



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**A ARTE DE COMUNICAR:
Portfólio de Design Gráfico**

MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA

CABEDELO
2023

MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA

**A ARTE DE COMUNICAR:
Portfólio de Design Gráfico**

Portfólio apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof^a Luciana Dinoá

S586a Silva, Maria Luiza da Penha.

A Arte de Comunicar: Portfólio de Design Gráfico / Maria Luíza da Penha Silva – Cabedelo, 2023.
98 f.; il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Profa. Ma. Luciana Mendonça Dincá Pereira.

1. Design gráfico. 2. Portfólio. 3. Identidade visual. I. Título.

CDU 741



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA

A ARTE DE COMUNICAR: Portfólio de Design Gráfico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Tecnólogo(a) em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Trabalho avaliado na sua forma final para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB Campus Cabedelo e aprovado pela banca examinadora em 03 de julho de 2023.

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Me. Luciana Medonça Dinoá Pereira
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Cabedelo/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- **Luciana Mendonca Dinoa Pereira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 20:21:11.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 31/07/2023 21:57:18.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/08/2023 09:05:14.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/07/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 454237
Verificador: 0829305dc2
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a meus pais, Rosa e Luiz, que nunca deixaram de me apoiar, abraçaram meus sonhos e me ajudaram a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do caminho, e aos meus irmãos, Aninha, Wilson e Bibi, que sempre se fizeram presentes.

Aos amigos com quem tive o prazer de construir laços antes e durante o período de graduação, por compartilharem comigo tantos momentos de descobertas e aprendizado e por todo o companheirismo todos esses anos. Em especial às minhas meninas Adônia, Bárbara, Brenda, Jhenifer e Julia, vocês tornaram essa experiência muito mais leve e agradável, ainda temos muitas histórias para viver.

Aos professores, por todos os conselhos, ajuda, dedicação e pela paciência com a qual guiaram nosso aprendizado.

Ao meu namorado, com quem eu divido todos os momentos bons e ruins, que sempre apoia minhas loucuras e acredita mais em mim do que eu mesma.

E por fim, agradeço a mim, por ter tido coragem de mudar e ir atrás de fazer dar certo, por sempre ter dado o meu melhor e por aprender a me olhar com mais carinho.

RESUMO

Um portfólio de design gráfico é uma compilação cuidadosamente organizada de trabalhos e projetos desenvolvidos por um designer gráfico, funcionando como um registro visual para demonstrar habilidades, o estilo do designer e facilitar uma visão abrangente de suas capacidades. O objetivo deste trabalho é apresentar uma coleção diversificada de projetos desenvolvidos durante o período de graduação em design gráfico, com o propósito de demonstrar minha trajetória de aprendizado e desenvolvimento ao longo do curso. Para facilitar a compreensão, o trabalho está organizado em seções com base nas tipologias dos projetos apresentados, dispostos em ordem cronológica para mostrar a evolução ao longo do tempo. Os diversos projetos incluídos neste portfólio utilizam diferentes metodologias e princípios de design gráfico como orientação, além de envolver pesquisas de campo para coleta de dados e imagens, em algumas situações. O resultado almejado é uma seleção dos melhores projetos nas áreas de interesse, como Identidade Visual, Design de Embalagem, Design de Sinalização e Design Editorial.

Palavras-Chave: *Design Gráfico, Portfólio, Identidade Visual, Embalagem, Sinalização, Design Editorial.*

ABSTRACT

A graphic design portfolio is a carefully organized compilation of work and projects developed by a graphic designer, functioning as a visual record to demonstrate the designer's skills, and style and facilitate a comprehensive view of his capabilities. The objective of this work is to present a diverse collection of projects developed during the undergraduate period in graphic design, to demonstrate my learning and development trajectory throughout the course. To facilitate understanding, the work is organized into sections based on the typologies of the projects presented, arranged in chronological order to show the evolution over time. The various projects included in this portfolio use different methodologies and principles of graphic design as guidance, in addition to involving field research to collect data and images, in some situations. The desired result is a selection of the best projects in areas of interest, such as Visual Identity, Packaging Design, Sign Design, and Editorial Design.

Keywords: *Graphic Design, Visual Identity, Packaging, Signage, Editorial Design*

Design Gráfico, Portfólio, Identidade Visual, Embalagem, Sinalização, Design Editorial.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	17
Figura 2 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora	18
Figura 3 - Rascunhos da marca Fonte: De autoria própria	19
Figura 4 - Marca final e variações Fonte: De autoria própria	19
Figura 5 - Tipografia do projeto Fonte: De autoria própria.....	20
Figura 6 - Exemplo de de uso da tipografia Fonte: De autoria própria.....	20
Figura 7 - Cores do projeto Fonte: De autoria própria	21
Figura 8 - Aplicação do logotipo Fonte: De autoria própria	21
Figura 9 – Aplicação em embalagem Fonte: De autoria própria.....	22
Figura 10 - Aplicação em adesivos Fonte: De autoria própria	22
Figura 11 - Aplicação em rede social Fonte: De autoria própria.....	22
Figura 12 - Aplicações da marca	22
Figura 13 - Aplicação em embalagem Fonte: De autoria própria	23
Figura 14 - Aplicação em embalagem Fonte: De autoria própria	23
Figura 15 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	24
Figura 16 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora	25
Figura 17 - Rascunhos da marca Fonte: De autoria própria	25
Figura 18 - Logotipo do festival Fonte: De autoria própria	26
Figura 19 - Tipografia utilizada no projeto Fonte: De autoria própria.....	26
Figura 20 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	27
Figura 21 - Elementos de apoio Fonte: De autoria própria	27
Figura 22 - Aplicação do logotipo Fonte: De autoria própria	28
Figura 23 - Variações do logotipo Fonte: De autoria própria.....	28
Figura 24 - Aplicação em rede social Fonte: De autoria própria.....	29
Figura 25 - Aplicação em cartaz Fonte: De autoria própria	29
Figura 26 - Aplicação em camiseta Fonte: De autoria própria.....	30
Figura 27 - Aplicação em boné Fonte: De autoria própria	30
Figura 28 - Aplicação em bolsa Fonte: De autoria própria	31
Figura 29 - Aplicação em copos Fonte: De autoria própria	31
Figura 30 - Aplicação em adesivos Fonte: De autoria própria.....	32
Figura 31- Todos os elementos da marca Fonte: De autoria própria.....	32
Figura 32 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	33

Figura 33 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora	34
Figura 34 - Primeira versão da marca Fonte: De autoria própria	34
Figura 35 – Logotipo Fonte: De autoria própria.....	35
Figura 36 - Tipografias utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria.....	35
Figura 37 - Exemplo de uso da tipografia Fonte: De autoria própria.....	36
Figura 38 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	36
Figura 39 - Elementos de apoio Fonte: De autoria própria	37
Figura 40 – Pattern Fonte: De autoria própria.....	37
Figura 41 - Aplicação do logotipo Fonte: De autoria própria	37
Figura 42 - Aplicação em papelaria Fonte: De autoria própria	38
Figura 43 - Aplicação em adesivos Fonte: De autoria própria	39
Figura 44 - Aplicação da marca Fonte: De autoria própria	39
Figura 45 - Aplicação da marca Fonte: De autoria própria	40
Figura 46 - Aplicação em proposta de orçamento Fonte: De autoria própria	40
Figura 47- Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	41
Figura 48 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora	42
Figura 49 - Painel de referências do projeto Fonte: Compilação da autora	42
Figura 50 - Primeiras versões da marca Fonte: De autoria própria	43
Figura 51 - Versões finais do logotipo Fonte: De autoria própria.....	43
Figura 52 - Tipografias utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria.....	44
Figura 53 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	44
Figura 54 - Aplicação do logotipo Fonte: De autoria própria	45
Figura 55 - Elementos de apoio Fonte: De autoria própria	45
Figura 56 - Aplicações da marca Fonte: De autoria própria.....	46
Figura 57- Aplicações da marca em embalagem Fonte: De autoria própria	47
Figura 58 - Aplicação da marca Fonte: De autoria própria	48
Figura 59 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	49
Figura 60 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora	49
Figura 61- Painel de referências do projeto Fonte: Compilação da autora	50
Figura 62 - Primeiro estudo de embalagem Fonte: De autoria própria	50
Figura 63 - Ilustrações de personagem Fonte: De autoria própria.....	51
Figura 64 - Tipografia utilizada no projeto Fonte: De autoria própria.....	51
Figura 65 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	51
Figura 66 - Layout da embalagem do suco de banana e morango Fonte: De autoria própria..	52

Figura 67 - Layout da embalagem do suco de uva e abacaxi Fonte: De autoria própria	52
Figura 68 - Layout da embalagem do suco de laranja e acerola Fonte: De autoria própria	53
Figura 69 - Embalagens finais Fonte: De autoria própria	53
Figura 70 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	54
Figura 71 - Moodboard do projeto Fonte: Compilação da autora	55
Figura 72 - Painel de referências para o projeto Fonte: Compilação da autora.....	55
Figura 73 - Tipografias utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria.....	56
Figura 74 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	57
Figura 75 - Selos informativos Fonte: De autoria própria.....	57
Figura 76 - Layout da embalagem do creme de limpeza Fonte: De autoria própria	58
Figura 77 - Layout da embalagem do óleo capilar	58
Figura 78 - Embalagem do creme de limpeza Fonte: De autoria própria.....	59
Figura 79 - Embalagem do óleo capilar Fonte: De autoria própria.....	59
Figura 80 - Apresentação das embalagens Fonte: De autoria própria.....	60
Figura 81 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	61
Figura 82 - Tipografia e cores utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria	62
Figura 83 - Mapeamento do subsolo Fonte: De autoria própria.....	62
Figura 84 - Mapeamento do térreo Fonte: De autoria própria.....	63
Figura 85 - Moodboard utilizado no projeto Fonte: Compilação desenvolvida por Gegê Lima e João Faissal.....	63
Figura 86 - Desenho técnico de placas indicativas Fonte: De autoria própria	64
Figura 87 - Exemplificação das placas indicativas Fonte: De autoria própria	65
Figura 88 - Exemplificação da indicação de andar Fonte: De autoria própria.....	65
Figura 89 - Desenho do mural do jardim da garagem Fonte: De autoria própria.....	66
Figura 90 - Desenho do mural 01 da garagem Fonte: De autoria própria.....	66
Figura 91 - Desenho do mural 02 da garagem Fonte: De autoria própria.....	67
Figura 92 – Mural 02 aplicado Fonte: Fotografia de Max Oliveira, 2023	67
Figura 93 - Desenho da intervenção da escadaria Fonte: De autoria própria.....	68
Figura 94 - Desenho do mural da escada Fonte: De autoria própria	68
Figura 95 - Desenho do mural da sala de soro Fonte: De autoria própria.....	69
Figura 96 – Imagem retirada de vídeo feito no mural da sala de soro Fonte: Print de vídeo no instagram da influenciadora Joyce Vanessa, 2023	69
Figura 97 - Desenho do letreiro da fachada Fonte: De autoria própria	70
Figura 98 - Letreiro da fachada aplicado Fonte: Fotografia de Max Oliveira, 2023.....	70

Figura 99 – Desenho do letreiro da recepção Fonte: De autoria própria.....	71
Figura 100 - Desenho da placa indicativa da garagem Fonte: De autoria própria	71
Figura 101 - Desenho da numeração do estabelecimento Fonte: De autoria própria.....	72
Figura 102 - Fluxograma do processo de projeção Fonte: De autoria própria	73
Figura 103 - Marca do estabelecimento Fonte: De autoria de Gegê Lima.....	74
Figura 104 - Guia de estilo Fonte: De autoria de Gegê Lima.....	74
Figura 105 - Mapeamento da primeira etapa Fonte: De autoria própria	75
Figura 106 - Desenho do totem Fonte: Desenvolvido por Elson Moraes e Maria Luíza Penha	76
Figura 107 - Perspectiva do totem Fonte: Desenvolvido por Elson Moraes e Maria Luíza Penha	76
Figura 108 - Desenho do letreiro da fachada Fonte: De autoria própria	77
Figura 109 - Aplicação do letreiro na fachada Fonte: De autoria própria.....	77
Figura 110 - Desenho da intervenção da sala de espera Fonte: Desenvolvido por Gegê Lima e Maria Luíza Penha.....	78
Figura 111 - Modelo de aplicação da intervenção Fonte: De autoria própria	78
Figura 112 - Desenho da pintura dos pilares da recepção Fonte: De autoria própria.....	79
Figura 113 - Pintura dos pilares da recepção Fonte: De autoria própria	79
Figura 114 - Desenho das peças da recepção Fonte: De autoria própria.....	80
Figura 115 - Aplicação das peças da recepção Fonte: De autoria própria	80
Figura 116 - Desenho das peças indicativas de WC Fonte: Desenvolvido por Gegê Lima e Maria Luíza Penha	81
Figura 117 - Desenho da indicação de WC PCD Fonte: De autoria própria.....	81
Figura 118 - Desenho da intervenção mural Fonte: De autoria própria	82
Figura 119 - Aplicação do mural Fonte: De autoria própria	82
Figura 120 - Fluxograma do processo de projeção adaptado Fonte: De autoria própria.....	83
Figura 121 - Moodboard utilizada no projeto Fonte: Compilação da autora	84
Figura 122 - Desenho de estrutura do encarte do CD Fonte: De autoria própria	84
Figura 123 - Desenho da estrutura do encarte do LP Fonte: De autoria própria.....	85
Figura 124 - Ilustração desenvolvida para o projeto Fonte: De autoria própria.....	85
Figura 125 - Tipografias utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria.....	86
Figura 126 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	86
Figura 127 - Planificação do encarte do CD Fonte: De autoria própria	87
Figura 128 - Aplicação do encarte do CD Fonte: De autoria própria.....	87

