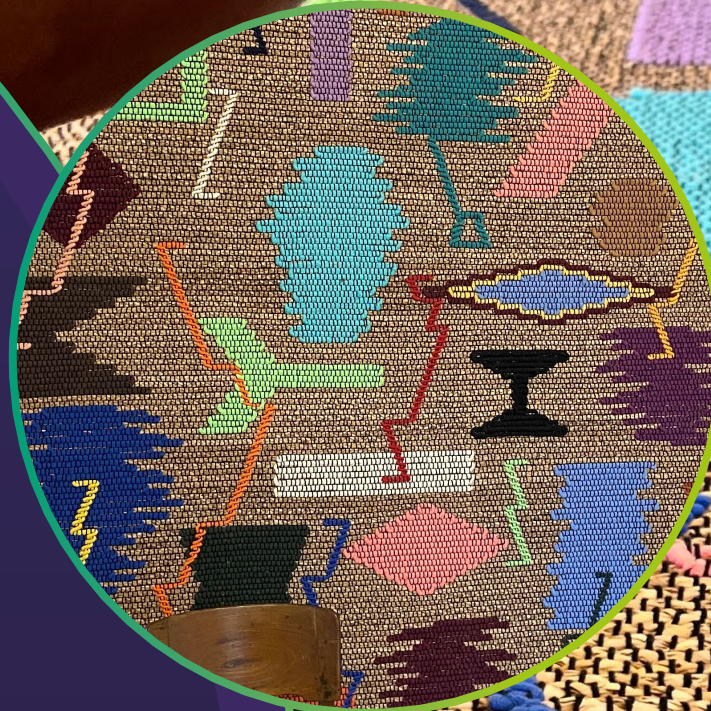
PROJETO

TAPEÇARIA FLORESTA EM FESTA

TRAPOS E FIAPOS, COLETORES DE FIBRAS DA COMUNIDADE DE SANTA RITA E TECEDORES DE TRANÇAS DE TABOÁ

Essas tapeçarias artesanais não apenas embelezam ambientes, mas também carregam uma narrativa social e ecológica. Feitas à mão por artesãos da comunidade rural de Santa Rita, em Teresina (PI), essas peças transformam vidas ao impulsionar o desenvolvimento econômico da região, mantendo viva a tradição ancestral da tecelagem e respeitando o ambiente natural ao redor. Além de criar artes únicas, o projeto proporciona emprego digno, melhorias habitacionais e educacionais para mais de 60 famílias. A partir de um ecossistema sustentável, fibras de algodão, buriti e taboa são incorporados à tapeçaria, oferecendo uma textura ímpar e durabilidade de até 10 anos. As peças possuem cores, formas e desenhos que transmitem brasilidade e podem ser usadas no chão ou parede, levando personalidade para qualquer espaço.

These handmade tapestries not only embellish spaces but also carry a social and ecological narrative. Crafted by artisans from the rural community of Santa Rita, in Teresina (PI), these pieces transform lives by boosting the economic development of the region, keeping alive the ancestral tradition of weaving, and respecting the natural environment. In addition to creating unique art, the project provides dignified employment, housing improvements, and education for over 60 families. Using a sustainable ecosystem, cotton, buriti, and southern cattail fibers are incorporated into the tapestry, offering a unique texture and durability of up to 10 years. The pieces feature colors, shapes, and designs that convey the Brazilian culture and can be used on the floor or walls, bringing personality to any space.



WINNER 2023

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO UNIFAM

TIGRE MATERIAIS E SOLUÇÕES PARA CONSTRUÇÃO LTDA.
(RICARDO LUIZ KRUGER, PAULO FELIPPE, DOUGLAS MORAES
E EWERTON ALEX PEREIRA)

Cuidar da água para transformar a qualidade de vida das pessoas. Foi com esse propósito que a Tigre concebeu a UNIFAM (Estação de Tratamento de Esgoto Unifamiliar), uma solução inovadora para levar tratamento de esgoto a regiões e comunidades onde a rede de saneamento não chega, por questões técnicas ou econômicas. O produto substitui as fossas sépticas, que não promovem um tratamento completo dos dejetos. Compacto, de fácil instalação e manutenção, a UNIFAM é um produto ecoamigável, desde a sua concepção até o uso final. O produto foi desenvolvido com materiais plásticos reciclados e realiza todo o tratamento de forma biológica, sem o uso de componentes químicos. Sua tecnologia inovadora e exclusiva permite o tratamento biológico aeróbico, de biomassa imobilizada, com alta eficiência de remoção da matéria orgânica e nutrientes.

Taking care of water to transform people's quality of life. It was with this purpose that Tigre conceived UNIFAM (Single-Family Sewage Treatment Plant), an innovative solution to bring sewage treatment to regions and communities where the sanitation network does not reach, due to technical or economic reasons. The product replaces septic tanks, which do not provide complete waste treatment. Compact, easy to install and maintain, UNIFAM is an eco-friendly product from its conception to final use. The product was developed with recycled plastic materials and performs all treatments biologically, without the use of chemical components. Its innovative and exclusive technology allows for aerobic biological treatment, with immobilized biomass, providing high efficiency in the removal of organic matter and nutrients.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO **UNIVERSO**

AMBIPAR GROUP E UNIVERSO PRODUTOS (VINICIUS CAGGIANO CAMPION)

A Universo Ambipar desenvolve uma linha de objetos comprometida com a sustentabilidade e ética no processo industrial. Utilizando matéria-prima coletada e reciclada pela Ambipar em São Paulo (principalmente alumínio e plástico PET), a empresa cria produtos duráveis e versáteis, resignificando rejeitos industriais e reduzindo o impacto ambiental. Com produção local, a empresa evita intermediários para oferecer preços acessíveis e não restringir o público-alvo. Utilizando tecnologias inovadoras, como máquinas de reciclagem e pintura eletrostática, a Universo garante a durabilidade e reciclabilidade dos produtos. Comprometida com a preservação ambiental, a marca adota práticas ecoconscientes, logística reversa e reparo das peças, contribuindo para um mundo mais sustentável.

