



O DESIGN SIMBÓLICO DO UTENSÍLIO GASTRONÔMICO

Maria Eduarda Felisberto, Graduanda em Design de Produtos

Universidade do Extremo Sul Catarinense
e-mail: dudafelisberto29@gmail.com

João Luiz Rieth, Coordenador do curso de Design de Produtos
Universidade do Extremo Sul Catarinense
e-mail: rietharq@unesc.net

Resumo

O cultivo de moluscos tem se destacado no estado de Santa Catarina em razão do potencial comercial, empregabilidade e contribuição para o desenvolvimento social. A ostra se destaca como uma iguaria gastronômica, que se tornou típica da cultura açoriana. A degustação do alimento na região litorânea de Florianópolis tem grande apreço não só pelos nativos, mas também pelos turistas. No presente artigo busca-se desenvolver um conjunto de produtos funcionais para a degustação do alimento, respeitando as características físicas que o mesmo solicita. Com o auxílio da metodologia do design thinking, que preza pela validação mercadológica da ideia, contando com pesquisas de mercado, entrevista com o usuário, modelagens, testes de material e aplicação, tem como resultado o produto mínimo viável.

Palavras-chave: Ostras, Santa Catarina, Conjunto de louças, Produtos e Design Thinking

Abstract

The cultivation of mollusks has stood out in the state of Santa Catarina due to its commercial potential, employability and contribution to social development. The oyster stands out as a gastronomic delicacy typical of the Azorean culture. The tasting of food in the coastal region of Florianópolis is highly appreciated not only by the population but also by tourists. This article seeks to develop a set of products adapted for tasting food, respecting the physical characteristics that even requested. With the help of the design thinking methodology, which values market validation of the idea, with market research, user interviews, modeling, material testing and application; it results in the minimum viable product.

Keyword: Oysters, Santa Catarina, Crockery, Products and Design Thinking.

1 Introdução

O cultivo de moluscos tem se destacado no estado de Santa Catarina em razão do potencial comercial, empregabilidade e contribuição para o desenvolvimento social. Florianópolis se destaca, conveniente para a transformação da cidade na Capital da Ostra.

As ostras crescem, em sua maioria, em águas marinhas. A *Crassostrea Gigas*, conhecida como Ostra do Pacífico, é uma espécie pertencente à família *Ostreidae*, gênero *Crassostrea*, filo *Mollusca* e classe *Bivalvia*, largamente distribuídas e cultivadas pelo mundo, segundo Carnirin. Tem sua produção concentrada na região marinha de Ribeirão da Ilha, incorporada através do “Projeto Ostra”, promovido pela UFSC, com a finalidade de estudar a possibilidade do cultivo no Norte da Ilha de Santa Catarina. A espécie se adaptou bem e hoje é produzida em grande escala e exportada para outros locais, além de se tornar um símbolo para os turistas.

Servir o molusco é uma tarefa com grandes obstáculos, apesar da variedade de receitas que a ostra permite, as características físicas do alimento exigem atenção. Como, por exemplo, ser mantida em temperaturas abaixo de -4° , ser higienizada assim que sair do habitat, manter fresca e ser servida rapidamente. Qualquer descuido com a higiene e condições climáticas na hora de servir, pode interferir na degustação do prato.

Segundo Carneiro (2017), comer é uma forma de demonstrar a cultura e o estilo de vida de uma sociedade, onde os hábitos alimentares ultrapassam a nutrição e a gastronomia. Para ela, a relação do design com a comida sempre existiu. Aliando os costumes com a contemporaneidade que o design pode oferecer, o presente artigo busca definir uma nova alternativa de apresentação para o alimento que é considerado símbolo cultural, a ostra.

2 Metodologia científica

O presente artigo tem base em dados bibliográficos relacionado ao cultivo, degustação e apresentação da *Crassostrea Gigas*, a Ostra proveniente de fazendas de cultivos na ilha de Florianópolis. Os estudos iniciam por meio de acervos digitais, como, Qualis Periódico (Plataforma Sucupira), Google

Acadêmico e Capes (Catálogo de dissertações e teses). Sendo uma pesquisa exploratória, para definição de problemas e coleta de dados qualitativos.

Inicialmente a busca deu-se por títulos relacionados ao propósito do artigo, prosseguindo pela síntese dos panoramas e a identificação dos registros, sendo complementada pela seleção de artigos para a enriquecimento do conteúdo.