Figura 129 - Aplicação do encarte do CD Fonte: De autoria própria.....	88
Figura 130 - Planificação do encarte do LP Fonte: De autoria própria.....	88
Figura 131 - Aplicação do encarte do LP Fonte: De autoria própria	89
Figura 132 - Aplicação do encarte do LP Fonte: De autoria própria	89
Figura 133 - Desenho e aplicação de capa para o spotify Fonte: De autoria própria.....	90
Figura 134 - Capas do livro disponíveis no mercado Fonte: Compilação da autora.....	91
Figura 135 - Fluxograma do processo de projeção adaptado Fonte: De autoria própria.....	91
Figura 136 – Painel semântico utilizado no projeto Fonte: Compilação da autora.....	92
Figura 137 - Capa e 4º capa do livro Fonte: De autoria própria.....	93
Figura 138 - Tipografias utilizadas no projeto Fonte: De autoria própria.....	93
Figura 139 - Paleta de cor do projeto Fonte: De autoria própria.....	94
Figura 140 - Pattern desenvolvido para a parte interna do livro Fonte: De autoria própria.....	94
Figura 141 - Grid utilizado no projeto interno Fonte: De autoria própria.....	95
Figura 142 - Folha de rosto Fonte: De autoria própria.....	95
Figura 143 - Ante-rosto e sumário Fonte: De autoria própria	96
Figura 144 - Capa do capítulo Fonte: De autoria própria.....	96
Figura 145 - Página do capítulo Fonte: De autoria própria	97
Figura 146 - Aplicação das capas Fonte: De autoria própria	97
Figura 147 - Aplicação da parte interna Fonte: De autoria própria.....	98
Figura 148 - Aplicação em e-book reader Fonte: De autoria própria.....	98

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	15
2. PORTFÓLIO DE PROJETOS	17
2.1. Identidade Visual	17
2.1.1. Tupã - Projeto de Identidade Visual para marca de chocolate, 2021	17
Equipe: Maria Clara Melo, Maria Luíza Penha.....	17
2.1.3. Malu.s - Projeto de Identidade Visual de marca pessoal, 2022.....	33
2.1.4. Pérola - Projeto de Identidade Visual para marca de doces artesanais.....	41
2.2. Design de Embalagem	48
2.2.1. Suki - Projeto de Embalagem para linha de suco, 2022	48
2.2.2. Cultive - Projeto de Embalagem para linha de higiene pessoal, 2022	54
2.3. Design de Sinalização	60
2.3.1. Bruno Cosme - Projeto de Design de Sinalização para Clínica, 2022	60
2.3.2. IlhaTech - Projeto de Design de Sinalização para Coworking, 2023	72
2.4. Design Editorial	83
2.4.1. De Primeira - Projeto de Design para Encarte de Álbum, 2022.....	83
2.4.2. Tudo o que nunca contei - Projeto de Design Editorial para livro, 2022	90
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100

1. APRESENTAÇÃO

O trabalho apresentado é um portfólio contendo dez projetos desenvolvidos dentro e fora do IFPB durante o período da graduação em design gráfico. Essa modalidade é uma das possíveis formas de Trabalho de Conclusão de Curso, sendo um requisito para a conclusão dessa graduação. Dentro desse contexto, o objetivo é representar, da melhor forma possível, minha trajetória de aprendizado no curso de design. Para atingir essa finalidade, optou-se por organizar os projetos em seções com base em suas tipologias. Dentro dessas divisões, os trabalhos foram ordenados cronologicamente, começando pelo mais antigo e avançando até o mais recente, com o propósito de evidenciar a evolução em cada área. O trabalho em questão apresenta projetos de Identidade Visual, Design de Embalagem, Design de Sinalização e Design Editorial. A seleção dos projetos levou em consideração a complexidade e afinidade com as áreas apresentadas e tem a pretensão de serem expostas em um site portfólio com outros trabalhos que futuramente serão desenvolvidos.

Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um portfólio para compartilhar a experiência como estudante de design gráfico e demonstrar as habilidades e competências desenvolvidas durante o curso. Para atingir esse objetivo, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Selecionar dez projetos abrangendo diferentes áreas do design gráfico;
- Revisitar cada projeto, reunindo o que foi documentado no processo de desenvolvimento;
- Apresentar os projetos justificando cada solução e demonstrando a trajetória de execução de cada projeto.

Diversos teóricos e profissionais reconhecem a importância do portfólio de design gráfico como uma forma de apresentação concisa e impactante do trabalho de um designer. Segundo Heller (2015), a seleção criteriosa de projetos, acompanhada de descrições claras e concisas, permite que o designer demonstre seu domínio técnico, criatividade e capacidade de contar histórias por meio do design. De acordo com Landa (2018), o portfólio é uma ferramenta essencial para atrair potenciais empregadores e clientes, transmitindo confiança e credibilidade. Um portfólio bem elaborado tem o poder de capturar a atenção do público e transmitir a mensagem desejada. Dessa forma, com base nas referências apresentadas, fica evidente a

importância do portfólio de design gráfico como uma ferramenta essencial para apresentar e destacar as habilidades, conhecimentos e experiências do designer.

Link para o protótipo do portfólio online:

<https://www.figma.com/proto/BP8ilhOX2ES4wF9CeF2nhc/malu.s-site-portfolio?type=design&node-id=3411-13053&t=HHzWkiQMMARsD7y7-1&scaling=min-zoom&page-id=3411%3A13052&starting-point-node-id=3411%3A13053&mode=design>

2. PORTFÓLIO DE PROJETOS

2.1. Identidade Visual

2.1.1. Tupã - Projeto de Identidade Visual para marca de chocolate, 2021

Equipe: Maria Clara Melo, Maria Luíza Penha

Problematização

Este é um trabalho desenvolvido na disciplina de Planejamento Visual I, ministrada pela professora Renata Cadena no 3º período do curso, com foco no ensino das questões teóricas e práticas envolvidas em todas as etapas de um projeto de Identidade Visual. A atividade foi realizada em dupla, onde ambas alunas participaram de todo processo de desenvolvimento do trabalho, que consistiu em propor o redesign da marca de chocolates Tupã. A empresa se dedica à produção e comercialização de chocolates, seguindo o conceito *Bean to Bar*, que envolve o acompanhamento de todo o processo de produção, desde o plantio e seleção do cacau até o produto final. Dessa forma, a Tupã oferece chocolates de qualidade, sem a adição de ingredientes que afetem o aroma e o sabor, além de serem mais saudáveis. A marca Tupã já estava presente no mercado há alguns anos, e identificou-se uma oportunidade de redesign. Considerando as diferentes abordagens apresentadas por Matos (2015), optou-se por realizar um redesign de 2ª ordem, pois a atual logo não parecia apresentar muitos problemas de composição.

Metodologia

Para este projeto adaptou-se a metodologia de “Sistemas de Identidade Visual”, de Maria Luisa Peón (2009).



Figura 1 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

No início, realizou-se a fase de problematização, na qual foi conduzida uma pesquisa para obter um melhor entendimento sobre a marca e o processo *Bean to Bar*. Com base nos dados coletados, foi elaborado o *briefing* do projeto, revelando que a proprietária da marca é natural do Pará e incorpora em sua produção elementos da cultura indígena e ribeirinha da região. Além disso, constatou-se que a marca possui um caráter artesanal distintivo. Essas informações foram fundamentais para a criação de um *moodboard*, que serviu como orientação para a próxima etapa do projeto.



Figura 2 - Moodboard utilizado no projeto
Fonte: Compilação da autora

Na fase de concepção, deu-se início ao processo de geração de alternativas e definição de diretrizes, culminando em uma solução preliminar que foi validada pelas professoras da disciplina. Por fim, a solução escolhida foi desenvolvida e aplicada em objetos e peças para a apresentação do projeto.

Resultados

A proposta se baseou em trazer à tona, da melhor forma possível, o elemento mais artesanal, que não era tão claro na logo anterior, manter e trazer componentes que relembram a cultura indígena e nortista, como também ressaltar o protagonismo da matéria prima do chocolate.

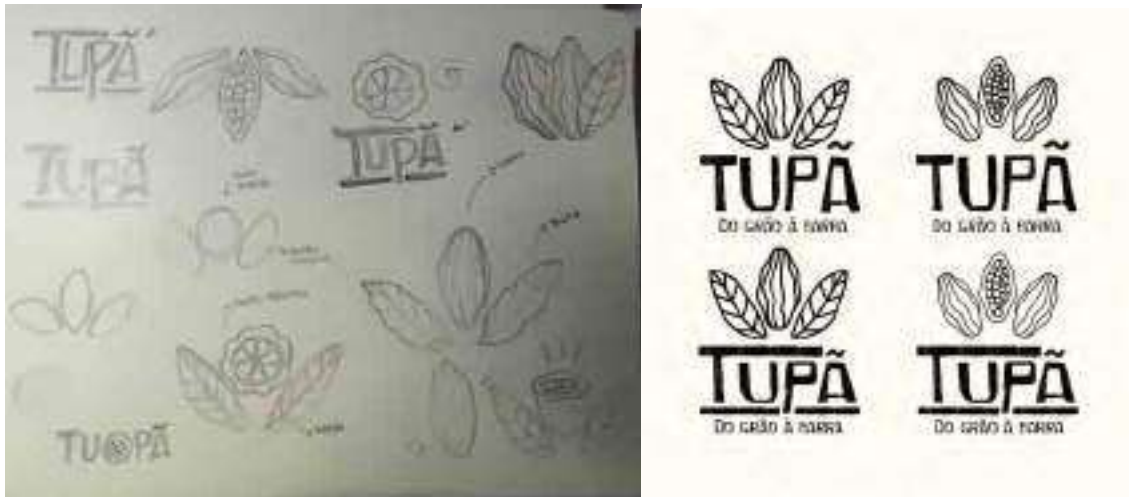
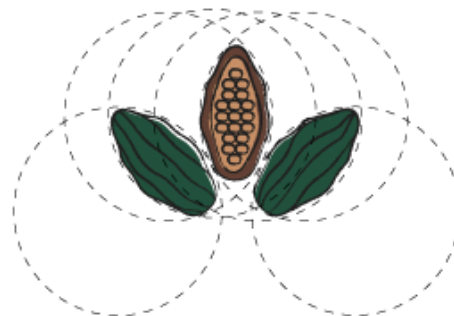


Figura 3 - Rascunhos da marca
 Fonte: De autoria própria

A atividade demandava a criação de uma marca pictórica, mantendo o formato da logo original devido ao redesign de 2ª ordem. A logo manteve o uso de símbolo e tipografia, assim como a disposição do cacau como elemento pictórico. No entanto, foram feitas modificações em relação ao estilo do desenho original, incluindo um fruto de cacau aberto no centro e um fruto fechado em cada lado.

Principal



Variações



Figura 4 - Marca final e variações
 Fonte: De autoria própria

Outro aspecto que passou por modificações foi a tipografia empregada na logo. Optou-se por utilizar uma fonte com uma aparência mais artesanal, adicionando alguns elementos para complementar a composição. Além disso, foi acrescentada uma *tagline*, utilizando a tipografia complementar selecionada para o projeto. Decidiu-se utilizar uma fonte serifada com um desenho mais regular, criando um contraste com o estilo da tipografia do nome da marca.

Tipografia

AA

Cordelina
Títulos e pequenas frases

Aa

Bree Serif Regular
Massas de textos e legendas

Figura 5 - Tipografia do projeto
Fonte: De autoria própria

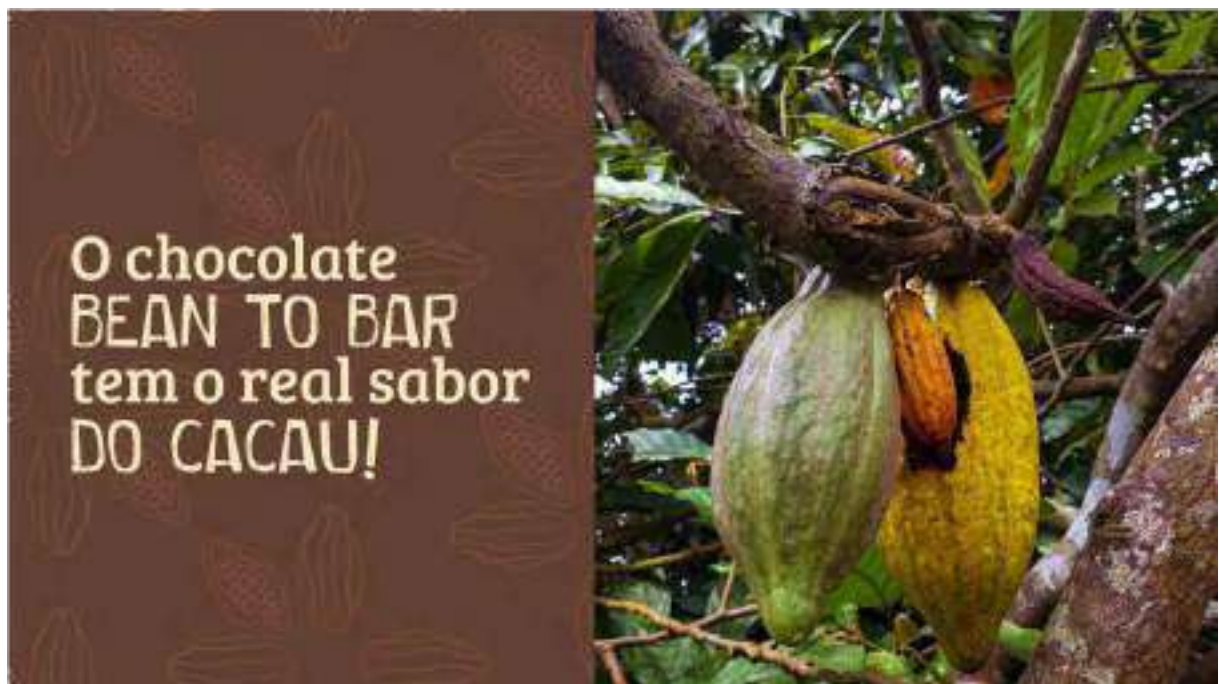


Figura 6 - Exemplo de de uso da tipografia
Fonte: De autoria própria

Em relação às cores, foi decidido utilizar uma paleta que se mantém próxima à identidade anterior, com tonalidades de marrom e verde. Essas cores foram escolhidas para evocar o principal componente do chocolate, o cacau, e foram utilizadas para criar uma categorização das diferentes linhas de produtos da marca.