Universo Ambipar develops a line of objects committed to sustainability and ethics in the industrial process. Using raw materials collected and recycled by Ambipar in São Paulo (mainly aluminum and PET plastic), the company creates durable and versatile products, redefining industrial rejects and reducing environmental impact. With local production, the company avoids intermediaries to offer affordable prices and does not restrict the target audience. Using innovative technologies, such as recycling machines and electrostatic painting, Universo ensures the durability and recyclability of its products. Committed to environmental preservation, the brand adopts eco-conscious practices, reverse logistics, and part repair, contributing to a more sustainable world.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

URNA NAVEGAR

MUSH (EDUARDO SYDNEY E LEANDRO INAGAKI OSHIRO) E FURF DESIGN STUDIO (RODRIGO BRENNER, MAURICIO NORONHA E LUISA URFALI)

Navegar é uma revolucionária urna funerária feita de um dos biomateriais mais sustentáveis disponíveis no mundo hoje, o micélio, que pode se dissolver na água ou na terra, transformando-se em um fertilizante natural. A urna oferece uma alternativa poética e ecologicamente consciente para um momento delicado, além de ser mais acessível que as urnas tradicionais, de metal. Inspirada na famosa citação de Fernando Pessoa “navegar é preciso”, proporciona uma última jornada leve e significativa, em harmonia com a natureza. A urna se dissolve apenas em meio a condições da natureza, ou seja, caso a família opte por expor em casa ou guardá-la, ela é altamente resistente e durável, sem data de expiração. A combinação única de biomaterial biodegradável e design criativo a torna uma solução inovadora no campo funerário.

Navigate is a revolutionary funeral urn made of one of the most sustainable biomaterials available in the world today, mycelium, which can dissolve in water or soil, turning into a natural fertilizer. The urn offers a poetic and environmentally conscious alternative for a delicate moment, and it is more affordable than traditional metal urns. Inspired by Fernando Pessoa's famous quote "to navigate is necessary", it provides a light and meaningful final journey, in harmony with nature. The urn only dissolves under natural conditions; therefore, if the family chooses to display it at home or store it, it is highly resistant and durable, with no expiration date. The unique combination of biodegradable biomaterial and creative design makes it an innovative solution in the funeral industry.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO **USV TUPAN**

TIDEWISE (RAFAEL AGUIRRE, RAFAEL COELHO, SYLVAIN JOYEUX, ANTHONY LE MERRER, HIGUEL NORÕES, GUSTAVO VIEIRA E THIAGO MARINHO)

Realizar serviços no ambiente marinho é difícil, caro e perigoso, especialmente em operações distantes da costa. O USV Tupan surge para levar mais segurança e sustentabilidade à indústria marinha, com baixo custo operacional. A embarcação autônoma multipropósito é capaz de realizar missões pré-programadas ou ser controlada diretamente por uma equipe em terra firme, eliminando o risco à vida de uma possível tripulação embarcada. O Tupan, que é o primeiro veículo do tipo registrado no Brasil, atua nas áreas de caracterização de ambientes marinhos, inspeção de ativos, logística e monitoramento de biodiversidade marinha. Seu sistema diesel-elétrico proporciona uma economia de até 98% no consumo de combustíveis quando comparado à soluções tripuladas, com consequente redução da poluição. Além disso, a embarcação tem capacidade de executar atividades repetitivas com alto grau de confiabilidade.

Performing services in the marine environment is difficult, expensive, and dangerous, especially in operations far from the coast. USV Tupan emerges to bring more safety and sustainability to the marine industry, with low operational costs. The autonomous multipurpose vessel can perform pre-programmed missions or be controlled directly by a team on solid ground, eliminating the life risk of a possible onboard crew. Tupan, the first registered vehicle of its kind in Brazil, operates in the areas of marine environment characterization, asset inspection, logistics, and marine biodiversity monitoring. Its diesel-electric system provides up to 98% fuel consumption savings when compared to manned solutions, resulting in a significant pollution reduction. Additionally, the vessel can perform repetitive activities with a high degree of reliability.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

WENEW

BRASKEM E CBA B+G

Wenew é um ecossistema que nasceu para representar produtos, tecnologias e iniciativas da Braskem que estão ajudando a reduzir resíduos plásticos e a transformar o modelo linear de consumo em uma economia circular de carbono neutro. Englobando produtos com conteúdo reciclável, educação, tecnologia e design circular, a iniciativa investe na construção conjunta com a cadeia produtiva e a sociedade para um mundo cada vez mais circular e sustentável. Entre os produtos circulares, há aqueles que são produzidos a partir de reciclagem mecânica, reciclagem avançada e os químicos que são oriundos dos processos produtivos tradicionais da empresa. Por meio de Wenew, a Braskem planeja incluir 300 mil toneladas de produtos reciclados no mercado até 2025 e 1 milhão de toneladas até 2030, além de evitar 1,5 milhão de toneladas de resíduos plásticos até 2030.

Wenew is an ecosystem born to represent products, technologies, and initiatives from Braskem that are helping to reduce plastic waste and transform the linear consumption model into a circular economy of carbon neutrality. Encompassing products with recyclable content, education, technology, and circular design, the initiative invests in a joint construction with the productive chain and society for an increasingly circular and sustainable world. Among the circular products are those produced from mechanical recycling, advanced recycling, and chemicals derived from the company's traditional production processes. Through Wenew, Braskem plans to include 300 thousand tons of recycled products in the market by 2025 and 1 million tons by 2030, in addition to avoiding 1.5 million tons of plastic waste by 2030.