Para Moreira (2017) uma revisão de leitura serve para posicionar o leitor do trabalho e o próprio pesquisador acerca dos avanços, retrocessos ou áreas envoltas em penumbra. Contextualiza as informações e dá significado ao problema, aponta possíveis soluções similares a necessidade do nicho, alternativas metodológicas para um desfecho. Todos os conhecimentos vistos foram substanciais para o entendimento e a exposição do problema.

Como fundamento do tema, esta sequência é disposta de dados e referências alcançadas através de pesquisas relacionadas ao design de produto, historicidades culturais, gastronomia, características físicas da Ostra materiais para a produção de utensílios, equipamentos para servir e busca de materiais correspondentes. Conteúdos estes, que são fundamentais para a definição do projeto, possibilitando o entendimento do problema e a dor do mercado/usuário.

3 Fundamentação teórica

A fundamentação teórica tem como propósito embasar a estruturação do estudo, considerando os conteúdos elaborados por estudiosos no assunto. Além de possibilitar ao pesquisador estudar dados e informações referentes a temática, auxiliando de forma direta na obtenção e análise dos resultados, e também na elaboração da proposta.

Para a fundamentação deste artigo definiu-se 5 temas, apresentando o design de produto e o design de alimentos, hábitos culturais relacionados à gastronomia, a cultura da ostra em Santa Catarina, conforme apresentado nos itens a seguir.

3.1 Design de produto

Para Lobach (2001), o termo design é a concretização de uma ideia no formato de projetos ou modelos, resultando em um produto industrial passível

de produção em série. A definição concreta da palavra design não tem uma definição única, tendo em vista que o conceito está em constante mudança. A importância da palavra carrega um momento muito importante da história, foi na revolução industrial que o design se inseriu efetivamente na sociedade, fazendo parte de diversos relacionamentos diários do homem. Abaixo, algumas definições do Design Braga (2004):

- I. O design tem por finalidade tornar visível a função do produto, seu manuseio para facilitar a leitura do usuário.
- II. O design surge da necessidade de elaboração de projetos, para a produção em série de objetos por meios mecânicos.
- III. O design engloba aspectos que não dizem respeito apenas ao produto em si, mas a questões que envolvem a duração e ergonomia do produto.
- IV. O design envolve questões sobre industrialização, urbanização e globalização, que contribuem para a viabilização de mudanças na sociedade.
- V. O design como projeto expressa as particularidades de cada produto por meio de uma configuração própria, não se limitando apenas à técnica de empacotamento.

Segundo Schineider (2010), o olhar criativo e sistêmico das funções dos produtos combinadas às necessidades dos usuários resulta no que pode-se considerar o design. Já para Munari (1981), o método é fundamental para o desenvolvimento de tudo que o design engloba.

“Design é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores” (SCHINEIDER, 2010, p.197).

3.2 O design de alimentos.

Segundo Leme (2019), o termo *food design* surgiu por volta de 1997, na Europa, e atualmente é gerido pela Sociedade Internacional do Food Design (IFDS). Para Terraube (2003), o design de alimentos dá possibilidade para

transformar o alimento em um produto de design, não referenciando a cozinha e a gastronomia.

Para a revista *Flavors & Botanicals* (2018), a degustação aciona uma experiência sensorial completa, estimulando os cinco sentidos. Por outro lado, Leme (2019), aponta que o alimento é perecível, e o designer não cria um produto e sim uma experiência.

Analisando, o food design indica fortemente uma necessidade do mercado gastronômico, e aplica, conciliando, comida e inovação, através dos pilares do design, com pensamentos estratégicos e criativos e agregando valor para a experiência do usuário.

“A capacidade de propor soluções eficazes no qual o produto/alimento seja funcional ao meio em que está exposto, no qual o ambiente de consumo, sobretudo atendendo as necessidades, anseios e regras que os qualificam.” (MARTINS, 2015, p.14).

3.3 Hábitos culturais relacionados à gastronomia

Para Moreira (2010), o enredo do ser humano implica com a história da alimentação, o compartilhamento de alimentos é prática do Homo Sapiens Sapiens desde a caça. A evolução dos alimentos surgiu após o descobrimento do fogo, transformando os alimentos e dando origem à cozinha.