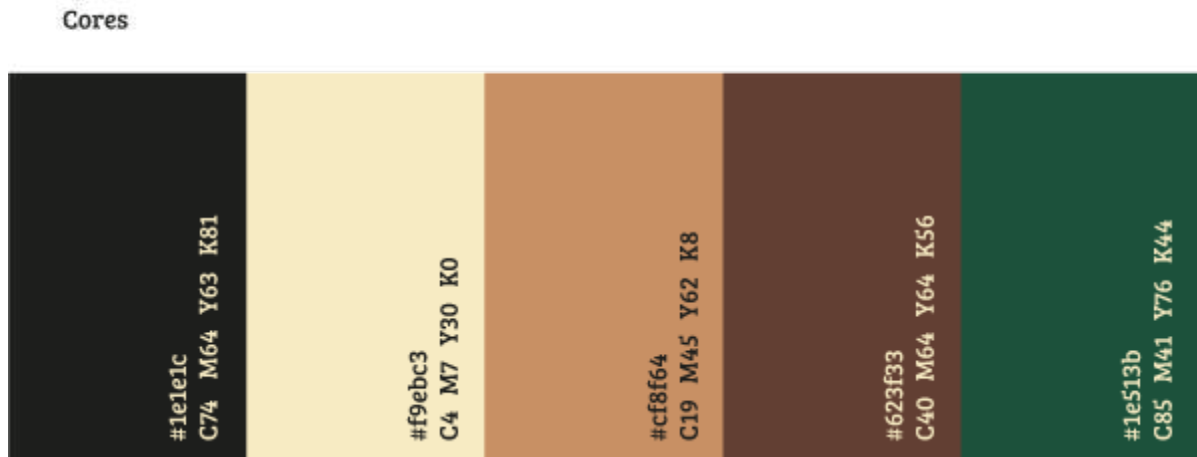


Figura 7 - Cores do projeto
Fonte: De autoria própria

Além disso, foram selecionados objetos que se adequam ao contexto da marca, como sacos de papel, embalagens, adesivos e bolsas de algodão cru, para a aplicação da identidade visual e a criação da apresentação final do projeto.



Figura 8 - Aplicação do logotipo
Fonte: De autoria própria



Figura 9 – Aplicação em embalagem
Fonte: De autoria própria



Figura 10 - Aplicação em adesivos
Fonte: De autoria própria



Figura 11 - Aplicação em rede social
Fonte: De autoria própria



Figura 13 - Aplicação em embalagem
Fonte: De autoria própria



Figura 14 - Aplicação em embalagem
Fonte: De autoria própria

2.1.2. Festival Solar - Projeto de Identidade Visual para evento, 2021

Equipe: Brenda Dala, Maria Luíza Penha

Problematização

Este é um trabalho realizado na disciplina de Planejamento Visual I, ministrada pela professora Renata Cadena no 3º período do curso, com o objetivo de ensinar os conceitos teóricos e práticos envolvidos em todas as etapas de um projeto de Identidade Visual. A atividade foi realizada em dupla, onde ambas alunas tiveram participação em todas as etapas do projeto, que consistiu no desenvolvimento de um logotipo para um evento fictício em João Pessoa. Inicialmente, foi necessário conceituar o evento e, em seguida, criar sua identidade visual. O objetivo do evento era promover e incentivar a cultura local por meio de uma feira, na qual artistas de João Pessoa e região teriam a oportunidade de expor e vender seus trabalhos. Além disso, o evento contaria com apresentações de bandas do cenário musical paraibano e estandes para venda de comida.

Metodologia

Inicialmente, utilizando de forma adaptada a metodologia apresentada em "Sistemas de Identidade Visual" (2009) de Maria Luíza Peón, foi realizada a fase de problematização.



Figura 15 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Nessa etapa, foram conduzidas pesquisas e elaborado um *briefing*, além de ser criado um *moodboard* com base nos dados coletados. Durante essa fase, também foi realizado o processo de *naming* do evento, que recebeu o nome de "Solar", em referência ao local e à época do ano em que o festival aconteceria.



Figura 16 - Moodboard utilizado no projeto
Fonte: Compilação da autora

Na fase de concepção, foi dado início ao processo de geração de alternativas e definição de diretrizes. Chegou-se a uma solução preliminar que passou por validação com as professoras da disciplina.



Figura 17 - Rascunhos da marca
Fonte: De autoria própria

Posteriormente, a solução escolhida foi desenvolvida e aplicada em objetos e peças de divulgação para a apresentação do projeto.

Resultados

O nome e o formato do evento mencionados no *briefing* foram os pontos de partida para o desenvolvimento da Identidade Visual. Como se tratava de um festival de verão, optou-se por adotar uma estética alegre e despojada. Para o logotipo, decidiu-se trabalhar com letreiramento, que foi inicialmente desenhado à mão no papel e depois vetorizado, buscando transmitir o caráter artístico e artesanal do festival.



*Figura 18 - Logotipo do festival
Fonte: De autoria própria*

Na escolha da tipografia de apoio, foi selecionada uma fonte que contrastasse com a sinuosidade do logotipo, priorizando também a legibilidade, já que seria utilizada em textos mais extensos.

TIPOGRAFIA

ABC

**BIG JOHN
TITULOS E MASSA DE TEXTO**



*Figura 19 - Tipografia utilizada no projeto
Fonte: De autoria própria*

No que diz respeito às cores, foi composta uma paleta de cores fortes e vibrantes, com o intuito de transmitir a celebração da criatividade presente no festival.

CORES

#FFC501 R: 255 G: 197 B: 1 C: 0% M: 25% Y: 93% K: 0%	#F9BDE9 R: 249 G: 189 B: 233 C: 5% M: 34% Y: 0% K: 0%	#014BA2 R: 1 G: 75 B: 162 C: 98% M: 73% Y: 0% K: 0%	#80D8D1 R: 128 G: 216 B: 209 C: 50% M: 0% Y: 25% K: 0%	#FF4324 R: 255 G: 67 B: 36 C: 0% M: 83% Y: 83% K: 0%
--	---	---	--	--

Figura 20 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria

Por fim, a partir do logotipo, foram criados elementos que remetiam à época do verão e ao fato de João Pessoa ser uma cidade litorânea, para complementar a identidade visual. Para melhor apresentação do projeto, a identidade visual foi aplicada em peças de divulgação como cartazes e banners, e tem objetos de brinde como adesivos, camisetas e bonés.



Figura 21 - Elementos de apoio
Fonte: De autoria própria



*Figura 24 - Aplicação em rede social
Fonte: De autoria própria*



*Figura 25 - Aplicação em cartaz
Fonte: De autoria própria*



*Figura 26 - Aplicação em camiseta
Fonte: De autoria própria*



*Figura 27 - Aplicação em boné
Fonte: De autoria própria*



Figura 28 - Aplicação em bolsa
Fonte: De autoria própria



Figura 29 - Aplicação em copos
Fonte: De autoria própria



Figura 30 - Aplicação em adesivos
Fonte: De autoria própria



Figura 31- Todos os elementos da marca
Fonte: De autoria própria

2.1.3. Malu.s - Projeto de Identidade Visual de marca pessoal, 2022

Problematização

Este trabalho é resultado da disciplina de Gestão de Projeto, ministrada no 5º período pelo professor Daniel Lourenço, com o propósito de capacitar os estudantes de design para conduzir projetos de forma racional dentro da atividade profissional, seja em empresas, coletivos, como autônomos ou de forma individual. A última atividade desenvolvida nessa disciplina consistiu na elaboração da Identidade Visual individual. Nesse contexto, a marca "Malu.s" foi criada com o objetivo de me representar como Designer Gráfica, que está ingressando no mercado e tem como foco áreas como Identidade Visual, Design de Embalagem, Design Editorial, Sinalização e Ilustração. Além disso, a identidade visual também deve refletir um pouco da minha personalidade e estilo de trabalho. Através de pesquisas e sessões de *brainstorming*, definiu-se no *briefing* que a marca deveria transmitir uma imagem jovem e amigável, ao mesmo tempo em que inspirasse confiança e profissionalismo.

Metodologia

Para esse projeto, utilizou-se, de forma adaptada, a metodologia apresentada por Maria Luísa Peón em seu livro "Sistemas de Identidade Visual". Essa metodologia divide o processo de projeto em três etapas principais.



Figura 32 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Na primeira etapa, denominada Fase A - Problematização, realizou-se um diagnóstico da situação do projeto por meio da coleta de dados, a fim de estabelecer os requisitos e restrições do trabalho. Isso foi realizado por meio de pesquisas e definição do *briefing*. Além disso, foi elaborado um painel de referências com base nessas atividades, visando auxiliar na próxima etapa.



Figura 33 - Moodboard utilizado no projeto
 Fonte: Compilação da autora

A Fase B - Concepção é dividida em cinco subetapas: geração de alternativas, definição de direção, solução preliminar, validação e solução final. Nesse projeto, a etapa de validação foi aplicada através de uma apresentação preliminar para avaliação e *feedbacks* de colegas de classe e do professor da disciplina, a solução final foi embasada em observações próprias, e nos comentários trazidos na etapa de validação.



Figura 34 - Primeira versão da marca
 Fonte: De autoria própria

Por fim, a Fase C - Especificação visa elaborar e fornecer o material necessário para a implementação da Identidade Visual produzida, o que foi realizado por meio da criação de modelos de apresentação e aplicação do sistema em objetos de papelaria.

Resultados

Por se tratar de uma identidade destinada a alguém que está ingressando no mercado, decidiu-se que era necessário enfatizar e destacar o nome da marca, optando assim por utilizar uma marca tipográfica. Para expressar juventude e singularidade na identidade, a solução adotada foi modificar uma das letras do nome, desenhando o "M" com curvas pronunciadas. Essa característica também funciona como um símbolo quando usado separadamente do logotipo completo.



Figura 35 – Logotipo
Fonte: De autoria própria

Para atender aos critérios definidos no *briefing*, foi escolhida uma tipografia sem serifa, com design arredondado, transmitindo uma imagem acessível e amigável. Essas características também são encontradas na tipografia complementar selecionada.



Figura 36 - Tipografias utilizadas no projeto
Fonte: De autoria própria



Figura 37 - Exemplo de uso da tipografia
 Fonte: De autoria própria

A paleta de cores escolhida busca se diferenciar das demais marcas do mercado, que geralmente optam pelo preto ou por uma paleta monocromática. Além disso, as cores vibrantes foram escolhidas para refletir o caráter criativo e curioso mencionado no *briefing*.

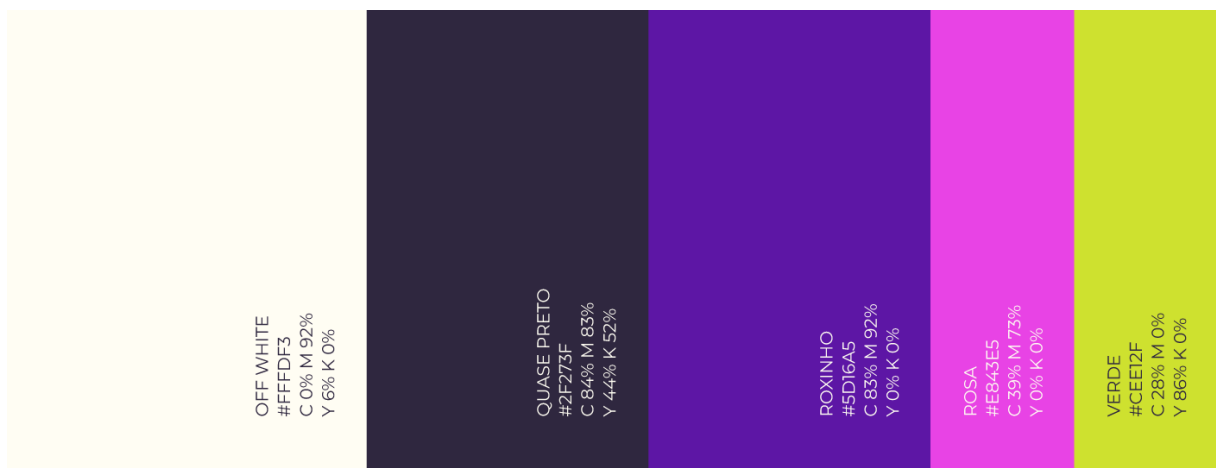


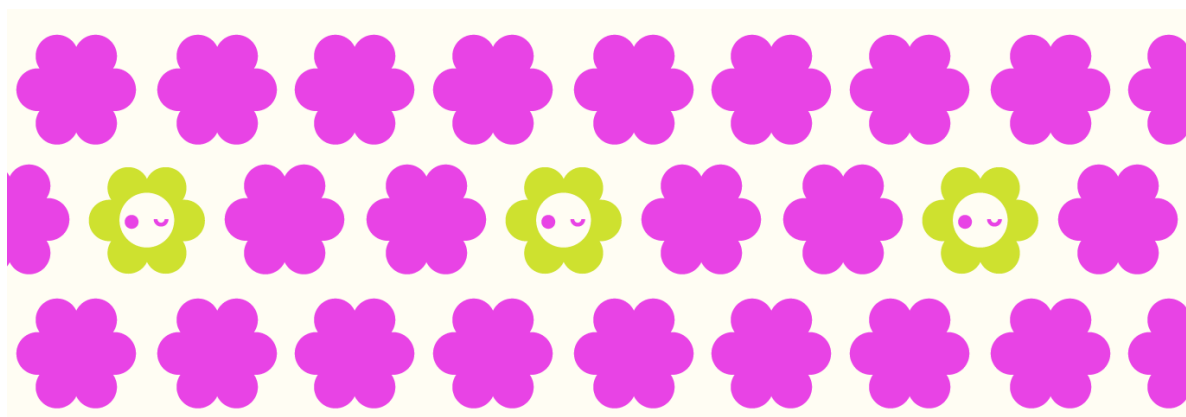
Figura 38 - Paleta de cor do projeto
 Fonte: De autoria própria

Para complementar a identidade visual e ampliar suas possibilidades de uso, foram desenvolvidos alguns elementos de apoio.



*Figura 39 - Elementos de apoio
Fonte: De autoria própria*

Por fim, seguindo as exigências da atividade, a identidade visual foi aplicada em objetos de papelaria e foi criado um modelo de orçamento.



*Figura 40 – Pattern
Fonte: De autoria própria*



*Figura 41 - Aplicação do logotipo
Fonte: De autoria própria*



Figura 42 - Aplicação em papelaria
Fonte: De autoria própria



Figura 45 - Aplicação da marca
 Fonte: De autoria própria



Figura 46 - Aplicação em proposta de orçamento
 Fonte: De autoria própria

2.1.4. Pérola - Projeto de Identidade Visual para marca de doces artesanais

Problematização

Pérola é uma pequena empresa do ramo de doces caseiros, criada por uma mulher empreendedora e mãe, com o objetivo de complementar a renda familiar e, no futuro, expandir para se tornar uma doceria. Diante disso, a cliente identificou a necessidade de desenvolver a identidade visual da empresa. Para iniciar o projeto, foi elaborado um *briefing* por meio de um questionário enviado à cliente. Após a aprovação desse documento, definiu-se que o público principal da marca seria composto por mulheres entre 18 e 30 anos, que têm o hábito de consumir sobremesas e doces derivados de chocolate. Além disso, foi considerado importante alcançar também o público interessado em bolos e doces para eventos. Dessa forma, a marca deveria transmitir o cuidado e profissionalismo da proprietária no trato com os clientes, bem como o compromisso com a qualidade dos produtos. Além disso, era necessário agregar valor e sofisticação aos itens oferecidos. Nessa etapa, também se definiu que a marca seria utilizada tanto no meio digital, por meio das redes sociais, como em materiais impressos, uma vez que a divulgação é realizada principalmente por meio desses canais, e os produtos demandam personalização em embalagens e etiquetas.