WINNER **2023**

DESIGN DE PRODUTOS, SERVIÇOS E EMBALAGENS

PROJETO

EMBALAGEM PARA CACHAÇA COM ADEQUAÇÃO CULTURAL E TECNOLÓGICA AO LOCAL DE ORIGEM

2ABAD

A Cachaça Triumpho é produzida na cidade de Triunfo, no sertão pernambucano. Sua fabricação atua dentro dos princípios da agricultura orgânica, ou seja, envolve processos ecologicamente corretos, desde o cultivo da cana-de-açúcar até a fabricação da bebida, incluindo a confecção da sua embalagem. A garrafa utilizada para envase possui um revestimento que inclui na sua composição argila e bagaço de cana, este último um rejeito da fabricação da cachaça. O bagaço também é reaproveitado como combustível para a caldeira e produção da bebida, reforçando o compromisso ecológico da Triumpho. O revestimento da garrafa é feito de maneira totalmente manual, utilizando mão de obra da região, fortalecendo a comunidade local. Nos últimos dez anos, foram mais de R\$ 500 mil de geração de renda na região.

A Cachaça Triumpho é produzida na cidade de Triunfo, no sertão pernambucano. Sua fabricação atua dentro dos princípios da agricultura orgânica, ou seja, envolve processos ecologicamente corretos, desde o cultivo da cana-de-açúcar até a fabricação da bebida, incluindo a confecção da sua embalagem. A garrafa utilizada para envase possui um revestimento que inclui na sua composição argila e bagaço de cana, este último um rejeito da fabricação da cachaça. O bagaço também é reaproveitado como combustível para a caldeira e produção da bebida, reforçando o compromisso ecológico da Triumpho. O revestimento da garrafa é feito de maneira totalmente manual, utilizando mão de obra da região, fortalecendo a comunidade local. Nos últimos dez anos, foram mais de R\$ 500 mil de geração de renda na região.



Triumpho



INDÚSTRIA BRASILEIRA
ALC. 42% VOL. 980ml

CACHAÇA
ENVELHECIDA

Triumpho



INDÚSTRIA BRASILEIRA

ENVELHECIDA POR 2 ANOS
EM BARRIS DE CARVALHO
ALC. 40% VOL. 500ml



2023

WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

Projetos de design gráfico, digital, User Experience (UX) e User Interface (UI), bem como de comunicação, também podem ser **ferramentas para um mundo melhor**, com mais **acessibilidade, sustentabilidade, proteção a grupos vulneráveis e justiça social**. As iniciativas premiadas nesta área de atuação são exemplos inspiradores de como gerar impacto positivo em espaços físicos e virtuais — e no encontro entre eles.

Projects in graphic, digital, User Experience (UX), and User Interface (UI) design, as well as communication design, can also be tools for a better world, promoting accessibility, sustainability, protection of vulnerable groups, and social justice. The initiatives awarded in this category serve as inspiring examples of how to generate positive impact in physical and virtual spaces — and at the intersection between them.

WINNER 2023

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

PROJETO DE ACESSIBILIDADE DO MUSEU FLAMENGO

MUSEU FLAMENGO, MUDE E REDBANDANA BRANDING E DESIGN, SPORTS AI, STUDIO GOULART, ALL DUB, JC DECORAÇÕES E DESK PLOTTER

O Projeto de Acessibilidade do Museu Flamengo tem como missão apresentar o conteúdo produzido pela equipe de Patrimônio Histórico do clube a partir do uso de design transversal e acessível, de maneira inclusiva e multissensorial. A acessibilidade começa com o Guia Digital no celular do visitante, que foi cuidadosamente pensado para proporcionar autonomia. Ele auxilia cegos (audiodescrições); surdos (conteúdo em libras e linguagem internacional de sinais) e visitantes internacionais (conteúdo em inglês e espanhol). Piso tátil, telas na altura dos cadeirantes, braille na sinalização e recursos mediadores auxiliam a experiência física. O projeto conta com um design de experiência completo que promove acessibilidade e inclusão também de instituições públicas, em excursões diárias, selecionadas por sorteio.

The mission of the Museu Flamengo Accessibility Project is to present the content produced by the club's Historical Heritage team using cross-functional and accessible design, in an inclusive and multisensory manner. Accessibility begins with the Digital Guide on the visitor's phone, carefully designed to provide autonomy. It assists people who are blind (audio descriptions), deaf (content in Brazilian Sign Language and international sign language), and international visitors (content in English and Spanish). Tactile flooring, screens at wheelchair height, braille signage, and mediating resources enhance the physical experience. The project includes a complete experience design that promotes accessibility and inclusion for public institutions, on daily excursions selected by lottery.



WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E **COMUNICAÇÃO**

PROJETO **AMAPARQUE**

PHYTORESTORE, DESIGN BRIDGE & PARTNERS,
JOÃO MARCOS ROSA (NITRO), PG SANTIAGO E SUPER LIMÃO

O Amaparque, projeto socioambiental urbano na Região Metropolitana de Macapá e Santana, liderado pelo Governo do Amapá, vai melhorar a vida de quem vive na região e colocará o estado em destaque no circuito mundial de turismo sustentável. O projeto busca conciliar as necessidades da população com o processo de reversão da degradação ambiental, melhorando a mobilidade urbana e diminuindo a insalubridade nas áreas úmidas e em seu entorno. A identidade visual do projeto foi inspirada na natureza e cultura local. A base do logotipo é um mapeamento das veias da folha de vitória-régia que revela a palavra “Ama”, que além de representar o amor do povo local pela região, é parte do nome Amaparque. A identidade nasceu durante uma consulta pública, valorizando a identificação cultural da comunidade local, e foi cuidadosamente projetada para se integrar à arquitetura do parque e à natureza.

Amaparque, an urban socio-environmental project in the Metropolitan Region of Macapá and Santana, led by the Government of Amapá, will improve the lives of those living in the region and put the state in the spotlight on the global sustainable tourism circuit. The project seeks to reconcile the needs of the population with the process of reversing environmental degradation, improving urban mobility, and reducing unsanitary conditions in wetland areas and their surroundings. The visual identity of the project was inspired by local nature and culture. The logo is a mapping of the veins of the Victoria Amazonica leaf, revealing the word “Love” (Ama), representing the local people’s love for the region and being part of the name Amaparque. The identity was born during a public consultation, valuing the cultural identification of the local community, and was carefully designed to integrate with the park’s architecture and nature.