A modificação dos alimentos caminha juntamente com a mudança nos comportamentos. O alimento tornou-se a necessidade fisiológica de maior importância para o ser humano, onde compartilhar alimento em uma casa corresponde a necessidade primitiva de estar seguro. Segundo Marinho (2007), profundas mudanças estruturais foram responsáveis por novas formas comportamentais, e uma delas é o cultivo de alimentos regionais. Para Montanari (2004), todas as formas de cozinhar são escolhas culturais, até mesmo a escolha de não cozinhar.

Além da influência nos hábitos, a comida causa grande impacto na economia. Para Abujamra (2020), o setor alimentício é um dos que mais gera saldo positivo na balança comercial do país e está em constante crescimento.

3.4 A cultura da Ostra em Santa Catarina

Segundo Ferreira e Neto (2007), o cultivo de moluscos é conhecido no mundo ocidental desde o domínio do Império Romano, sendo espalhado pela Europa desde o século XII, onde foi industrializado. O aumento notável do consumo, movimentou o cultivo de forma comercial no século XX.

No Brasil, essa atividade é registrada desde 1934, mas a ostra só chega ao Brasil em meados de 1974, e em Santa Catarina em 1983, através do Projeto Ostra. Mas por falta de contribuição das comunidades, a atividade ficou restrita a pesquisas e produção experimental. Somente em 1998 o projeto despontou, devido a participação de pescadores locais o cultivo da ostra se tornou uma prática constante e rentável para a população.

De acordo com Sousa (2010), a Ostra se tornou um alimento estabelecedor de identidade da cultura açoriana, no Norte da Ilha de Florianópolis, passando a ser considerada um ícone não só para os nativos, depois da implantação do projeto Ostra, mas também para os turistas. Para ela, o cardápio demonstra grande afinidade com o alimento cultivado, na forma gratinada, ao bafo, assada, à milanesa, temperada com vinagrete, e a mais solicitada entre a comunidade e visitantes, a ostra *in natura* com limão.

3.4.1 A Ostra Crassostrea Gigas

Conforme Miotto (2012), as ostras (*Crassostrea gigas*) consumidas *in natura*, ou seja, sem cozimento, podem ser consideradas um alimento de alto risco, de vida útil curta, limitando a comercialização. O favorecimento as condições físicas do alimento é o principal obstáculo ao leva-lo à mesa.

Segundo Cargnin (2017), a *C. Gigas*, possui uma temperatura consideravelmente boa, entre 11 e 25 °C, suportando a variação de temperatura de -1,8 a 35 °C (ANGELL, 1986). Ela possui em média 8 cm, sendo cultivada de 7 a 8 meses em SC. (MIZUTA, 2010). É protegida por conchas resistentes, mantendo o músculo adutor, brânquias, manto, sistema

circulatório, sistema nervoso e digestivo intactos. São alongadas e de diversos formatos (NETO, 2011). A Figura 1 ilustra a espécie.

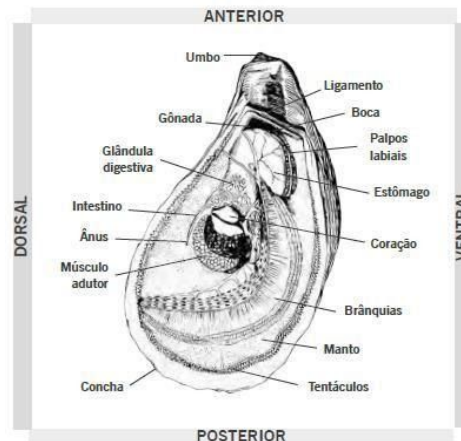


Figura 1: Anatomia da Ostra *Crossostrea Gigas*

Fonte: Universidade Federal do Pará – Instituto de Ciências Biológicas, 2018.

O molusco se alimenta de partículas presentes na água do mar, este sistema alimentar filtrador permite que a ostra retenha partículas de eventuais contaminantes, orgânicos ou inorgânicos, presentes na água (FROELICH; NOBLE, 2014). Tem um tempo de vida limitado, de três a cinco dias fora do *habitat* quando armazenadas corretamente e refrigeradas, caso contrário tem uma deterioração rápida. O ideal é servir no gelo para garantir a qualidade do alimento (PORTELLA, 2005). Elas também possuem elevado valor nutritivo e são benéficas à saúde.

3.5 Pesquisa e desenvolvimento do produto

Após o estudo sobre o histórico da cultura da ostra, instalada no Norte da Ilha de Florianópolis – SC, relacionada ao alimento icônico e rentável, a ostra japonesa, a metodologia aplicada para o entendimento do contexto e realidade da pesquisa exploratória, se fez necessária para a imersão social e aplicação, para o início do desenvolvimento do produto.