Metodologia

Utilizando como base a metodologia de Maria Luísa Peón (2003), foi enviado inicialmente um questionário para a cliente, com perguntas relacionadas à sua empresa e expectativas para o projeto.



Figura 47- Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Com os dados coletados, foi criado um *moodboard* que explorou o universo da marca, bem como um painel com referências visuais de empresas similares, que serviram como ponto de partida para a etapa seguinte.



Figura 48 - Moodboard utilizado no projeto
Fonte: Compilação da autora



Figura 49 - Painel de referências do projeto
Fonte: Compilação da autora

Na fase de concepção, deu-se início ao processo de geração de alternativas e escolha de diretrizes. Foram desenvolvidas duas possíveis soluções, que foram compartilhadas com a cliente para validação.



Figura 50 - Primeiras versões da marca
Fonte: De autoria própria

Com base nessa avaliação, um dos caminhos foi selecionado e refinado, levando em consideração o *feedback* fornecido. Após a aprovação final, foi criado um Guia de Identidade Visual, que contém diretrizes básicas para garantir a consistência na aplicação do projeto.

Resultados

Considerando os pontos levantados no *briefing* e as referências trazidas para o projeto, a proposta é transmitir cuidado, compromisso com a qualidade e agregar valor e sofisticação aos produtos. Para isso, optou-se por desenvolver uma identidade leve, delicada e sofisticada, utilizando apenas tipografia no logotipo.



Figura 51 - Versões finais do logotipo
Fonte: De autoria própria

Para viabilizar a criação de um logotipo baseado apenas em tipografia, foi essencial encontrar uma fonte que representasse a ideia desejada, possuindo personalidade e distinção das demais. Nesse sentido, a escolha recaiu sobre a fonte Daniela Script Bold, uma fonte cursiva que traz leveza à marca. Como fonte complementar, foi selecionada a Open Sans, por sua aparência amigável, neutra e ausência de serifas.



Figura 52 - Tipografias utilizadas no projeto
Fonte: De autoria própria

Em relação à paleta de cores, optou-se por tons mais sóbrios, que remetem aos doces e ao chocolate, o principal produto da marca. Assim, as cores predominantes são o rosa, o bege e o marrom escuro, enquanto o verde e o caramelo desempenham papéis de apoio e complemento.



Figura 53 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria

Por fim, como o logotipo baseia-se exclusivamente em tipografia, foram desenvolvidos elementos gráficos de apoio para atender às diversas aplicações da marca.



*Figura 55 - Elementos de apoio
Fonte: De autoria própria*



*Figura 54 - Aplicação do logotipo
Fonte: De autoria própria*



*Figura 56 - Aplicações da marca
Fonte: De autoria própria*



Figura 57- Aplicações da marca em embalagem
Fonte: De autoria própria



*Figura 58 - Aplicação da marca
Fonte: De autoria própria*

2.2.Design de Embalagem

2.2.1. Suki - Projeto de Embalagem para linha de suco, 2022

Problematização

O projeto faz parte da disciplina de Planejamento Visual II, ministrada no 4º período do curso, por Raquel Rebouças. Seu principal objetivo é explorar o universo da criação de embalagens e aplicar as metodologias aprendidas durante a disciplina. A atividade consistiu em desenvolver um conceito para uma linha de sucos e criar a embalagem do produto. A embalagem poderia ser no formato de lata ou caixa e deveria conter as informações técnicas obrigatórias, como descrição do produto, tabela nutricional, ingredientes, conteúdo, lote, data de validade e SAC. A proposta foi direcionada ao público infantil em idade de alfabetização, que está explorando o mundo e se expressando por meio de atividades artísticas. O objetivo do produto é proporcionar às crianças novas sensações por meio de sabores, texturas e cores, estimulando sua criatividade e curiosidade.

Metodologia

A metodologia do professor Fábio Mestriner (2004), apresentada em sala de aula pela professora da disciplina, que foi adaptada para este projeto, consiste em cinco etapas: *briefing*, estudo de campo, estratégia de design, desenho e implantação do projeto.

Fluxograma do processo de projeção
Metodologia de Fábio Mestinar



Figura 59 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Na primeira etapa, o *briefing*, são coletadas informações essenciais para o desenvolvimento da embalagem. Na segunda etapa, denominada estudo de campo, é realizada uma pesquisa para entender o contexto em que o produto está inserido, incluindo o comportamento dos concorrentes. A etapa de estratégia de design apresenta as conclusões do estudo de campo, destacando as oportunidades identificadas para a embalagem e as premissas básicas a serem seguidas. No projeto em questão, essa etapa se resume na criação de um painel semântico e um painel de referências, com base nos dados coletados e na estratégia escolhida para o produto.



Figura 60 - Moodboard utilizado no projeto
Fonte: Compilação da autora



*Figura 61- Painel de referências do projeto
Fonte: Compilação da autora*

Durante a etapa de desenho, são realizados testes de layout. Na disciplina, eram fornecidas orientações em sala para apresentar esses testes e validar as decisões tomadas. Por fim, a fase de implantação envolve testes de protótipos e a introdução da embalagem no mercado. No projeto apresentado, essa etapa foi simulada por meio de aplicação dos gráficos em imagens para representar a implementação dos produtos.

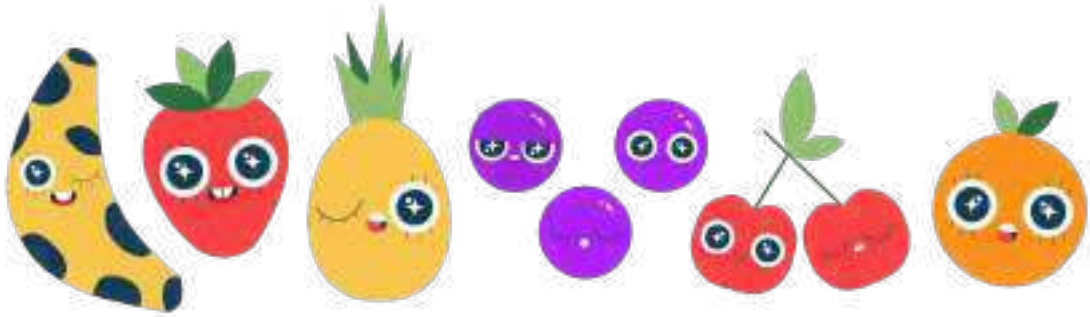


*Figura 62 - Primeiro estudo de embalagem
Fonte: De autoria própria*

Resultados

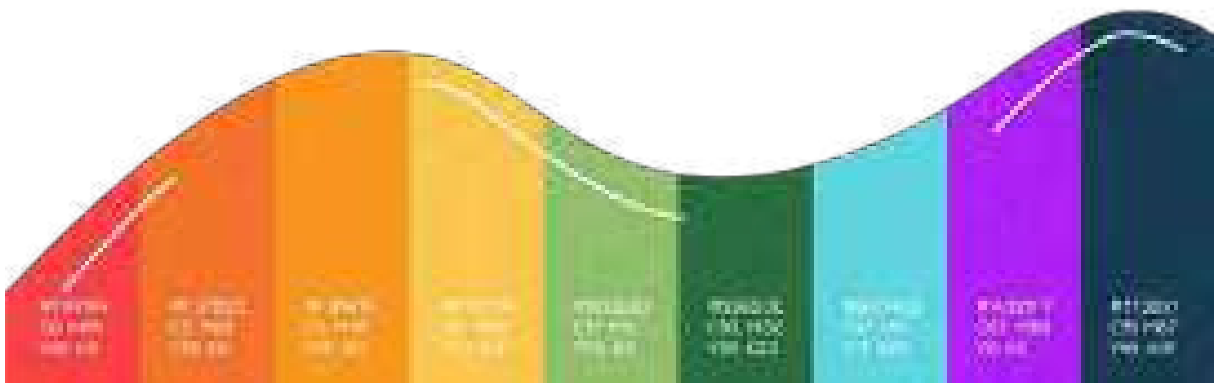
Considerando a proposta de oferecer novos sabores e texturas ao público-alvo, optou-se por criar combinações de frutas para os sucos. Essa característica serviu como ponto de partida

para a estética das embalagens. Os sabores selecionados foram: banana com morango, abacaxi com uva e laranja com acerola. Cada combinação foi representada por meio de personagens criados a partir das frutas, o que atrai o público-alvo e facilita a identificação dos sabores.



*Figura 63 - Ilustrações de personagem
Fonte: De autoria própria*

As cores escolhidas para as embalagens foram inspiradas nas tonalidades das frutas e suas folhagens, proporcionando uma rápida identificação nas prateleiras dos supermercados.



*Figura 65 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria*



*Figura 64 - Tipografia utilizada no projeto
Fonte: De autoria própria*

Para o layout, foi criado um padrão de fundo, que remete a uma toalha de piquenique, e foram adicionadas ilustrações complementares. As informações mais relevantes foram dispostas na parte frontal da embalagem, enquanto as demais informações obrigatórias foram colocadas nas laterais. Para manter a coerência visual, alguns textos foram integrados às ilustrações.



Figura 66 - Layout da embalagem do suco de banana e morango
Fonte: De autoria própria



Figura 67 - Layout da embalagem do suco de uva e abacaxi
Fonte: De autoria própria



Figura 68 - Layout da embalagem do suco de laranja e acerola
 Fonte: De autoria própria



Figura 69 - Embalagens finais
 Fonte: De autoria própria

2.2.2. Cultive - Projeto de Embalagem para linha de higiene pessoal, 2022

Problematização

A linha "Cultive" foi desenvolvida como parte do projeto da disciplina de Planejamento Visual II, no 4º período do curso, ministrada pela professora Raquel Rebouças. O objetivo desse projeto era conceituar uma linha de produtos de higiene pessoal para a marca fictícia "Madeixas" e criar a embalagem de pelo menos um dos produtos. A proposta consistiu em criar uma linha de cosméticos capilares voltada para mulheres com cabelos cacheados e crespos, que adotam penteados protetores devido ao estilo de vida agitado que requer praticidade. Além disso, os cosméticos seriam formulados com ingredientes naturais, sem a adição de sulfatos, petrolatos, óleos minerais e parafina. Foram selecionados dois produtos para a linha: um creme de limpeza e um óleo capilar. Esses produtos não apenas atenderiam às necessidades de higiene capilar, mas também incentivariam o autocuidado, proporcionando um momento de relaxamento em meio à agitação do dia a dia.

Metodologia

Assim como no trabalho anterior, o processo de desenvolvimento deste projeto baseou-se na metodologia de Mestriner.



Figura 70 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Na etapa inicial, o *briefing* definiu os formatos das embalagens e as informações importantes e obrigatórias a serem incluídas. Na segunda fase, o estudo de campo consistiu em coletar informações sobre o contexto do produto, compreendendo o comportamento dos consumidores e dos concorrentes. Durante a etapa de estratégia, as premissas básicas do projeto foram definidas com base nos dados coletados, e foram elaborados um painel semântico e um painel de referências.



Figura 71 - Moodboard do projeto
Fonte: Compilação da autora



Figura 72 - Painel de referências para o projeto
Fonte: Compilação da autora

Na fase de desenho, foram realizados estudos de layout, e orientações em sala de aula foram feitas para validar as decisões tomadas. Por fim, a etapa final envolveu a simulação da implementação dos produtos por meio de aplicação dos gráficos em imagens de embalagem e a preparação da apresentação do projeto final.

Resultados

Considerando o conceito de proporcionar um momento de autocuidado e relaxamento aos consumidores por meio de produtos naturais, foi decidido adotar uma estética clássica e *vintage*, que se mantivesse atual. Dessa forma, definiu-se que as embalagens seriam de vidro marrom, enquanto os rótulos teriam um estilo *vintage* para transmitir uma sensação de sofisticação e antiguidade. Além disso, seguindo a mesma abordagem, escolheu-se uma tipografia serifada em itálico para a marca. Quanto às informações contidas na embalagem, optou-se por utilizar uma tipografia sem serifa, garantindo legibilidade adequada e trazendo um ponto de modernidade para a identidade.

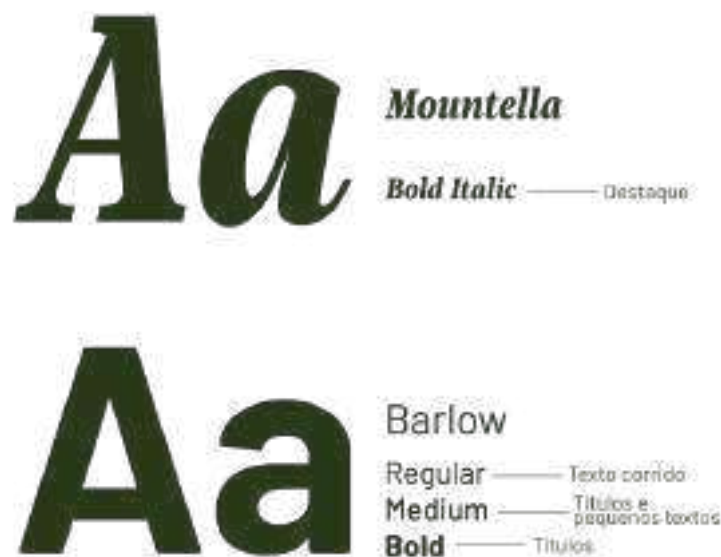


Figura 73 - Tipografias utilizadas no projeto
Fonte: De autoria própria

A escolha do vidro marrom teve influência na definição da paleta de cores, que adotou tons terrosos e verdes. Essa decisão também levou em consideração a natureza dos produtos e o desejo de transmitir uma sensação de paz e tranquilidade durante o uso.