A M A
P A R
Q U E

WINNER 2023

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

EXPOSIÇÃO VIRTUAL FRUTUROS: TEMPOS AMAZÔNICOS

MUSEU DO AMANHÃ, IDG, ESTÚDIO MOLA, ITELEPORT E ESTÚDIO CAJUÍNA e CAFÉ.ART.BR (LEANDRO AMORIM, HENRIQUE ILIDIO, ERLAN CARVALHO, ALEXANDRE ANDRADA, GABRIELA MOMBERG, PEDRO RODRIGUES, ERICO ROSA, GUILHERME LOBO, NATÁLIA PEDROSO)

A exposição “Fruturos: Tempos Amazônicos”, realizada pelo Museu do Amanhã em 2022, ganhou uma versão digital interativa. Com navegação 360°, audioguia, sumário do conteúdo, módulos de texto e mídias diversas, o site expande a experiência que apresenta a diversidade cultural da Amazônia além do recorte geográfico e temporal da exposição física. Os princípios da curadoria e da identidade de Fruturos foram traduzidos para o meio digital com especial atenção para a acessibilidade. Mais que um acervo virtual, o site constrói uma experiência envolvente em torno dos tempos amazônicos. O projeto contribui para a expansão e diversificação do público, a entrega de informações complementares não existentes na exposição física, a ampliação do acesso à informação, a educação sobre a diversidade cultural brasileira e a visibilização de questões sócio-ambientais da Amazônia.

The “Fruturos: Amazonian Times” exhibition, held by the Museum of Tomorrow in 2022, gained an interactive digital version. With a 360° navigation, audio guide, content summary, text modules, and various media, the website expands the experience presenting the cultural diversity of the Amazon beyond the geographical and temporal scope of the physical exhibition. The principles of curatorship and the identity of Fruturos were translated into the digital medium with special attention to accessibility. More than a virtual collection, the website builds an engaging experience around Amazonian times. The project contributes to expanding and diversifying the audience, delivering complementary information not present in the physical exhibition, increasing access to information, educating about Brazilian cultural diversity, and raising awareness of socio-environmental issues in the Amazon.

Apé [3]

Acessibilidade [4]

Alto contraste

A - A

INSTITUTO CULTURAL VALE APRESENTAM

SOBRE A EXPOSIÇÃO

TOUR VIRTUAL

CRÉDITOS

PARCEIROS

CONTEÚDO

FRUTUROS

OS TEMPOS AMAZÔNICOS

...e estreou em dezembro de 2021, no Museu do Amanhã, Rio de Janeiro,

... do Brasil e do mundo. Navegue pelos diferentes tempos

... e conheça mais sobre os povos da floresta em

... tivos voltados para estudantes a partir de 3 anos.