De acordo com Cargnin (2017), a ostra é um alimento perecível, por isso deve ter atenção ao servir. Visualizando a oportunidade de mercado de um nicho não explorado, percebeu-se a necessidade de melhorar a apresentação do alimento para favorecer a degustação do alimento fresco, *in natura*.

Com o objetivo de desenvolver uma linha cerâmica para auxiliar e favorecer a experiência de degustação do alimento para o usuário, aplica-se a metodologia do Design Thinking.

Para Vianna (2014), essa metodologia e suas ferramentas aplicadas auxiliam e oferecem produtos e serviços de acordo com a real necessidade dos clientes.

4 Design Thinking

Para Vianna (2014), utiliza um raciocínio não convencional, buscando questionamentos através da percepção, para serem respondidos durante uma coleta de informações e pontos observados que contribuem para encontrar a melhor alternativa para um determinado problema. Dentro desta metodologia, temos três pilares principais: a imersão, ideação e a prototipação. Com o auxílio de algumas ferramentas, cada passo tem um objetivo.

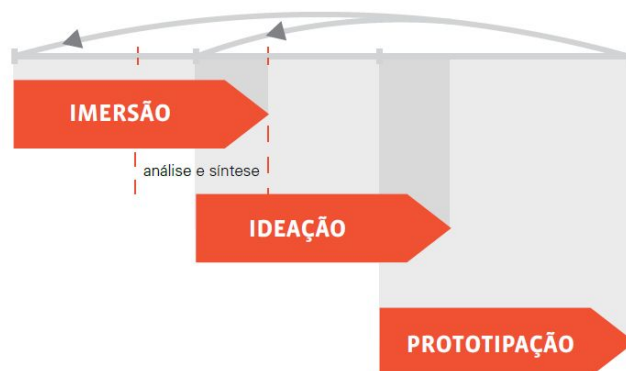


Figura 2: Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking

Fonte: Design Thinking: Inovação em Negócios, 2014 Maurício Vianna

Conforme Macedo (2015), o Design Thinking promove a inovação em uma certa área de conhecimento, contribuindo para geração de novas ideias.

No presente projeto a busca pelo problema teve início através das pesquisas de mercado na área gastronômica, onde se notou uma grande necessidade de apresentar o alimento nativo, a ostra, de modo que respeitasse as condições físicas desta iguaria.

4.1.1 Imersão

Para Vianna (2014), primeira etapa da metodologia é a imersão, é onde nos apropriamos do problema definido através de pesquisas, identificação de oportunidades e análises de resultados. Nesta etapa a pesquisa exploratória foi de grande importância para entender desde o alimento, o processo de cultivo, higienização até servir e degustar.

Após as pesquisas, percebeu-se a necessidade de compilar todas as informações para análises e sínteses. Uma ferramenta de grande importância nesta etapa foi a análise *SWOT*, o que auxiliou a entender as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças deste nicho, além do mapa mental e conceitual, persona e mapa de palavras.



Figura 3: Mapa conceitual (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Para Vianna (2014), o mapa mental consiste na visualização gráfica montada para facilitar e organizar dados das pesquisas em diferentes níveis de profundidade. Já o mapa mental, é formado por palavras que representam fragmentos da pesquisa, como podemos observar na Figura 4.

- | | | | |
|---------------------------|--------------------------------|------------------------|------------------------|
| - gastronomia | - <i>alimento deve brilhar</i> | - pérolas | - <i>minimalismo</i> |
| - comida típica | - traços culturais | - <i>destaque</i> | - refinamento |
| - <i>cultura açoriana</i> | - regional | - sofisticação | - requinte |
| - florianópolis | - <i>frutos do mar</i> | - elegância | - realce |
| - praias | - mariscos | - <i>material fino</i> | - importância |
| - fazenda de ostras | - <i>ostras</i> | - classe | - <i>linhas limpas</i> |

Figura 4: Mapa mental (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Além dos mapas, uma peça importante para essa etapa é a persona. Segundo Mathias (2018), a persona é a representação do seu cliente final, personificando o público-alvo. Neste projeto a persona é definida pela pesquisa de mercado e nichos, concluindo que o público-alvo seriam pessoas jurídicas, ou seja, restaurantes que servem o alimento no litoral de Florianópolis-SC.