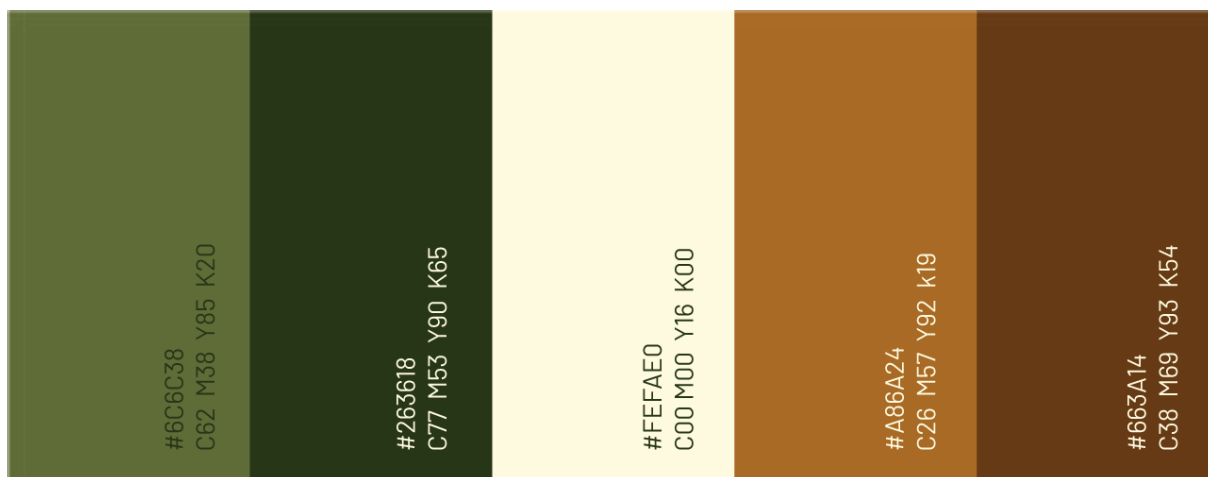


Figura 74 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria

No layout, as informações mais relevantes foram organizadas na parte frontal do rótulo, enquanto as demais informações obrigatórias foram colocadas na parte de trás. Além disso, foram criados selos para indicar que os produtos são botânicos e *cruelty-free*, e não possuem sulfatos e parabenos.



Figura 75 - Selos informativos
Fonte: De autoria própria

Por fim, foi feita a aplicação dos layouts em imagens de embalagens para apresentar o resultado do produto.



equilíbrio e
FORÇA

*Figura 78 - Embalagem do creme de limpeza
Fonte: De autoria própria*



cultive
um tempo
com ***você!***

*Figura 79 - Embalagem do óleo capilar
Fonte: De autoria própria*



*Figura 80 - Apresentação das embalagens
Fonte: De autoria própria*

2.3.Design de Sinalização

2.3.1. Bruno Cosme - Projeto de Design de Sinalização para Clínica, 2022

Direção Criativa: João Faissal

Design: Gegê Lima, Maria Luíza Penha

Problematização

O trabalho apresentado a seguir é um projeto de sinalização desenvolvido durante o período de estágio no estúdio Neopop Imaginária, no qual fui responsável por desenvolver o projeto na fase de estudos avançados e elaboração do Guia de Produção. O cliente solicitou sinalização para uma clínica de alto padrão que oferece serviços de emagrecimento e outras

especialidades, e que estava na fase final de construção. O objetivo principal do projeto era criar uma sinalização que abrangesse e fosse coerente com os espaços propostos no projeto arquitetônico e de interiores, os quais possuíam uma estética elegante, minimalista e moderna. O público-alvo da clínica é composto por pessoas de maior poder aquisitivo. O trabalho envolveu a sinalização de diferentes áreas da clínica, incluindo a área externa, fachada, subsolo, térreo e pavimento superior. Além das placas de sinalização convencionais, também foram propostas ambientações em algumas das áreas para complementar o ambiente de forma harmoniosa.

Metodologia

Para esse projeto, foi adaptada a metodologia de Joan Costa, que consiste em seis fases: Coleta de informações, Projeto de sistema, Sistema básico de códigos e sinais, Design gráfico, Especificações técnicas e Supervisão e implementação.



Figura 81 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Na fase de coleta de informações, foram reunidos todos os materiais necessários para desenvolver a sinalização. Isso incluiu características do ambiente, perfil dos usuários, elementos da identidade visual do local e os problemas a serem resolvidos com o projeto.



Figura 82 - Tipografia e cores utilizadas no projeto
 Fonte: De autoria própria

No projeto de sistema, foi realizada uma análise de fluxos, mapeamento e definição de um conceito a ser seguido. Considerando a estética do ambiente, optou-se por um estilo elegante e moderno, com materiais de aparência nobre e cores sóbrias. Foi elaborado um *moodboard* para guiar o desenvolvimento da sinalização.

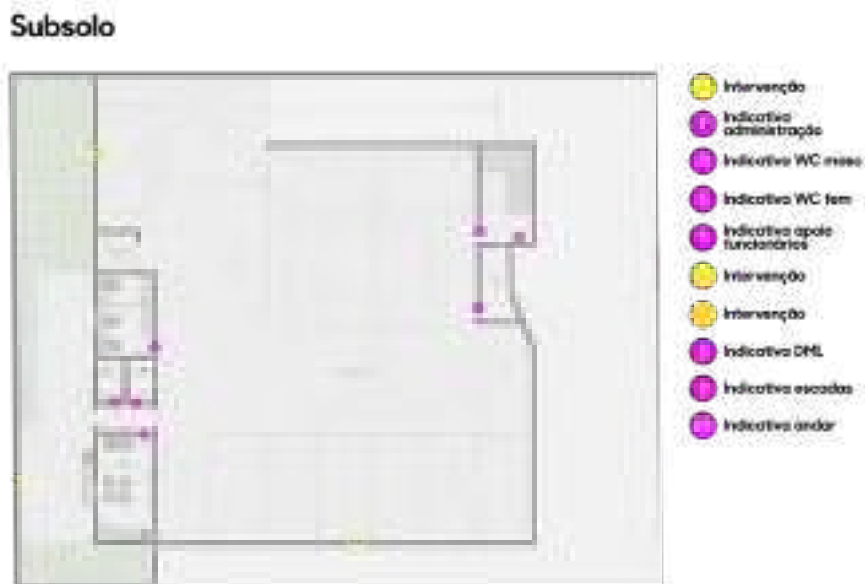


Figura 83 - Mapeamento do subsolo
 Fonte: De autoria própria

Térreo



Figura 84 - Mapeamento do térreo
Fonte: De autoria própria



Figura 85 - Moodboard utilizado no projeto
Fonte: Compilação desenvolvida por Gegê Lima e João Faissal

Na fase de design gráfico, devido à identidade visual já estabelecida, não foi necessário fazer escolhas de tipografia e cores. No entanto, foi realizado um estudo para criar iconografia e foram desenvolvidos modelos de placas e ambientações. O material foi organizado e desenhos técnicos foram feitos para demonstrar como seria o resultado após a instalação. Após passar por um processo de validação e ajustes, o material aprovado foi reunido em um guia de sinalização, que serviria como referência para a produção e aplicação das peças. Nessa etapa, também foi realizado o fechamento dos arquivos para envio aos fornecedores.

Resultados

Por se tratar de um projeto de sinalização para uma clínica de alto padrão, com arquitetura e design de interiores voltados para uma estética moderna e elegante, foi decidido adotar o mesmo conceito para a sinalização. Para as placas identificativas, foi escolhido o material de latão escovado, com as letras em relevo fixadas diretamente na parede. Os ícones desenvolvidos para algumas das áreas também seriam feitos em latão escovado e fixados na parede.

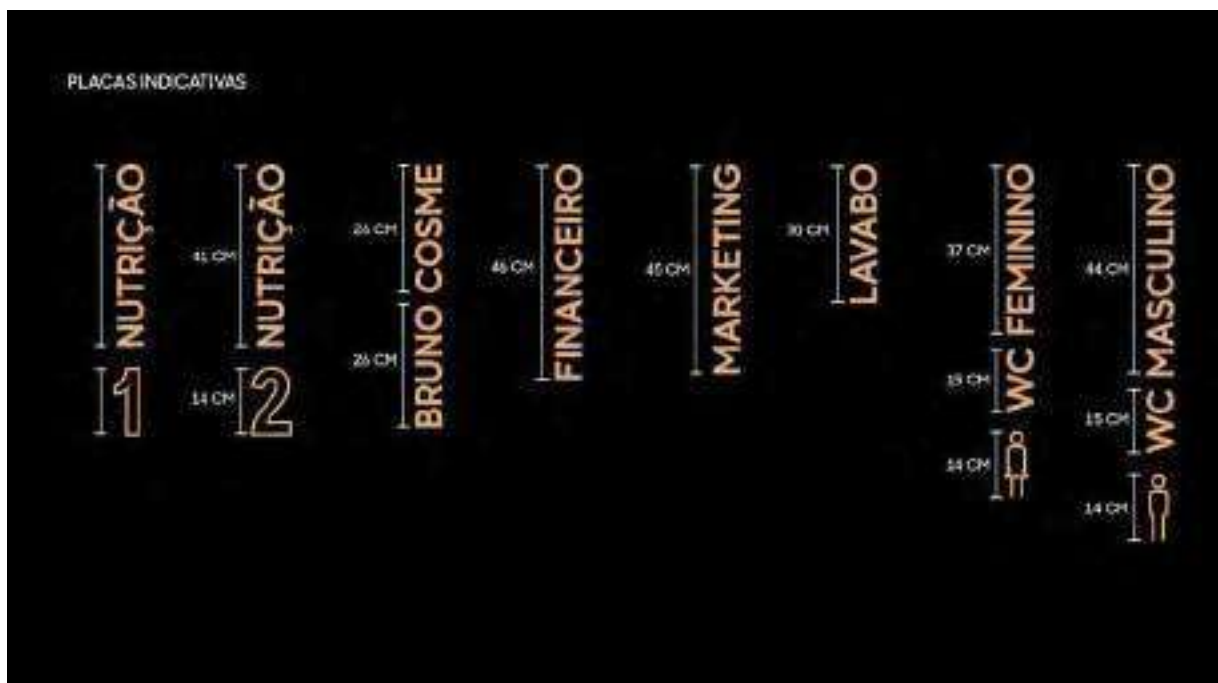


Figura 86 - Desenho técnico de placas indicativas
Fonte: De autoria própria

PLÁCAS INDICATIVAS



Figura 87 - Exemplificação das placas indicativas
Fonte: De autoria própria

As peças de indicação dos andares seguiram o mesmo conceito das placas das áreas, com a letra representativa do andar e a seta em uma escala maior. O material sugerido para essa sinalização também foi o latão escovado, fixado diretamente na parede próxima às escadas.

PLACA INDICATIVA ANDAR

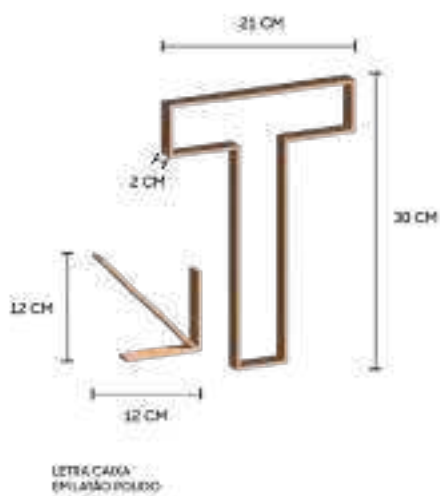


Figura 88 - Exemplificação da indicação de andar
Fonte: De autoria própria

Nas intervenções da garagem e do jardim localizado no subsolo, inicialmente foram produzidas ilustrações para serem pintadas nas paredes, mas posteriormente foi decidido utilizar adesivos vinílicos foscos para criar essa ambientação.

MURAL JARDIM DA GARAGEM



*Figura 89 - Desenho do mural do jardim da garagem
Fonte: De autoria própria*

MURAL DA GARAGEM 01



*Figura 90 - Desenho do mural 01 da garagem
Fonte: De autoria própria*



*Figura 91 - Desenho do mural 02 da garagem
Fonte: De autoria própria*



*Figura 92 – Mural 02 aplicado
Fonte: Fotografia de Max Oliveira, 2023*

Na escada, foram feitas duas intervenções. Nos degraus da escadaria, optou-se por trabalhar a frase "Não existe elevador para o emagrecimento... Você tem que pegar as escadas." em adesivo vinil. Na parede do primeiro patamar, foi escolhido criar um mural pintado.

INTERVENÇÃO ESCADA

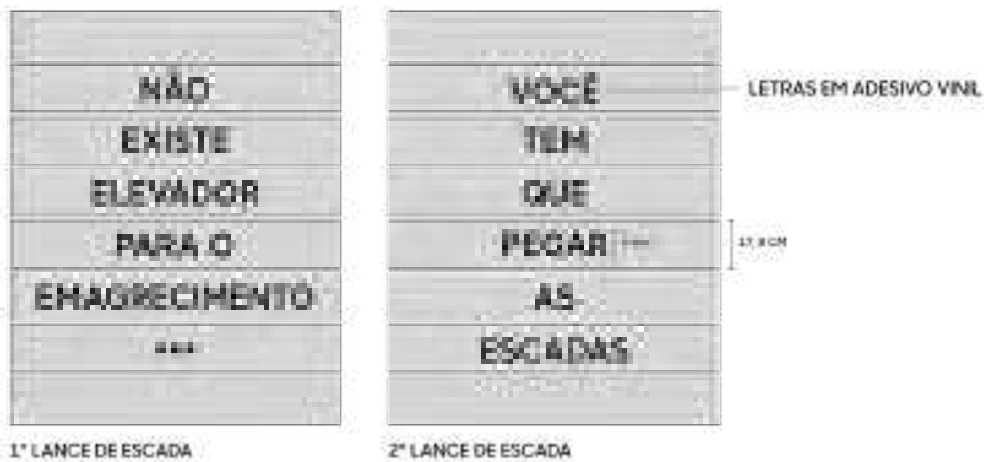


Figura 93 - Desenho da intervenção da escadaria
Fonte: De autoria própria



Figura 94 - Desenho do mural da escada
Fonte: De autoria própria

Na área próxima à sala de soroterapia, também foi identificada a oportunidade de realizar uma intervenção. O cliente solicitou a criação de um espaço para tirar fotos, então foi desenvolvido um mural utilizando pintura, peças com volume e um letreiro luminoso.