... SE O CONTEÚDO EDUCATIVO

... ORAR MAIS

WINNER 2023

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

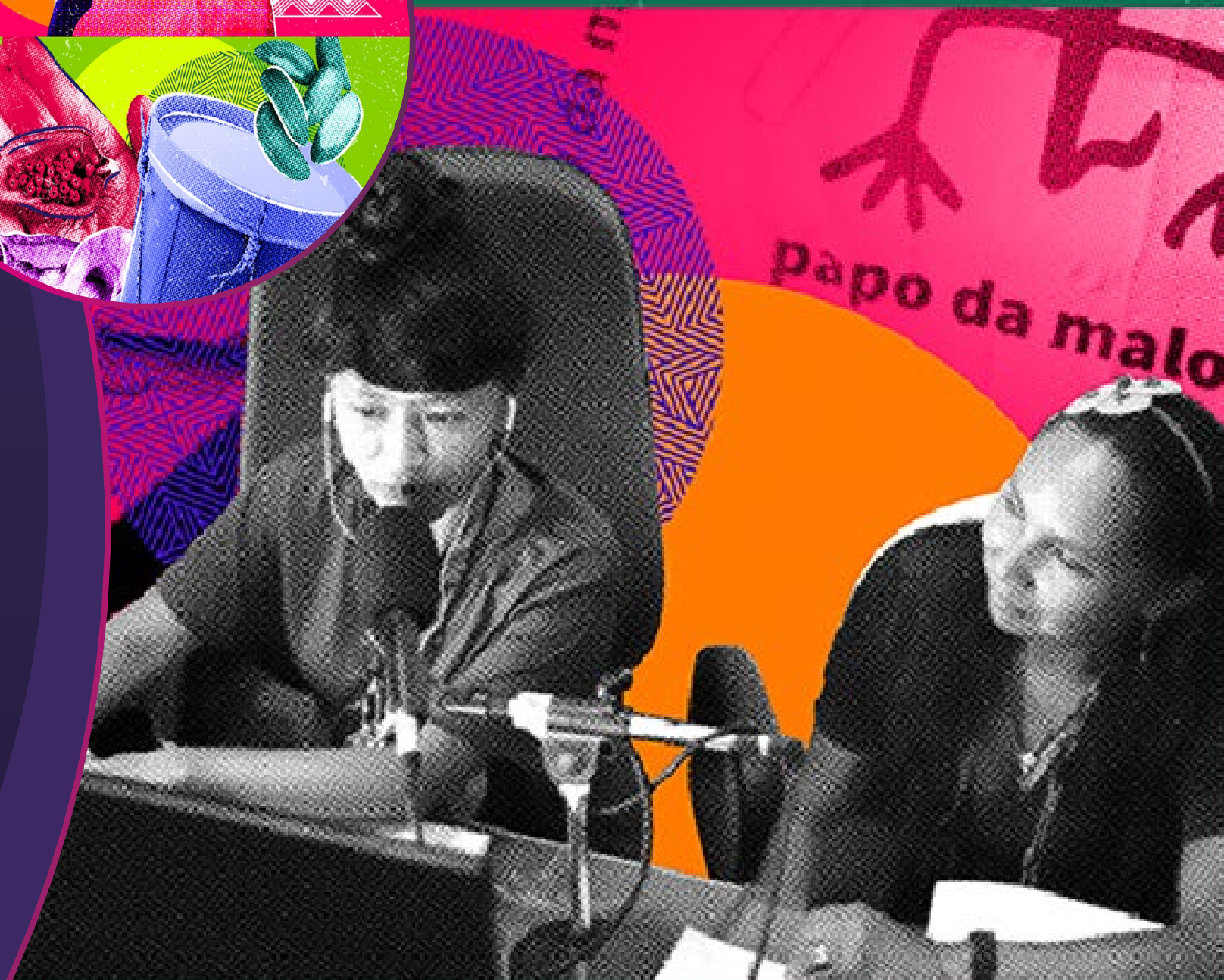
PROJETO

MAPA VIVO DE MÍDIAS DA AMAZÔNIA

DISARME GRAFICO E INFOAMAZONIA

O mapeamento inédito identifica mídias locais em cinco estados da região amazônica do país: Amazônia, Pará, Maranhão, Acre e Amapá. A principal característica desses veículos independentes é abordar temas como desmatamento, mudanças climáticas e comunidades tradicionais. A partir da iniciativa, foi criado o projeto gráfico e desenvolvido o ambiente digital do mapeamento, que incluiu a elaboração de um sistema de categorização, filtros, busca e atualização das mídias mapeadas. O projeto gráfico foi pautado na representatividade local e construído com base em elementos visuais e simbólicos da cultura popular dos estados presentes no levantamento. O sistema é leve e com interface simples, prezando a usabilidade da página. O mapeamento ainda é otimizado para rodar em celulares com fraca conexão de internet e o código é adequado para leitores de site para pessoas com deficiência visual.

This unprecedented mapping identifies local media in five states in the Amazon region of the country: Amazônia, Pará, Maranhão, Acre, and Amapá. The main characteristic of these independent media outlets is addressing topics such as deforestation, climate change, and traditional communities. The initiative led to the creation of a graphic project and the development of a digital environment for mapping, including the design of a categorization system, filters, search, and updating of the mapped media. The graphic project was based on local representativity and constructed based on visual and symbolic elements of popular culture from the states surveyed. The system is light and has a simple interface, emphasizing page usability. The mapping is also optimized to run on low internet connection smartphones, and the code is suitable for website readers for visually impaired individuals.



WINNER 2023

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

MEMORIAL BRUMADINHO - ESPAÇO MEMÓRIA

GRECO DESIGN, GUSTAVO PENNA ARQUITETO & ASSOCIADOS,
BLACKLETRA TYPE FOUNDRY E LEED COMUNICAÇÃO

O Memorial Brumadinho é um espaço de homenagem às vítimas do rompimento da barragem de rejeitos em Brumadinho (MG), em 2019. O projeto de arquitetura do memorial se transforma em uma trajetória de memórias: a morfologia em trincheira estimula a introspecção, enquanto sua perspectiva direta e impactante induz o movimento do olhar, ressoando a sensação de vazio deixada pelo que ocorreu. Misturados ao arvoredo original, foram plantados 272 ipês amarelos, árvores que florescem quando a seca aperta e mostram que, apesar de tudo, a vida continua. Recortada em metal e iluminada, a flor do ipê se repete ao longo de um percurso de 230 metros em direção ao local do rompimento. O projeto de sinalização conta com equipamentos que mimetizam as formas da arquitetura. As placas, cortadas em aço corten, mostram o caminho de maneira quase silenciosa, em um tom sobre tom nas paredes construídas com concreto aparente.

The Brumadinho Memorial is a tribute space to the victims of the tailings dam failure in Brumadinho (MG), in 2019. The architecture project of the memorial transforms into a path of memories: the trench morphology stimulates introspection, while its direct and impactful perspective induces the movement of the gaze, echoing the sensation of emptiness left by what happened. Integrated into the original grove, 272 yellow ipê trees were planted — these trees bloom when drought tightens its grip, showing that, despite everything, life goes on. Cut in metal and illuminated, the ipê flower continues along a 230-meter path toward the dam breach site. The signage project features equipment that mimics the forms of architecture. The plates, cut in corten steel, silently guide the way in a tone-on-tone with the walls built with exposed concrete.