Por fim, concluindo a etapa, o desenvolvimento do conceito, que vai percorrer todo o projeto. Segundo Siqueira (2019), o conceito é a linha de direcionamento que dá base a todo o projeto. Feitas as análises das ferramentas aplicadas, foi possível definir o conceito como “O design simbólico do utensílio gastronômico para servir e degustar, valorizando a cultura da ostra em Santa Catarina”. Tendo como objetivo, a produção de um conjunto de peças para servir e destacar um alimento característico da cultura Catarinense: A ostra.

4.1.2 Ideação

A segunda etapa da metodologia do Design Thinking é a Ideação. Para Vianna (2014), essa fase é onde promovemos as alternativas com base nos dados da primeira etapa. No projeto, a primeira ferramenta aplicada nesta etapa foi o Brainstorming, ou seja, uma chuva de ideias, sem julgamentos e limites de possibilidades, usada por muitas empresas para explorar ideias e dinamicidade de grupos. Após aplicada esta ferramenta, com o auxílio da matriz de decisão para analisar os pontos fortes e fracos, e com a seleção de ideias concluídas foi possível evoluir no formato de desenho e volumetria, que pode-se observar através da Figura 5, 6 e 7.

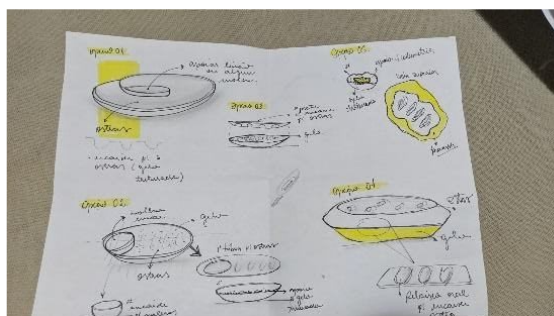


Figura 5: Geração de alternativas (imagem elaborada pelo autor, 2020).

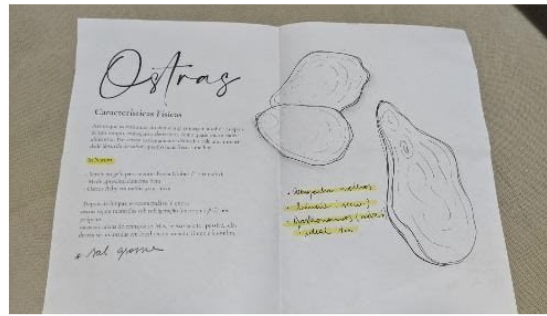


Figura 6: Geração de alternativas (imagem elaborada pelo autor, 2020).

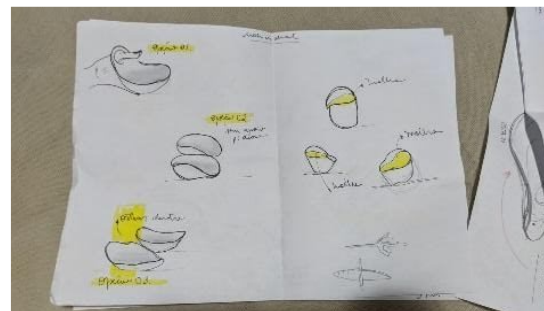


Figura 7: Geração de alternativas (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Surgindo inúmeras possibilidades, fez-se necessário filtrar para a escolha da melhor alternativa, com auxílio da matriz de decisão, para definir a melhor escolha baseada nas necessidades reais do cenário. A alternativa escolhida contempla as condições físicas do alimento, como a necessidade de permanecer no gelo, mantendo a higiene, não expondo o gelo e por consequência, a água decorrente do derretimento do gelo, mantê-las separadas, facilitando a pega, não encostando no gelo, e em uma posição estável, visto que a concha da ostra é côncava e irregular, dificultando a estabilidade.

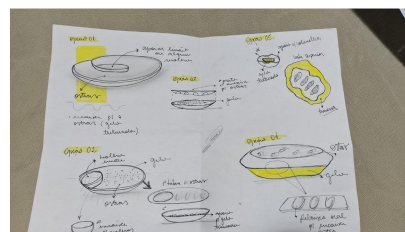


Figura 8: Alternativa escolhida (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Finalizando a etapa de ideação, que para Vianna (2014), as ideias ao longo desse processo são constantemente validadas através das ferramentas de posicionamento, como a matriz de decisão que foi aplicada.