MURAL SALA DO SORO

FRASE NEON



TINTAS



Figura 95 - Desenho do mural da sala de soro
Fonte: De autoria própria



Figura 96 – Imagem retirada de vídeo feito no mural da sala de soro
Fonte: Print de vídeo no instagram da influenciadora Joyce Vanessa, 2023

Na área externa e na recepção, foram desenvolvidos letreiros com a marca da clínica. Além disso, foi feita a numeração do estabelecimento, a placa de indicação da garagem e a pintura das vagas preferenciais.



*Figura 97 - Desenho do letreiro da fachada
Fonte: De autoria própria*



*Figura 98 - Letreiro da fachada aplicado
Fonte: Fotografia de Max Oliveira, 2023*



Figura 99 – Desenho do letreiro da recepção
 Fonte: De autoria própria



Figura 100 - Desenho da placa indicativa da garagem
 Fonte: De autoria própria

NÚMERO DA CLÍNICA



Figura 101 - Desenho da numeração do estabelecimento
Fonte: De autoria própria

2.3.2. IlhaTech - Projeto de Design de Sinalização para Coworking, 2023

Diretor Criativo: Jones Siqueira

Design: Gegê Lima, Elson Morais, Maria Luíza Penha

Problematização

Este trabalho foi desenvolvido durante o período de estágio no estúdio Neopop Imaginária, no qual fui participante das etapas de estudos iniciais, estudos avançados da primeira parte do projeto e elaboração do Guia de Produção dela. O projeto consiste na sinalização do espaço Ilha Tech, um estabelecimento proposto pela Sin Group. O local abrigará a empresa Sin Comunicações, além de funcionar como um espaço de coworking, com áreas de reunião e lazer. O conceito trabalhado na identidade visual do espaço é o de ser um território livre, fértil e inovador. O desafio encontrado no projeto estava relacionado à existência de muitos pilares e ao uso de paredes de vidro nas salas de reunião. O projeto de sinalização foi desenvolvido levando em consideração esses desafios. Foram criadas soluções que se integrassem harmoniosamente aos elementos arquitetônicos e de design de interiores do espaço. Para facilitar e agilizar a execução, o projeto foi dividido em duas partes. Neste trabalho, será apresentada apenas a primeira etapa, que abrangeu a sinalização do espaço interno, fachada e estacionamento.

Metodologia

Nesse projeto, foram utilizadas algumas das etapas da metodologia de Joan Costa: Coleta de informações, Projeto de sistema, Design gráfico e Especificações técnicas.



Figura 102 - Fluxograma do processo de projeção
Fonte: De autoria própria

Durante a fase de coleta de informações, foram reunidos todos os materiais necessários para o desenvolvimento da sinalização, incluindo informações sobre o estabelecimento e uma visita ao local de construção para analisar as possibilidades de intervenção e compreender melhor o espaço.



*Figura 105 - Mapeamento da primeira etapa
Fonte: De autoria própria*

Na fase de design gráfico, como já havia sido realizado um projeto de criação da identidade visual do estabelecimento, não foi necessário fazer escolhas de tipografia e cores. No entanto, foram desenvolvidos modelos de placas e ambientações que seguissem o conceito estabelecido na identidade visual. O material desenvolvido foi organizado e foram elaborados desenhos técnicos e aplicações para demonstrar como seria o resultado após a instalação. Após passar por um processo de validação e realização de ajustes, o material aprovado foi reunido em um guia de sinalização. Nessa etapa, também foi realizado o fechamento dos arquivos para envio aos fornecedores, garantindo a correta produção e implementação das peças.

Resultados

Na área externa, na esquina do terreno, foi proposto a instalação de um totem com o nome e o número do estabelecimento, seguindo o conceito tecnológico presente na identidade visual. O totem teria informações visíveis em ambos os lados, facilitando o reconhecimento do local. Os materiais escolhidos para a peça foram ACM, acrílico branco e PVC expandido.

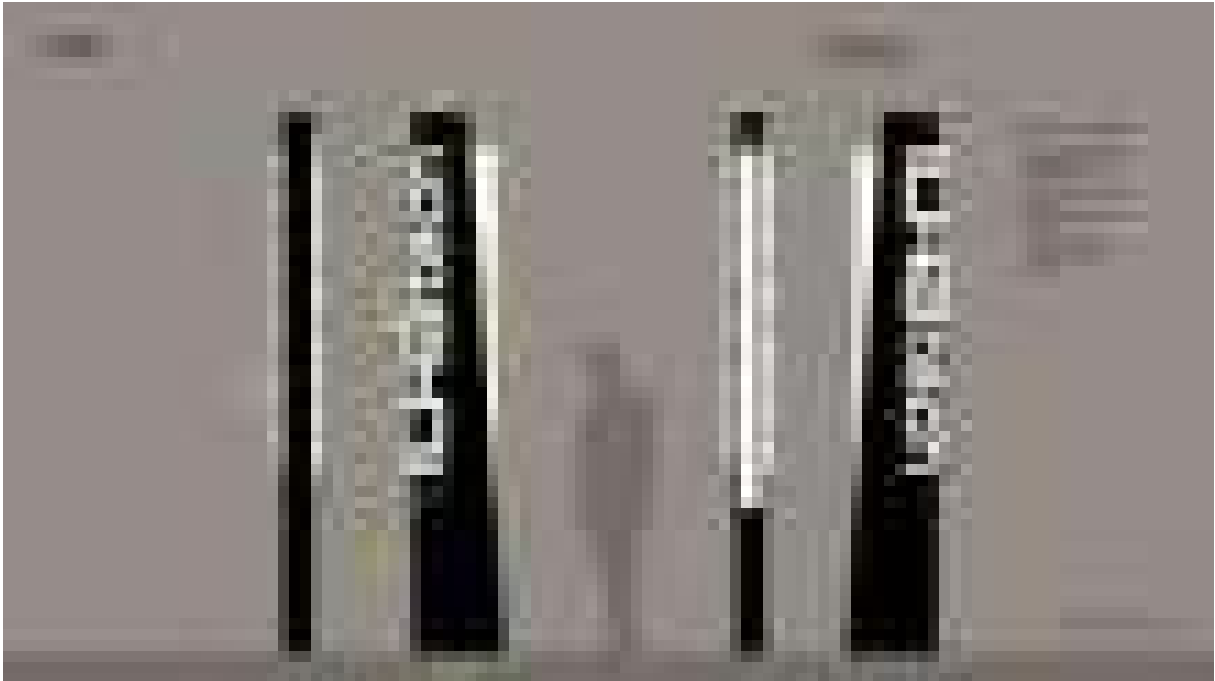


Figura 106 - Desenho do totem
Fonte: Desenvolvido por Elson Moraes e Maria Luíza Penha



Figura 107 - Perspectiva do totem
Fonte: Desenvolvido por Elson Moraes e Maria Luíza Penha

Para a fachada, foi proposto um letreiro com a logo em acrílico “dia e noite” que seria visível tanto durante o dia, mantendo-se preto e apagado, quanto à noite, quando ficaria iluminado.



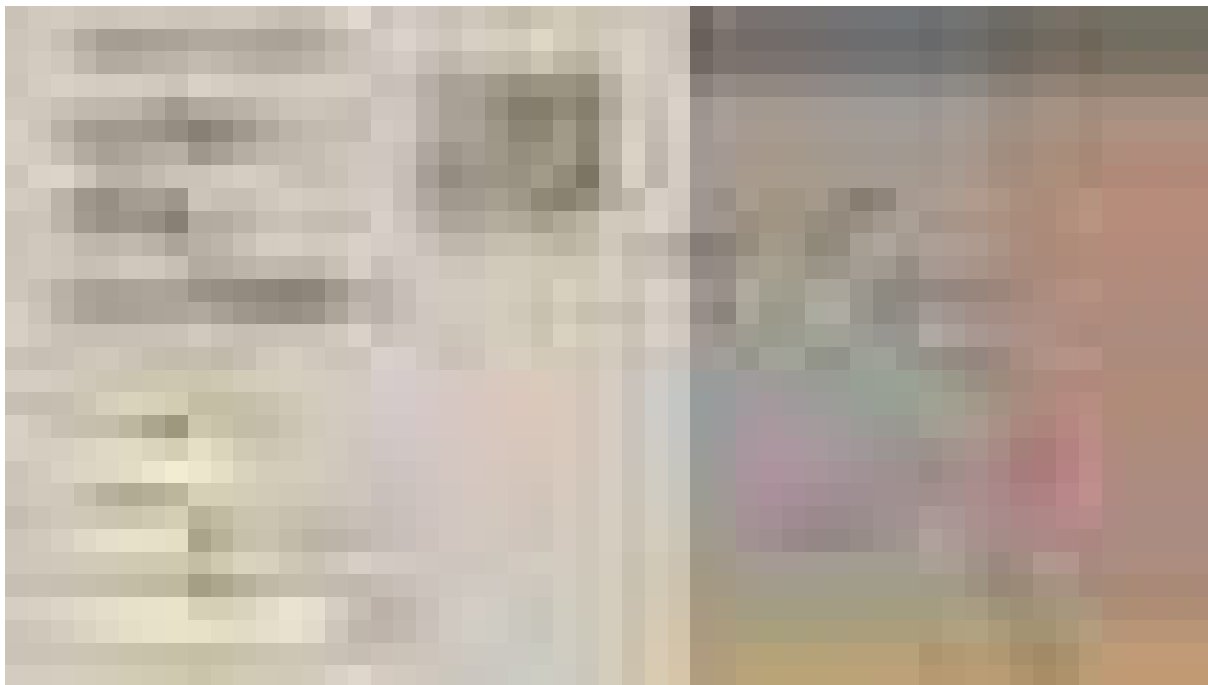
*Figura 108 - Desenho do letreiro da fachada
Fonte: De autoria própria*



*Figura 109 - Aplicação do letreiro na fachada
Fonte: De autoria própria*

Na área de espera, próxima à recepção, foram propostas intervenções para trazer mais cor para o ambiente do Ilha Tech, considerando que o projeto de interiores definiu o cinza como cor predominante das paredes. Nesse sentido, foi sugerido um mural com uma frase, utilizando

pintura e letras em PVC expandido. Além disso, foi proposta uma intervenção com fio de artesanato tipo espagete de PVC.



*Figura 110 - Desenho da intervenção da sala de espera
Fonte: Desenvolvido por Gegê Lima e Maria Luíza Penha*



*Figura 111 - Modelo de aplicação da intervenção
Fonte: De autoria própria*

Um dos desafios do projeto era a integração dos pilares que existem atrás da bancada da recepção. Considerando que o uso de gradientes está presente na identidade visual do Ilha Tech, foi proposta a aplicação de gradiente nos pilares. A ideia era aplicar duas cores em cada pilar, de modo que se pudessem observar dois "gradientes" diferentes, dependendo do ponto de vista. Também foi sugerido o uso de uma placa iluminada com a marca do Ilha Tech. Na bancada da recepção, para indicar o espaço de atendimento, foi proposta a aplicação da palavra "olá" em letras caixa.

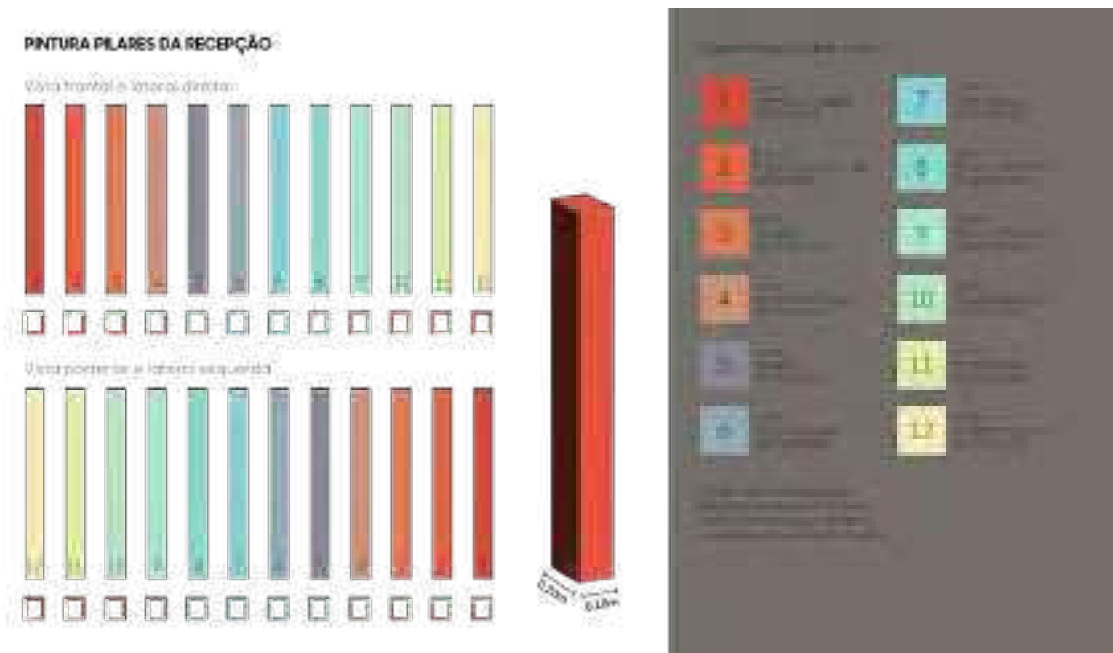


Figura 112 - Desenho da pintura dos pilares da recepção
Fonte: De autoria própria