WINNER 2023

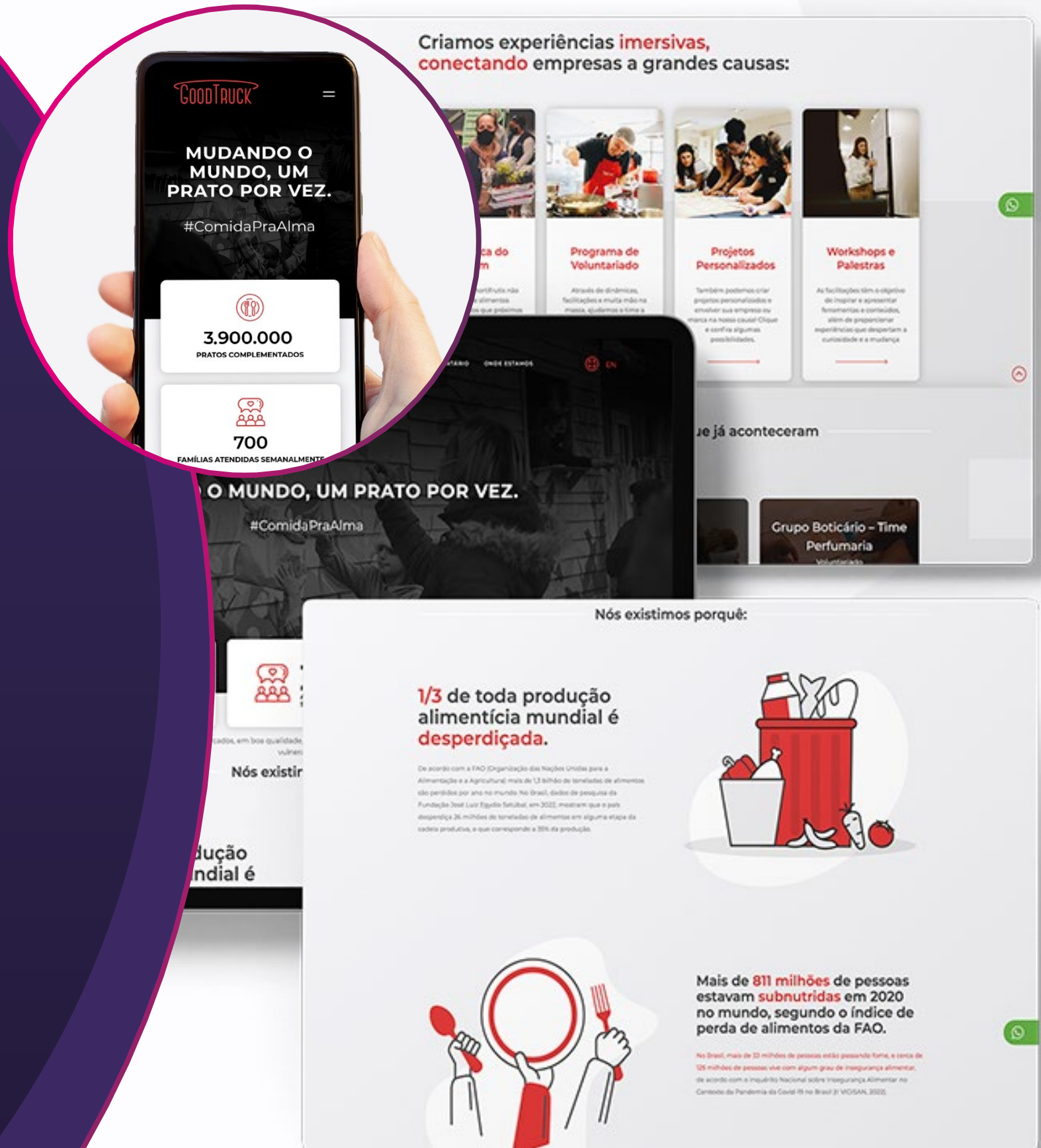
DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO MUDANDO O MUNDO, UM PRATO POR VEZ

ESTÚDIO NAVAS E GOODTRUCK

A GoodTruck, ONG que combate o desperdício de alimentos, ampliou seu impacto com um novo website, utilizando o meio digital para catalisar mudanças reais no mundo físico. O site foi o marco de uma nova fase, resolvendo o problema de conectividade e visibilidade do projeto, permitindo que a ONG alcançasse um público mais amplo e fortalecesse a presença online. Ao conectar doadores, voluntários e beneficiários, a solução não apenas amplifica a conscientização sobre a segurança alimentar e o desperdício, mas também gera uma rede de solidariedade que transcende barreiras. A presença online fortaleceu parcerias e expandiu recursos. O impacto social se multiplicou por meio de mais doações, voluntários engajados e vidas vulneráveis impactadas positivamente.

GoodTruck, an NGO combating food waste, expanded its impact with a new website, using the digital medium to catalyze real changes in the physical world. The website marked a new phase, addressing the project's connectivity and visibility issues, enabling the NGO to reach a broader audience and strengthen its online presence. By connecting donors, volunteers, and beneficiaries, the solution not only amplifies awareness of food security and waste but also creates a network of solidarity that transcends barriers. The online presence has strengthened partnerships and expanded resources. Social impact has multiplied through more donations, engaged volunteers, and positively impacted on vulnerable lives.