4.1.3 Prototipação

A fase de prototipação, para Morais (2018), é a melhor maneira de se validar um projeto, e tem como principal objetivo tornar o produto tangível de uma forma rápida e econômica. No presente projeto, a fase de prototipação foi ideal para analisar medidas, encaixes e proporções.

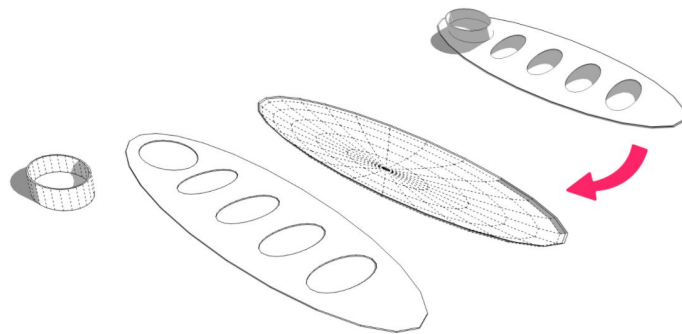


Figura 9: Modelagem 3D (imagem elaborada pelo autor, 2020).



Figura 10: Ambientação 3D (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Como o objetivo do projeto é desenvolver um conjunto para servir o alimento, o tempo foi um dos principais fatores para tomar a decisão de modelar fisicamente apenas o prato principal, que serve a ostra, assim, por consequência, o conjunto completo foi modelado através do software Solidworks 3D, possibilitando uma visualização concreta da proposta como podemos analisar na Figura 11.

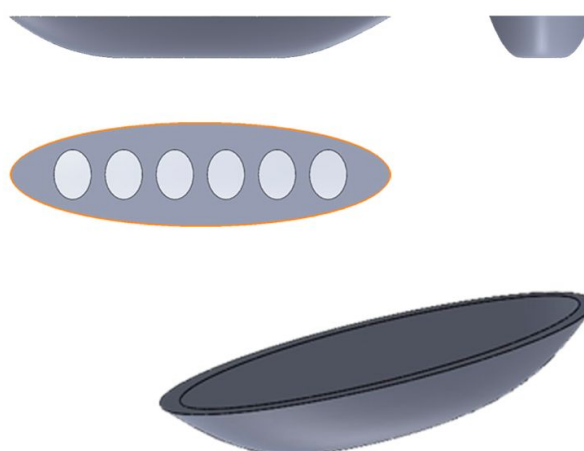


Figura 11: Modelagem 3D (imagem elaborada pelo autor, 2020).

A realização dessa etapa foi essencial para a validação estrutural do produto. Após modelado em 3D para visualização, foi modelado em 2D para utilizar a silhueta para o recorte a *laser*, resultando no modelo disposto na figura 12.



Figura 12: Protótipo (imagem elaborada pelo autor, 2020).

Para MJV (2018), a versão inicial e de baixo custo tem o propósito de revelar os problemas de design, usabilidade e adequação de conceito. A modelagem para esse projeto, sendo 3D, 2D ou impressa, foi importante para um resultado concreto e de fácil visualização.

5 Considerações finais

A valorização do alimento regional é algo de grande destaque para a cultura, quando o cultivo do mesmo é rentável para a economia e empregabilidade, para o desenvolvimento da sociedade é notório. A ostra é um grande exemplo, sendo cultivada nas regiões litorâneas da ilha de Florianópolis, é um

atrativo gastronômico não só para a população, mas também para os turistas. Analisando esta iguaria foi possível observar o nicho mercadológico com propriedade.

Segundo Menezes (2020), um alimento tão rico culturalmente deve brilhar na mesa quando o assunto é degustação. Na perspectiva do Design Thinking, para vender uma solução ela deve contemplar e resolver as necessidades de aplicação do produto. Já para o food design a possibilidade de transformação do alimento permite a fuga da cozinha para se destacar como um produto.

O presente projeto teve como objetivo o desenvolvimento de um conjunto de louças para servir e degustar um determinado alimento, a ostra, honrando suas características e firmando sua originalidade cultural. O uso das metodologias e ferramentas de design proporcionam uma análise concreta do cenário atual da apresentação do alimento em restaurantes, visando a necessidade de melhorias. Logo, seguindo as etapas do design thinking foi possível estudar e projetar pensando não especificamente no alimento, mas sim em utensílios para servi-lo com apreço.