Figura 113 - Pintura dos pilares da recepção
Fonte: De autoria própria



Figura 114 - Desenho das peças da recepção
Fonte: De autoria própria



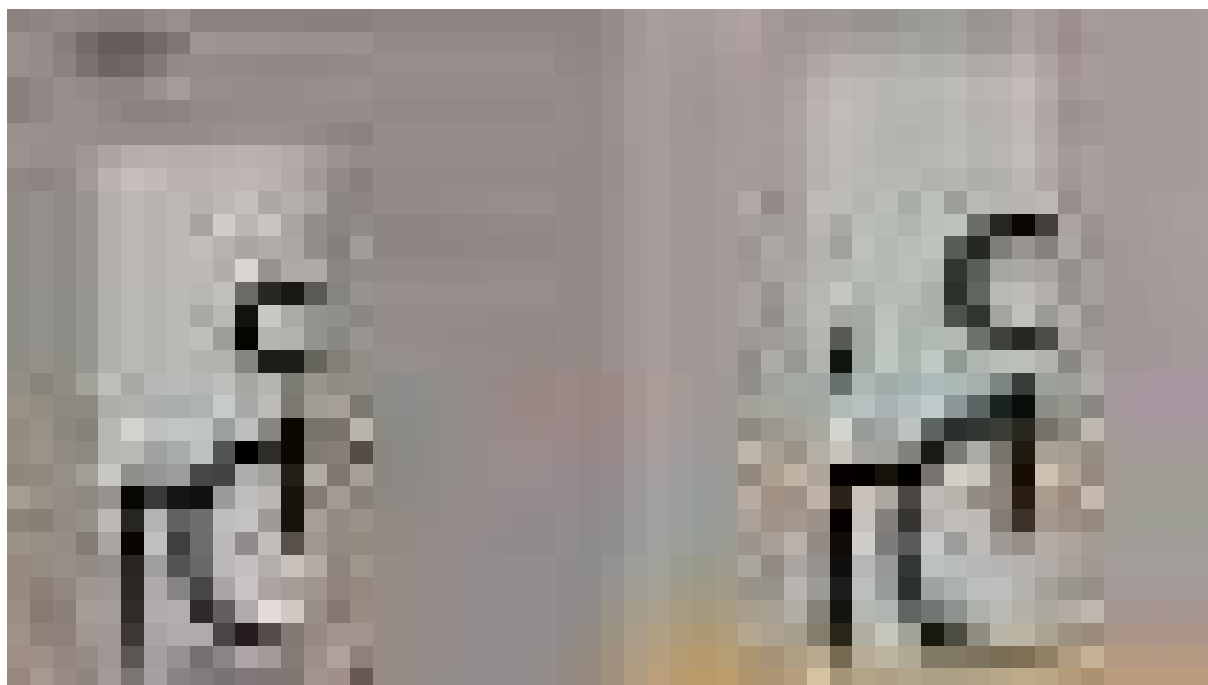
Figura 115 - Aplicação das peças da recepção
Fonte: De autoria própria

Para os banheiros feminino e masculino, levando em consideração a sua localização, foram propostas sinalizações visíveis tanto da recepção quanto da área das salas de reunião. A peça seria composta por uma caixa de MDF aberta em duas laterais, onde seria possível visualizar o ícone indicando o banheiro, feito em aço com pintura branca fosca. Na lateral

fechada, o ícone seria aplicado com adesivo branco fosco. Para o banheiro PCD, foi proposto um adesivo fosco preto com o ícone indicativo ocupando metade da porta.



*Figura 116 - Desenho das peças indicativas de WC
Fonte: Desenvolvido por Gegê Lima e Maria Luíza Penha*



*Figura 117 - Desenho da indicação de WC PCD
Fonte: De autoria própria*

2.4.Design Editorial

2.4.1. De Primeira - Projeto de Design para Encarte de Álbum, 2022

Problematização

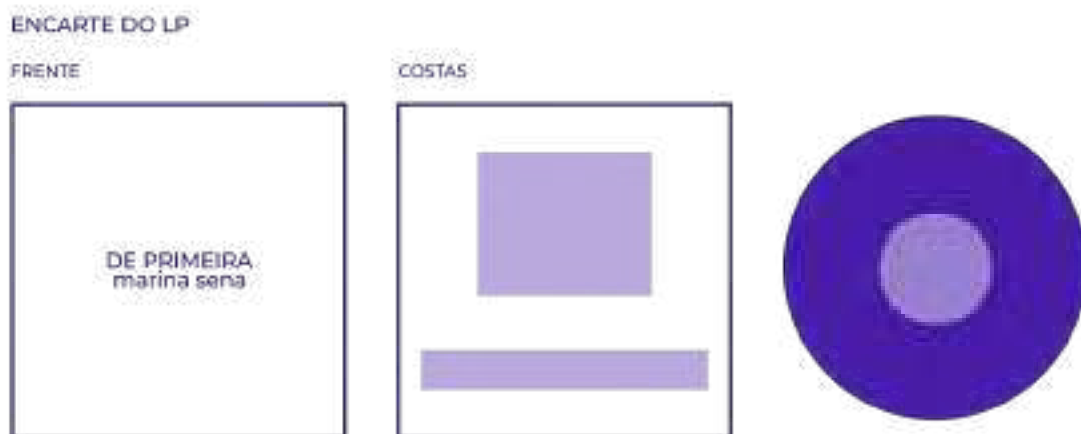
O trabalho que será apresentado foi desenvolvido na disciplina de Planejamento Visual III, ministrada por Turla Alquete, com o objetivo de habilitar os alunos no desenvolvimento de projetos editoriais. A atividade consistia no desenvolvimento de encarte do álbum “De primeira” da Marina Sena, a entrega final seria composta por um CD, um LP e a capa para o aplicativo Spotify, além disso seria produzido também um protótipo físico do encarte do CD. O projeto deveria ser produzido a partir da experiência sonora de sua trilha, trabalhando o conceito, cor, imagem e tipografia a partir das sensações e abstrações produzidas por meio da música. Após ouvir o álbum completo mais de uma vez e realizar pesquisas sobre a produção dele, foram definidas as seguintes palavras-chaves: sensualidade, calor, romance e verão. Esses termos se tornaram o guia inicial para o projeto.

Metodologia

Como metodologia projetual para esse trabalho foi adaptado a forma de projetar trazida por Bruno Munari no livro “Das Coisas Nascem Coisas”, que possui 12 etapas, das quais foram utilizadas apenas 6: definição do problema, coleta e análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentações e soluções.



Figura 120 - Fluxograma do processo de projeção adaptado
Fonte: De autoria própria



*Figura 123 - Desenho da estrutura do encarte do LP
Fonte: De autoria própria*

Na fase de experimentações foram desenvolvidos estudos de layout e de ilustração para compor os materiais a serem entregues. Por fim, em soluções o caminho escolhido na etapa anterior foi mais bem desenvolvido e aplicado nas propostas finais.

Resultados

Levando em consideração o conceito desenvolvido na fase de criatividade e as palavras-chave do projeto, foi decidido adotar uma estética maximalista, cheia de energia, utilizando ilustração, cores fortes e tipografia distinta, também foram utilizadas curvas para representar a sensação de ondas de calor.



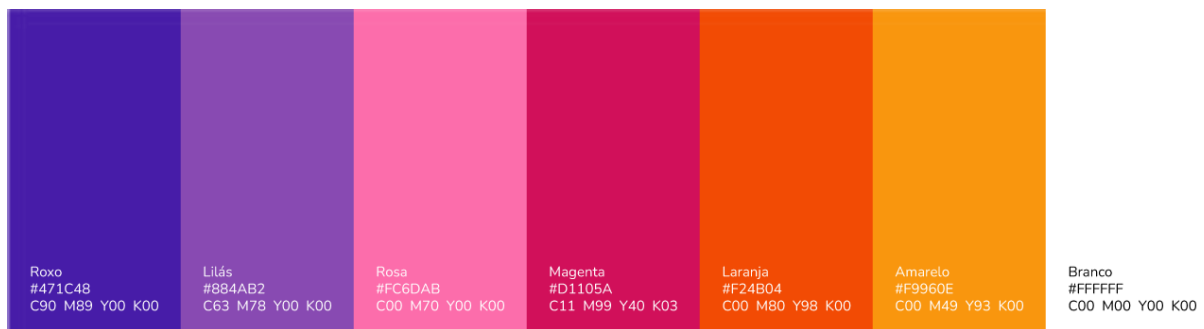
*Figura 124 - Ilustração desenvolvida para o projeto
Fonte: De autoria própria*

Em relação à tipografia optou-se por utilizar a fonte display Cozy waves, que possui um design chamativo e cheio de curvas. Para textos mais informativos foi utilizada a fonte Nunito que possui um desenho simples e claro.



*Figura 125 - Tipografias utilizadas no projeto
Fonte: De autoria própria*

Para a paleta foram estabelecidos tons de rosa e roxo bem saturados, em conjunto com o amarelo e o laranja. Essas cores foram escolhidas na intenção de transmitir a sensualidade, energia e calor estabelecidos no conceito.



*Figura 126 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria*

No encarte do CD, seguindo o conceito maximalista foi aplicada a ilustração do corpo feminino, em conjunto com a tipografia ocupando grande parte da capa e o fundo com as ondas coloridas, essas sinuosidades se estendem para a parte traseira do encarte.



CD - PLANIFICAÇÃO



Figura 127 - Planificação do encarte do CD
 Fonte: De autoria própria



Figura 128 - Aplicação do encarte do CD
 Fonte: De autoria própria



Figura 129 - Aplicação do encarte do CD
 Fonte: De autoria própria

Para o encarte do LP, foi desenvolvida uma estampa com a tipografia Cozy Waves para a parte frontal e na parte posterior foi utilizado o padrão com ondas coloridas, repetindo o layout do CD. No LP foi aplicada a ilustração na parte central do objeto.



LP - PLANIFICAÇÃO

Figura 130 - Planificação do encarte do LP
 Fonte: De autoria própria

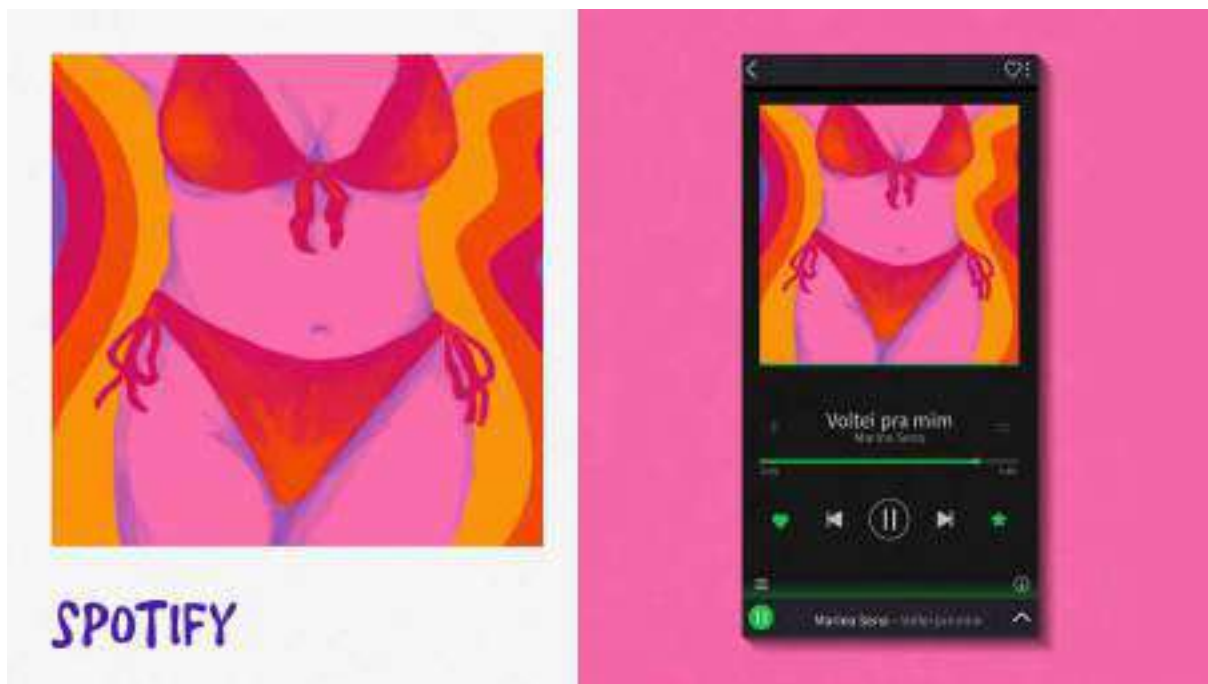


*Figura 131 - Aplicação do encarte do LP
Fonte: De autoria própria*



*Figura 132 - Aplicação do encarte do LP
Fonte: De autoria própria*

Por fim, para a capa do álbum no spotify, foi observado que grande parte dos artistas utiliza apenas imagem, sem adicionar texto. Dessa forma, foi decidido utilizar a capa desenvolvida para o CD, sem a utilização do título.



*Figura 133 - Desenho e aplicação de capa para o spotify
Fonte: De autoria própria*

2.4.2. Tudo o que nunca contei - Projeto de Design Editorial para livro, 2022

Problematização

O projeto a seguir foi desenvolvido na disciplina de Planejamento Visual III, ministrada por Turla Alquete, que tem o objetivo de habilitar os alunos no desenvolvimento de projetos editoriais. A atividade consistiu na diagramação e desenvolvimento das capas de um livro escolhido pelo aluno. Além da entrega digital, a atividade envolvia construir um protótipo físico do livro. Para esse projeto foi escolhido o romance “Tudo o que nunca contei” da escritora Celeste Ng, o livro narra os acontecimentos ocorridos na família Lee, na década de 70. Esse material foi escolhido ao perceber em uma rápida pesquisa sobre as capas do livro disponíveis no mercado, que não condiziam com a experiência que o livro proporciona aos leitores. Apesar de possuírem uma relação com a história, são muito genéricas e possuem alguns problemas na distribuição de elementos no espaço.



Figura 134 - Capas do livro disponíveis no mercado
 Fonte: Compilação da autora

Metodologia

Para a metodologia de projeto, nesse trabalho foram adaptadas 7 das 12 etapas da projeção trazida por Bruno Munari no livro “Das Coisas Nascem Coisas”.

Fluxograma do processo de projeção adaptado
 *Metodologia de Bruno Munari



Figura 135 - Fluxograma do processo de projeção adaptado
 Fonte: De autoria própria

Inicialmente foi realizado a definição do problema, após entender o projeto foi iniciado a coleta e análise de dados. Nessa etapa foi feita uma pesquisa para compreender melhor a história e coletar referências de acontecimentos dentro dela. Na fase de criatividade, em busca

de conceituar visualmente o livro, foi elaborado um painel semântico tendo como base termos como mistério, depressão, vida dupla, diário e romance.



*Figura 136 – Painel semântico utilizado no projeto
Fonte: Compilação da autora*

Na etapa de materiais e tecnologias, foi pensado a estrutura base do protótipo físico e quais materiais e tipo de impressão seriam utilizados para sua produção. Na fase de experimentações foram desenvolvidos estudos de layout, grid e mancha gráfica. Também foram realizados estudos para as capas e outras partes onde havia necessidade de elementos compositivos. Por fim, a solução final foi aplicada em imagens representativas e foi desenvolvido o protótipo físico.