WINNER 2023

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

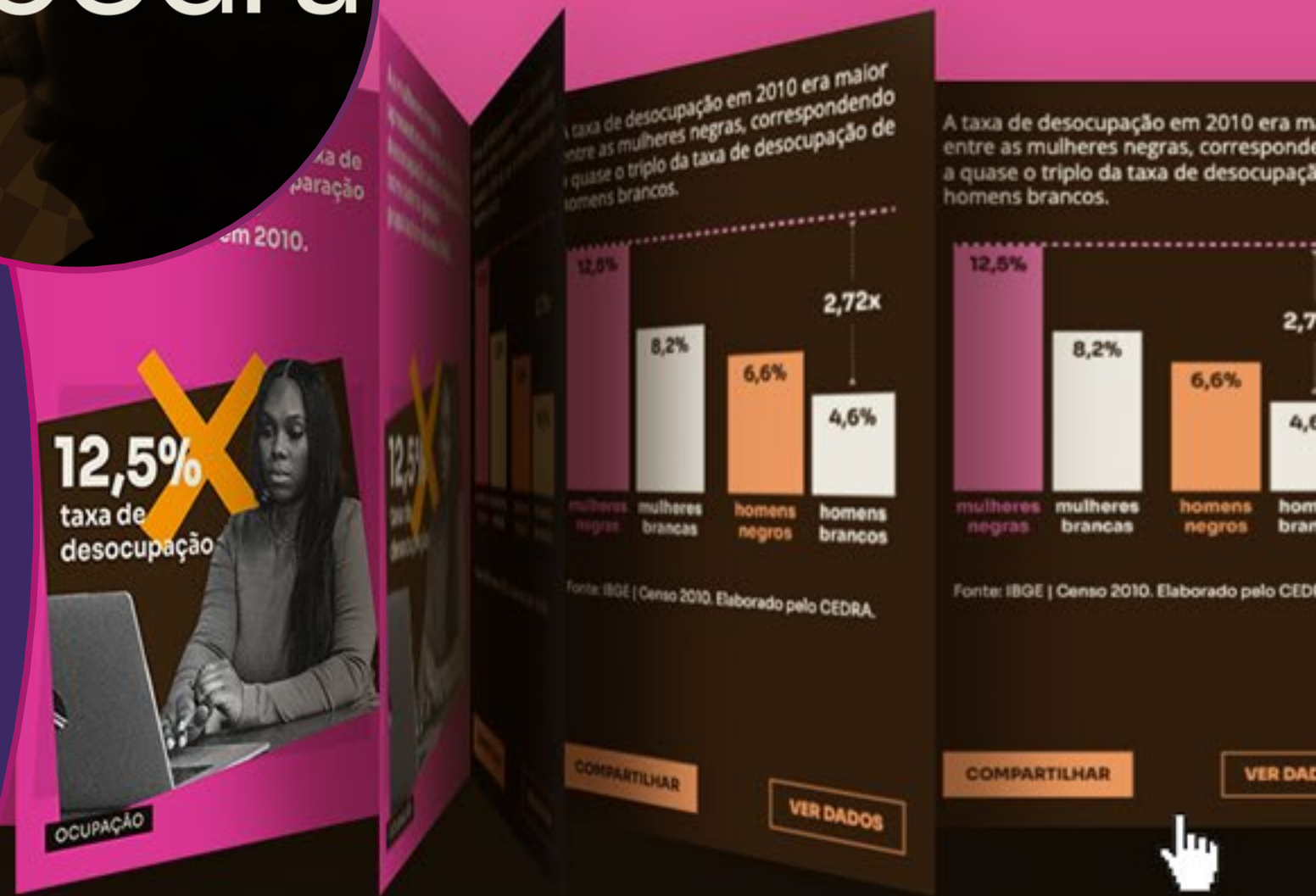
PROJETO

PLATAFORMA CEDRA - CENTRO DE ESTUDOS E DADOS SOBRE DESIGUALDADES RACIAIS

CAFÉ.ART.BR (LEANDRO AMORIM, HENRIQUE ILIDIO, ERLAN CARVALHO, HILLARY DE OLIVEIRA, LAÍS ZANOCCO, ERICO ROSA, GUILHERME LOBO, GABRIEL STROLIGO, MÁRIO VERONESI, NATÁLIA PEDROSO E CLARA QUEIROZ); CEDRA (HELIO SANTOS, MARCELO TRAGTENBERG, WANIA SANT'ANNA, EDUARDO PEREIRA NUNES, CRISTINA LOPES, CRISTINA FERNANDES, IGOR SICILIANI E RITA PASSOS) E ESTÚDIO DAÓ

O CEDRA é uma instituição independente e apartidária, criada por pensadores da questão racial e especialistas em dados com o objetivo de democratizar e centralizar o acesso aos dados populacionais, qualificando o debate sobre desigualdades raciais no Brasil. Aberta e gratuita, a plataforma contém conjuntos de dados gerados por especialistas e cards compartilháveis especialmente criados para traduzir informação complexa ao público geral de forma visualmente impactante. Para o público especializado, a plataforma oferece conjuntos de dados densos, traduzidos por especialistas em tabelas amigáveis para download e exploração. O CEDRA mantém vivo o debate sobre desigualdade racial e municia de argumentos baseados em dados estatísticos oficiais aqueles que lutam contra o racismo: criadores de políticas públicas, instituições, veículos de comunicação, influenciadores, professores e estudantes.

CEDRA is an independent and non-partisan institution created by thinkers on the racial issue and data experts with the goal of democratizing and centralizing access to population data, qualifying the debate on racial inequalities in Brazil. Open and free, the platform contains datasets generated by experts and shareable cards specially created to translate complex information to the general public in a visually impactful manner. For specialized audiences, the platform offers dense datasets translated by experts into user-friendly tables for download and exploration. CEDRA keeps the debate on racial inequality alive and provides arguments based on official statistical data for those fighting against racism: policymakers, institutions, media outlets, influencers, teachers, and students.



WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

RODOMAPA - APLICATIVO PARA EMBARQUE EM ÔNIBUS COM ENFOQUE EM ACESSIBILIDADE

DANIELLA ONISHI

Muitas estações de ônibus carecem de recursos como sinalização adequada para elevadores de cadeira de rodas e pisos táteis, o que representa desafios para pessoas com deficiência e idosos. O Rodomapa, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso, é um aplicativo de mapeamento de rotas centrado no usuário que tem como objetivo preencher essa lacuna, facilitando o embarque por meio de tecnologias assistivas. Ao capacitar os usuários a navegarem com confiança, o Rodomapa promove experiências de viagem inclusivas para pessoas que possuem deficiências visuais, auditivas ou motoras. A família tipográfica usada no aplicativo foi projetada para usuários com baixa visão, proporcionando boa legibilidade para os textos. Além disso, todas as cores utilizadas passaram por um teste de contraste. Em relação a ergonomia, os botões foram projetados para oferecerem boa superfície de contato, para que não haja dificuldade de acesso.

Many bus stations lack resources such as proper signage for wheelchair lifts and tactile floors, posing challenges for people with disabilities and the elderly. Rodomapa, developed as a final research paper, is a user-centered route mapping app aimed at filling this gap, facilitating boarding through assistive technologies. By empowering users to navigate with confidence, Rodomapa promotes inclusive travel experiences for people with visual, auditory, or motor disabilities. The app's typeface family was designed for users with low vision, ensuring good legibility for texts. Additionally, all colors used underwent a contrast test. In terms of ergonomics, the buttons were designed to provide a good contact surface, so there is no difficulty in access.



WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

TALENTOS DA FAVELA

OPUSMÚTIPLA, O BOTICÁRIO, CUFA - CENTRAL ÚNICA DAS FAVELAS

Comprometido com a inclusão e valorização da diversidade, O Boticário cocriou uma campanha de comunicação com talentos das favelas do Rio de Janeiro. Em parceria com moradores do Alemão, da Rocinha e do Vidigal, profissionais locais participaram da campanha “Talentos da Favela”. Artistas da Favela do Alemão ajudaram a compreender e estabelecer a linguagem estética da campanha de acordo com a cultura local, enquanto vendedoras porta a porta se tornaram porta-vozes da marca e modelos da campanha. Os espaços de divulgação também foram inovadores: muros de casas foram pintados ou ganharam cartazes, gerando renda extra aos moradores. O projeto ganhou o apoio da Central Única das Favelas (CUFA) e reforça o compromisso da marca com a inclusão, além de demonstrar a importância de amplificar vozes locais para promover a diversidade e gerar impacto positivo nas comunidades cariocas.