Os atributos para o desenvolvimento desse conjunto de louças partiu das fases de pesquisas e contextualização históricas, a evolução do modo com que o homem aprimorou o preparo e o ato de servir o alimento, protagonizou este projeto. Conhecer e degustar o alimento foi um ponto forte para entender e agregar valor aos produtos finais, além de ser uma experiência diferenciada, conhecer um alimento tão forte para a cultura regional é de grande prestígio.

Além disso, o desenvolvimento do prato principal do conjunto, específico para servir as ostras, é válido e cumpre suas principais funções, de servir o alimento de maneira elegante, respeitando as características do mesmo.

6 Agradecimentos

Agradeço à um ser superior, que me deu paciência e força para manter algo tão importante como uma graduação em minhas prioridades. Aos meus familiares, em especial meu pai, que sempre se dedicou a dar o pontapé inicial para os estudos, meu avô Sergio Roberto Rampinelis, que se foi no decorrer deste projeto, mas que sempre me apoiou nessa profissão e sempre acreditou em mim, sinto por ele não estar aqui nesse momento tão feliz da

minha vida. Aos meus amigos e colegas de classe que sempre me apoiaram em seguir com o ensino, e a todos os professores que fazem parte da grade curricular do curso de Design de Produtos, pelo aprendizado, vivência, e toda atenção. Gratifico o orientador da disciplina TC1, Maico Carlos Vieira, e o professor da disciplina de TCC, Fabio Brodbeck, pela disponibilidade em qualquer horário e ao cuidado de se pôr em nosso lugar de aluno e ser humano em meio a esta pandemia. Reconheço também a participação indispensável do orientador da disciplina de TCC, João Luis Rieth, por todo o conhecimento repassado ao decorrer deste projeto, incentivo, disponibilidade e flexibilidade na troca de ideias. Agradeço também a todos, que de forma direta ou indireta fizeram parte desta etapa tão importante para meu futuro.

Referências

BARBOSA, Livia et al. As tendências da alimentação. **FIESP/ITAL. Brasil Food Trends**, 2020.

CALDEIRA, Ana. **Na cozinha tem história: mesa:** de mesa em mesa. De mesa em mesa. 2015. Disponível em:
<https://revista.sociedadedamesa.com.br/2015/12/na-cozinha-tem-historia-mesa/#:~:text=A%20mesa%20%E2%80%93%20palavra%20que%20deriva,refei%C3%A7%C3%B5es%20s%C3%A3o%20feitas%20em%20mesas..> Acesso em: 07 jul. 2020.

CARDOSO, Cilene Estol. **Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda**. 2013. 14 f. Monografia (Especialização) - Curso de Design de Moda, Centro Univesitário Metodista - Ipa, Fortaleza, 2013. Disponível em:
http://coloiomod.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf. Acesso em: 10 jul. 2020.

CARGNIN, Mariana Aguiar et al. **Influência da impregnação a vácuo de curcumina nas características físico-químicas das ostras (Crassostrea Gigas)**. 2017.

FERREIRA, Jaime Fernando; NETO, F. M. O. Cultivo de moluscos em Santa Catarina. **BARROSO, GF; POERSCH, LHS; CAVALLI, RO Sistemas de cultivo aquícolas na zona costeira do Brasil: recursos, tecnologias, aspectos ambientais e sócioeconômicos**. Rio de Janeiro: UFRJ, p. 87-96, 2007.

FLANDRIN, Montanari. **História da alimentação**. Sao Paulo: Estacao Liberdade, 1998.

GUIXÉ, Martí; MILLET, Joaquim Ruiz; PLANELLA, Ana. **Food design**. Galería H2O, 2003.

IFOPE. **Indústria Alimentícia:** crescimento e impacto na economia. Crescimento e Impacto na Economia. 2020. Disponível em:
<https://blog.ifope.com.br/crescimento-da-industria-de-alimentos/>. Acesso em: 07 dez. 2020.

LEME, Jessica. **Food Design:** mais que um alimento, uma memória. mais que um alimento, uma memória. 2019. Disponível em:
<https://www.interativacom.com/blog/categorias/artigos/food-design-mais-que-u-m-alimento-uma-memoria.html>. Acesso em: 07 dez. 2020

MACEDO, Mayara Atherino; MIGUEL, Paulo Augusto Cauchick; CASAROTTO FILHO, Nelson. A caracterização do design thinking como um modelo de

inovação. **RAI Revista de Administração e Inovação**, v. 12, n. 3, p. 157-182, 2015.