Resultados

O projeto da capa buscou destacar elementos importantes da história para trazer um pouco de contexto já na primeira vez que se olha o livro. Dessa forma foram escolhidos uma representação da personagem principal do livro, com o rosto recortado e substituído por outro elemento, para trazer uma sensação de mistério e suspense que está presente no livro e fazer relação com o fato de ninguém conseguir entender realmente a personagem. Também foram escolhidos elementos que remetessem à colagem.



Figura 137 - Capa e 4ª capa do livro
 Fonte: De autoria própria

A tipografia trazida no projeto da capa remete à escrita cursiva com textura marcada e desenho livre, ela foi escolhida para remeter ao ambiente escolar, que é um ponto importante da história, além disso a tipografia escolhida também traz personalidade e aproxima da personagem principal. No projeto da capa também foi trabalhada uma tipografia sem serifa e com textura de lápis, nas áreas de textos maiores. Para texto corrido dentro do livro foi escolhida uma fonte serifada, que contribui para que o leitor acompanhe o texto de maneira mais fácil.



Figura 138 - Tipografias utilizadas no projeto
 Fonte: De autoria própria

Em relação às cores foi decidido trazer tons de cinza em conjunto com o vermelho, para dar destaque em alguns pontos.



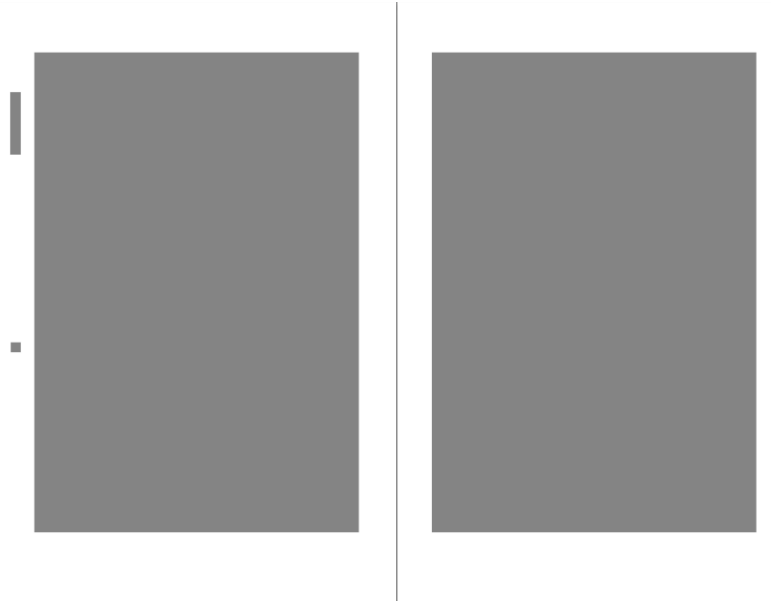
*Figura 139 - Paleta de cor do projeto
Fonte: De autoria própria*

Para a parte interna da capa foi desenvolvido um padrão remetendo a água, pois esse elemento também possui um papel importante no livro.



*Figura 140 - Pattern desenvolvido para a parte interna do livro
Fonte: De autoria própria*

Em relação ao grid interno, pensando no que é comumente encontrado nos livros, a mancha gráfica é composta por uma grande coluna e foi escolhido o padrão 1>2>3>4 para a definição das margens, onde: Margem interna: 13mm, margem superior: 16mm, margem externa: 23mm, margem inferior: 26mm. Tendo o mesmo grid como base, foi desenvolvido também um modelo de capa de capítulo.



*Figura 141 - Grid utilizado no projeto interno
Fonte: De autoria própria*

O formato e material foram escolhidos também de acordo com o que é comumente encontrado nos livros do gênero, com o miolo formado por papel pólen (a gramatura escolhida para o projeto foi 80g/m²), e na capa foi utilizado o papel couché 240g, sem laminação.



*Figura 142 - Folha de rosto
Fonte: De autoria própria*

<p>Copyright © 2014 by Celente Ng</p> <p>Título original Everything I Never Told You</p> <p>Preparação Marcela de Oliveira</p> <p>Revisão Daniel Seidl de Moura Rayana Faria</p> <p>Projeto gráfico e Design de capa Márcia Luiza da Penha Silva</p> <p>E-ISBN 978-85-8057-975-8</p> <p>1ª edição</p> <p>Todos os direitos desta edição reservados à</p> <p>EDITORA INTRÍNSECA LTDA. Rua Marquês de São Vicente, 99, 3o andar 22451-041 Gávea Rio de Janeiro - RJ Tel/Fax (21) 3206-1512 www.intrinseca.com.br</p>	<p><i>capítulos</i></p> <table> <tr><td><i>um</i></td><td>09</td></tr> <tr><td><i>dois</i></td><td>23</td></tr> <tr><td><i>três</i></td><td>41</td></tr> <tr><td><i>quatro</i></td><td>53</td></tr> <tr><td><i>cinco</i></td><td>69</td></tr> <tr><td><i>seis</i></td><td>82</td></tr> <tr><td><i>sete</i></td><td>103</td></tr> <tr><td><i>oito</i></td><td>125</td></tr> <tr><td><i>nove</i></td><td>138</td></tr> <tr><td><i>dez</i></td><td>153</td></tr> <tr><td><i>onze</i></td><td>161</td></tr> <tr><td><i>doze</i></td><td>175</td></tr> </table>	<i>um</i>	09	<i>dois</i>	23	<i>três</i>	41	<i>quatro</i>	53	<i>cinco</i>	69	<i>seis</i>	82	<i>sete</i>	103	<i>oito</i>	125	<i>nove</i>	138	<i>dez</i>	153	<i>onze</i>	161	<i>doze</i>	175
<i>um</i>	09																								
<i>dois</i>	23																								
<i>três</i>	41																								
<i>quatro</i>	53																								
<i>cinco</i>	69																								
<i>seis</i>	82																								
<i>sete</i>	103																								
<i>oito</i>	125																								
<i>nove</i>	138																								
<i>dez</i>	153																								
<i>onze</i>	161																								
<i>doze</i>	175																								

Figura 143 - Ante-rostro e sumário
Fonte: De autoria própria



Figura 144 - Capa do capítulo
Fonte: De autoria própria

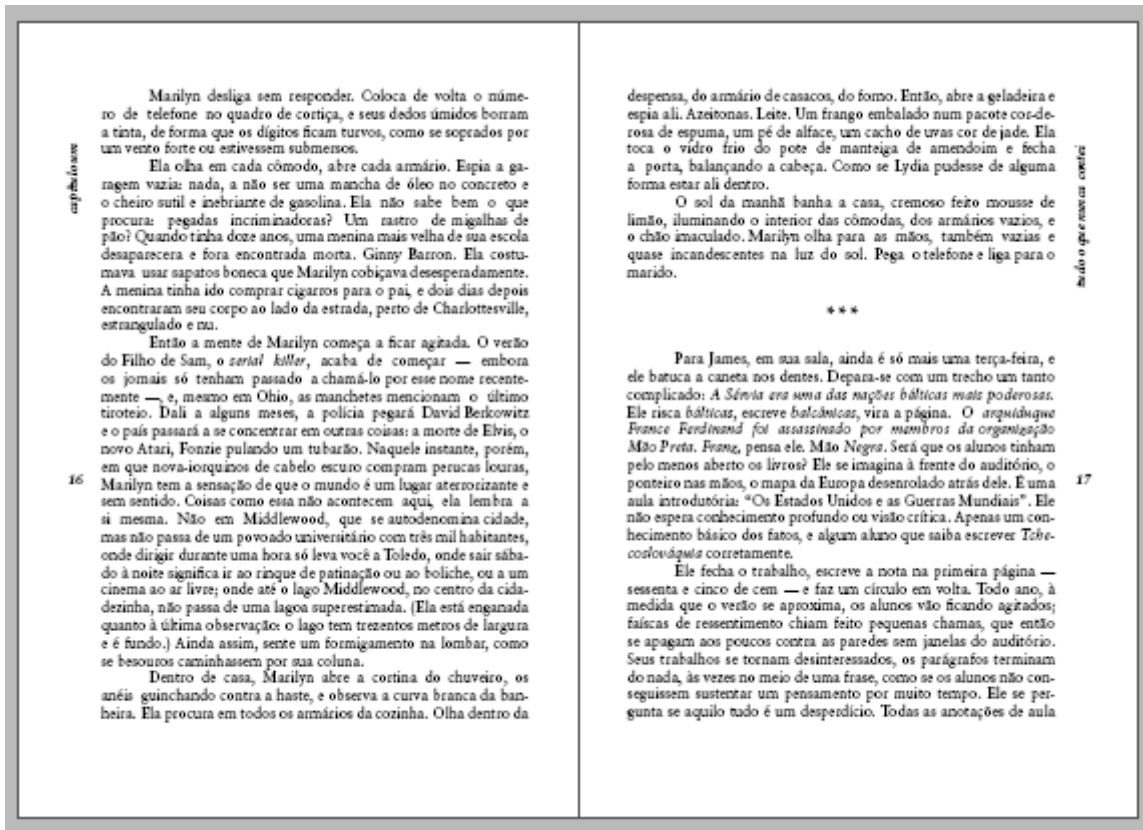


Figura 145 - Página do capítulo
Fonte: De autoria própria



Figura 146 - Aplicação das capas
Fonte: De autoria própria



*Figura 147 - Aplicação da parte interna
Fonte: De autoria própria*



*Figura 148 - Aplicação em e-book reader
Fonte: De autoria própria*

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho foi desenvolvido um portfólio de design gráfico com projetos realizados durante o período de graduação, com o intuito de compartilhar a experiência e as competências adquiridas ao longo do curso, dessa forma foram estabelecidos três objetivos específicos. O primeiro objetivo consistiu na seleção de dez projetos que abrangesse diferentes áreas do design gráfico, levando em consideração a complexidade e afinidade com cada área, a de proporcionar uma visão abrangente das habilidades desenvolvidas.

O segundo objetivo foi revisitar cada projeto e reunir todo o material documentado durante o processo de desenvolvimento. Essa etapa foi fundamental para resgatar o contexto, os desafios enfrentados e as soluções adotadas em cada projeto, permitindo uma compreensão completa e detalhada do percurso percorrido.

O terceiro objetivo foi apresentar os projetos, justificando cada solução e demonstrando a trajetória de execução. Isso possibilitou destacar não apenas os resultados, mas também o pensamento estratégico, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas presentes em cada etapa do processo.

A experiência de desenvolver este portfólio proporcionou reflexão sobre minha trajetória acadêmica, identificando as áreas em que obtive maior afinidade e as competências que adquiri ao longo do curso. Além disso, este trabalho servirá como uma ferramenta para apresentar minhas habilidades a potenciais empregadores ou clientes, demonstrando minha capacidade de desenvolver projetos de design gráfico com criatividade, estratégia e qualidade. Por fim, acredito que este portfólio representa um marco significativo em minha formação como designer gráfica, sendo uma evidência do meu esforço e dedicação, além de ser um ponto de partida para novos desafios e oportunidades que surgirão no campo do design gráfico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSTA, Joan. **La enciclopèdia del disseny: señalètica**. Barcelona: Ediciones Ceac, 1989

HELLER, Steven. **The Education of a Graphic Designer**. [S. l.]: Allworth, 2015. 380 p.

LANDA, Robin. **Graphic Design Solutions**. Edição 6 [S. l.]: Cengage Learning, 2018. 404 p.

MATOS, Silvia; COUTINHO, Solange. Tipologia para o redesign de identidades visuais. *In: Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação*. Belo Horizonte, MG, 2019. p 36 – 45.

MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem: Curso Básico**. 2ª Edição. [S. l.]: Pearson Universidades, 2004.

PEON, Maria Luisa. **Sistemas de Identidade Visual**. [S. l.]: 2AB, 2009.

DECLARAÇÃO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE DESIGN GRÁFICO

Declaro que a profissional MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA, de CPF de nº 126.812.674-80 prestou serviço de DESIGNER no PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL, para o contratante(a) Arizone P. Adolfo Bonifácio da Silva, com CPF/CNPJ de nº 009.488.604-05, no período de Novembro de 2022 a Janeiro de 2023.

Esta declaração confirma que todas as informações prestadas são verdadeiras.

João Pessoa, 25 de Junho de 2023

Arizone P. Adolfo Bonifácio da Silva
ASSINATURA DO/A DECLARANTE

009.488.604-05
CPF

DECLARAÇÃO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE DESIGN GRÁFICO

Declaro que a profissional MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA, de CPF de nº 126.812.674-80 prestou serviço de DESIGNER no PROJETO DE SINALIZAÇÃO DA CLÍNICA BRUNO COSME, de Novembro de 2022 a Janeiro de 2023, no seu período de estágio para NEOPOP SERVIÇOS DE BRANDING E DE DESIGN EIRELI, com CNPJ de nº 23.076.727/0001-58.

Esta declaração confirma que todas as informações prestadas são verdadeiras.

João Pessoa, 05 de Junho de 2023



ASSINATURA DO/A DECLARANTE E CARIMBO DA EMPRESA (CASO HAJA)
JOÃO FAISSAL GOMES
CPF 050 313 584 40

DECLARAÇÃO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE DESIGN GRÁFICO

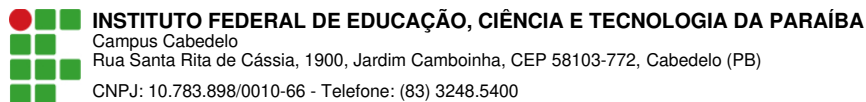
Declaro que a profissional MARIA LUÍZA DA PENHA SILVA, de CPF de nº 126.812.674-80 prestou serviço de DESIGNER no PROJETO DE SINALIZAÇÃO DO ESPAÇO ILHA TECH, de Janeiro a Abril de 2023, no seu período de estágio para NEOPOP SERVIÇOS DE BRANDING E DE DESIGN EIRELI, com CNPJ de nº 23.076.727/0001-58.

Esta declaração confirma que todas as informações prestadas são verdadeiras.

João Pessoa, 05 de Junho de 2023

Jones Siqueira

JONES ISHIKI DE SIQUEIRA
CPF: 305.351.298-07



Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Entrega do Trabalho de Conclusão de Curso - Maria Luíza da Penha Silva

Assunto: Entrega do Trabalho de Conclusão de Curso - Maria Luíza da Penha Silva
Assinado por: Maria Luíza
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Maria Luíza da Penha Silva, ALUNO (202027010013) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 02/10/2023 23:05:22.

Este documento foi armazenado no SUAP em 02/10/2023. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 960066
Código de Autenticação: 561182e829