Committed to inclusion and the appreciation of diversity, O Boticário co-created a communication campaign featuring talents from the favelas of Rio de Janeiro. In partnership with residents of Alemão, Rocinha, and Vidigal, local professionals participated in the “Talents of the Favela” campaign. Artists from the Alemão Favela helped understand and establish the aesthetic language of the campaign according to the local culture, while door-to-door saleswomen became brand spokespersons and campaign models. The advertising spaces were also innovative: house walls were painted or adorned with posters, generating extra income for residents. The project gained the support of the Central Única das Favelas (CUFA) and reinforces the brand’s commitment to inclusion, highlighting the importance of amplifying local voices to promote diversity and generate a positive impact in Rio’s communities.



WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

VIDEOCLÍPE ANIMADO DA MÚSICA “NINGUÉM MEXE COMIGO”

ANIMAR ESTÚDIO E COR E VOZ (PAOLA BELLUCCI, BRUNA CARAM, ANDRÉ PÁDUA, CLARA RESCHKE, LUCIANA MENESCAL, ANSELMO HENRIQUE E ANTÔNIO ROBERTO)

O videoclipe animado “Ninguém Mexe Comigo” adota uma abordagem leve e educativa, com o propósito de ensinar às crianças a identificar e se defender de situações de abuso. O vídeo animado em 2D acompanha as aventuras de personagens corajosos, com cenas lúdicas e envolventes, para transmitir uma mensagem importante de empoderamento infantil. A mensagem é transmitida de maneira sensível e com responsabilidade. Uma campanha de financiamento coletivo permitiu que o projeto reunisse uma equipe de profissionais renomados e altamente talentosos da área de design, como a ilustradora infantil Clara Reschke e a Animar Estúdio. Reconhecendo a qualidade e importância da solução, a TV Cultura transmite diariamente o videoclipe animado, alcançando milhares de crianças no Brasil.

The animated music video “Ninguém Mexe Comigo” takes a light and educational approach with the purpose of teaching children to identify and defend themselves from abusive situations. The 2D animated video follows the adventures of brave characters with playful and engaging scenes to convey an important message of child empowerment. The message is conveyed sensitively and responsibly. A crowdfunding campaign allowed the project to bring together a team of renowned and highly talented design professionals, including children’s book illustrator Clara Reschke and Animar Estúdio. Recognizing the quality and importance of the solution, TV Cultura broadcasts the animated music video daily, reaching thousands of children in Brazil.



NINGUÉM MEXE COMIGO!



GRITAR



CORRER



CONTAR

DIS

WINNER **2023**

DESIGN GRÁFICO, DIGITAL, UX/UI E COMUNICAÇÃO

PROJETO

BRANDING PARA O PROJETO DE LEI DE INICIATIVA POPULAR AMAZÔNIA DE PÉ

ONG NOSSAS E LIBRA BRANDING
(BERNARDO AQUINO E KAROLINA ALFAIA)

O branding para o Projeto de Lei de Iniciativa Popular “Amazônia de Pé”, pela demarcação de terras amazônicas, contou com a criação de elementos visuais que refletem a essência da cultura amazônica para todo o Brasil. O conhecimento sobre a região e suas singularidades, sociabilidades e imaginário popular permitiu a criação de um design capaz de se conectar com as pessoas, que passa uma sensação de vitalidade, inquietação e ação, com um caráter transformador e de urgência. Os ícones criados para representar a Amazônia são releituras inéditas com significado histórico, ancestral, profundamente conectados com a cultura local. O projeto busca mobilizar pessoas de todo o país pela proteção dos povos indígenas, quilombolas, pequenos produtores extrativistas e unidades de conservação.

The branding for the “Amazônia de Pé” Bill of Popular Initiative, advocating for the demarcation of Amazonian lands, involved the creation of visual elements reflecting the essence of the Amazonian culture for all of Brazil. Knowledge about the region and its singularities, sociabilities, and popular imagery allowed the creation of a design capable of connecting with people, conveying a sense of vitality, restlessness, and action, with a transformative and urgent character. The icons created to represent the Amazon are unique reinterpretations with historical and ancestral significance, deeply connected to the local culture. The project aims to mobilize people across the country for the protection of indigenous peoples, quilombolas, small extractive producers, and conservation units.



LEI
AMAZÔNIA
DE PÉ

PROJETO DE LEI DE INICIATIVA POPULAR PELA
DEMARCAÇÃO DE TERRAS DA AMAZÔNIA.



EXPEDIENTE

CENTRO BRASIL DESIGN

R. Dr. Corrêa Coelho, 741 – Jd. Botânico
Curitiba – PR | Brasil
Telefone: +55 41 3076-7332
WhatsApp: +55 41 99151-7332
cbd@cbd.org.br

EQUIPE CBD / CBD TEAM

Ana Brum, Diretora Técnica/*Technical Director*
Claudia Ishikawa, Coordenadora de Projetos/*Project Coordinator*
Juliana Buso Pereira, Relações Internacionais
e Coordenadora de Projetos/*International Relations and
Project Coordinator*
Leticia Castro, Diretora Superintendente/*Superintendent Director*
Maria José Dadam Reis Tavares, Diretora Financeira/
Financial Director
Stephanie D'Ornelas, Comunicação/*Communications*

CONSELHO ADMINISTRATIVO / BOARD OF DIRECTORS

Geraldo Pougy de Rezende Martins
Presidente do Conselho/*President of the Board*
Aguinaldo dos Santos
Ana Carolina Grings
Ericson Straub
Gisela Schulzinger
Gisele Raulik-Murphy
Guilherme Brammer
Gustavo Greco
Letícia Castro
Marco Aurélio Lobo Júnior

CONSELHO FISCAL / AUDIT COMMITTEE

João Luiz Buso
Rodolpho Gutierrez
Rubens Fava

EMBAIXADOR / AMBASSADOR

Lincoln Seragini

DESIGN GRÁFICO / GRAPHIC DESIGN

Rebeca Abdalla





2023