MARTINS, Michael Fernandes. **Food design**: relacionamento entre alimento e o homem. 2015. 106 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Produtos, Universidade do Extremo Sul Catarinense - Unesc, Criciúma, 2015. Disponível em:

<http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/4024/1/Michael%20Fernandes%20Martins.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2020.

MIOTTO, Marília et al. **Recomendações para um programa de boas práticas aquícolas em cultivos de ostras (Crassostrea gigas)**. 2012.

MONTANARI, Massimo. **Comida como cultura**. 2. ed. São Paulo: Editora Senac, 2008. 208 p.

MORAIS, Jaider. **Prototipação**: a melhor forma de testar e validar um projeto. A MELHOR FORMA DE TESTAR E VALIDAR UM PROJETO. 2018. Disponível em:

<https://designcomcafe.com.br/prototipacao-a-melhor-forma-de-testar-e-validar-um-projeto/>. Acesso em: 07 dez. 2020.

MOREIRA, Sueli Aparecida. **Alimentação e comensalidade: aspectos históricos e antropológicos**. 2010. 26 f. Tese (Doutorado) - Curso de Nutricionista, Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

MOREIRA, Walter. **Revisão de Literatura e Desenvolvimento Científico: conceitos e estratégias para confecção**. 2004. 30 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Centro Universitário Teresa D'Ávila, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://fatea.br/seer3/index.php/Janus/article/view/102>. Acesso em: 25 jun. 2020.

PETRIELLI, Fernanda Almeida da Silva et al. **Viabilidade técnica e econômica da utilização comercial das conchas de ostras descartadas na localidade do Ribeirão da Ilha**, Florianópolis, Santa Catarina. 2008.

POLI, C.R. 2004. **Cultivo de Ostras do Pacífico** (*Crassostrea gigas*, 1852). In: Poli, C.R.; Poli, A. T. B.; Andreatta, E.; Beltrame, E. (orgs). *Aqüicultura: experiências brasileiras*. Multifatorial editora. Florianópolis, p. 251-266

SILVA, Giselli. **Projeto de viabilidade para uma fazenda marinha de cultivo de ostras do pacífico na cidade de Florianópolis/sc**. 2007. 103 f. TCC (Graduação) - Curso de Administração, Ciências da Administração, UFSC, Florianópolis, 2007. Disponível em: <http://tcc.bu.ufsc.br/Adm292442.PDF>. Acesso em: 07 dez. 2020.

SOUSA, Rose Maria Martins Gomes de. **Alimentação e culinária na cultura dos descendentes de açorianos em Santo Antônio de**

Lisboa-Florianópolis (Ilha de Santa Catarina-Brasil). 2010. Tese de Doutorado.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução:** o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010.

ABUJAMRA, Tereza et al. Caracterização da produção informal de alimentos de origem animal em três projetos de assentamentos em Jataí, GO. **Cadernos de Ciência & Tecnologia**, v. 37, n. 3, p. 26781, 2020.

CARGNIN, Mariana Aguiar et al. **Influência da impregnação a vácuo de curcumina nas características físico-químicas das ostras (Crassostrea Gigas).** 2017.

CARNEIRO, Henrique. **Comida e sociedade: uma história da alimentação.** Elsevier Brasil, 2017.

LÖBACH, Bernd. Design industrial. **São Paulo: Edgard Blücher**, 2001.

BRAGA, Alexandre Santaella et al. Design de Interface-As origens do design e sua influência na produção da hipermídia. 2004.

TERRAUBE, Julien; GUIXÉ, David; ARROYO, Beatriz. Diet composition and foraging success in generalist predators: Are specialist individuals better foragers?. **Basic and Applied Ecology**, v. 15, n. 7, p. 616-624, 2014.

FLAVORS & BOTANICALS. Brasil: Duas Rodas, 2018. Disponível em: <https://www.duasrodas.com/blog/>. Acesso em: 21 dez. 2020.

MARINHO, Maria Cristina Sebba; HAMANN, Edgar Merchán; LIMA, Ana Carolina da Cunha Floresta. Práticas e mudanças no comportamento alimentar na população de Brasília, Distrito Federal, Brasil. **Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil**, v. 7, n. 3, p. 251-261, 2007.

VIANNA, Maurício. **Design thinking: inovação em negócios.** Design Thinking, 2012.