



**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

NICKOLAS ALMA CUSTÓDIO DE LIMA

ALÉM DAS PALAVRAS:

O poder das ilustrações nas diferentes áreas do Design Gráfico

**CABEDELO - PB
2024**

ALÉM DAS PALAVRAS

O poder das ilustrações nas diferentes áreas do Design Gráfico

NICKOLAS ALMA CUSTÓDIO DE LIMA

Portfólio apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador(a): Prof. Me. Wilson Gomes

CABEDELLO-PB

2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

- L732a Lima, Nickolas Alma Custódio de.
Além das Palavras: O poder das ilustrações nas diferentes áreas do Design Gráfico/ Nickolas Alma Custódio de Lima – Cabedelo, 2024.
88 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Me. Wilson Gomes Medeiros.
1. Portfólio. 2. Ilustração. 3. Design gráfico. I. Título.

CDU 741+003.65



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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

NICKOLAS ALMA CUSTÓDIO DE LIMA

ALÉM DAS PALAVRAS: O poder das ilustrações nas diferentes áreas do 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.

Aprovada em 11 de setembro de 2024

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Luciana Mendonca Dinoa Pereira

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 29/09/2024 15:59:25.
- **Luciana Mendonca Dinoa Pereira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 30/09/2024 19:44:00.
- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 01/10/2024 11:32:28.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. 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 611469
Verificador: d8d4047588
Código de Autenticação:



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

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer, de coração, a algumas pessoas que ajudaram muito para a conclusão deste TCC.

Primeiro, um agradecimento especial ao meu orientador, professor Wilson. Seu apoio à mudança de tema e suas orientações foram muito importantes para o desenvolvimento do trabalho. Sou grato pela sua paciência e pelas instruções de alinhamento ao longo de todo o processo.

Também quero agradecer aos demais professores que compartilharam seus conhecimentos e experiências durante as aulas.

Quero agradecer à minha mãe, que me ajudou na revisão e na correção linguística do texto, e ao meu pai, que sempre esteve ao meu lado me apoiando.

E não posso deixar de agradecer à minha psicóloga, que sempre acreditou no meu potencial, mesmo quando eu estava desmotivado. Seu apoio e encorajamento foram o que me deram forças para que eu pudesse seguir em frente.

Obrigado a todos vocês por estarem ao meu lado e por ajudarem a tornar este TCC possível.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso explora a criação de um portfólio acadêmico focado em ilustrações. O objetivo principal foi demonstrar a versatilidade da ilustração em diversas áreas do Design Gráfico, incluindo identidade visual, design editorial, padronagens e design de personagens. O portfólio reflete a evolução técnica e criativa do autor, Nickolas Alma Custódio de Lima, destacando a aplicação prática de diferentes metodologias, como as de Fábio Mestriner, Bruno Munari e o Design Thinking de Gavin Ambrose e Paul Harris. Cada projeto selecionado mostra a jornada acadêmica do designer rumo à carreira profissional, enfatizando as habilidades adquiridas ao longo do curso.

Palavras-chave: Portfólio; Ilustração; Desenho; Design.

ABSTRACT

This undergraduate thesis explores the creation of an academic portfolio focused on illustrations. The main objective was to demonstrate the versatility of illustration in addressing various areas of graphic design, including visual identity, editorial design, patterns, and character design. The portfolio reflects the technical and creative evolution of the author, Nickolas Alma Custódio de Lima, highlighting the practical application of different methodologies, such as those of Fábio Mestriner, Bruno Munari, and the Design Thinking of Gavin Ambrose and Paul Harris. Each selected project showcases the designer's academic journey towards a professional career, emphasizing the skills acquired throughout the course.

Keywords: *Portfolio; Illustration; Drawing; Design.*

LISTA DE FIGURAS

- **Projetos de Identidade Visual**

→ **Projeto Integrador: Panificação Proeja, 2023**

Figura 01 - Marca PANIFICAÇÃO PROEJA	20
Figura 02 - Moodboard	21
Figura 03 - Paleta de cores da marca em um círculo cromático	22
Figura 04 - Paleta de cores da marca e os seus códigos	23
Figura 05 - Desenhos para as padronagens	24
Figura 06 - Padronagens das embalagens	24
Figura 07 - Desenvolvimento e versão final da personagem	25
Figura 08 - Esboço e desenho com a personagem, 1ª parte	25
Figura 09 - Desenhos com a personagem, 2ª parte	26
Figura 10 - Rascunhos do projeto	26
Figura 11 - Desenhos dos ícones	27
Figura 12 - Desenhos dos ingredientes da receita	27
Figura 13 - Foto da embalagem de biscoito	28
Figura 15 - Foto da embalagem de pão	28
Figura 15 - Foto da embalagem de bolo	29
Figura 16 - Mockups: instagram e receita	29

→ **Marca Pessoal, 2023**

Figura 17 - Marca Pessoal	30
Figura 18 - Pesquisa Imagética I	32
Figura 19 - Pesquisa Imagética II	33
Figura 20 - Rascunhos	33
Figura 21 - Ideias para marca pessoal	34
Figura 22 - Teste de paleta de cores	34
Figura 23 - Logo Final	35
Figura 24 - Variações da marca	35
Figuras 25 e 26 - Tipografia e Paleta de Cores final	36
Figura 27 - Print do Perfil no Behance com a marca	36
Figura 28 - Mockups com a Marca Pessoal	36

- **Projetos de Design Editorial**

→ **Encarte de Álbum: Vício Inerente, 2023**

Figura 29 - Redesign da capa do álbum	38
Figura 30 - Moodboard	39
Figura 31 - Tipografias utilizadas para o álbum	40
Figura 32 - Esboços/desenvolvimento das ilustrações	41
Figura 33 - Ilustrações finais do álbum	42
Figura 34 - Mockups de CD, Spotify e Vinil com o Redesign	42

→ **Folder: Um tributo à La Ursa, 2022**

Figura 35 - Mockup de Folder	44
Figura 36 - Hachura utilizada	45
Figura 37 - Tipografia e paleta de cores utilizadas	46
Figura 38 - Desenhos finais do folder	46
Figura 39 - Mockups de Folder (parte externa)	47
Figura 40 - Mockups de Folder (parte interna)	47

→ **Livro: Um noivo para chamar de meu, 2023**

Figura 41 - Foto comparando o livro do projeto com a capa original	48
Figura 42 - Esboço e aplicação de cores da ilustração da capa	50
Figura 43 - Capa final planejada	51
Figura 44 - Layout interno do livro	51
Figura 45 - Esboço e versão final da ilustração de início de capítulo	52
Figura 46 - Esboço e versão final das ilustrações de dentro do livro	53
Figura 47 - Projeto completo do livro, 1ª parte	54
Figura 48 - Projeto completo do livro, 2ª parte	55
Figura 49 - Tipografia utilizada para corpo do texto	56
Figura 50 - Outras tipografias utilizadas, título, nome da autora e POVs	56
Figura 51 - Foto da capa do livro impresso e costurado	57
Figura 52 - Foto dentro do livro impresso e costurado	58

→ Livro: O Menino do Dedo Verde, 2023

Figura 53 - Mockup de livro	59
Figura 54 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 1ª parte	60
Figura 55 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 2ª parte	61
Figura 56 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 3ª parte	62
Figura 57 - Capa final planejada	63
Figura 58 - Layout interno do livro	64
Figura 59 - Tipografia utilizada para título	65
Figura 60 - Tipografia utilizada para nome do autor	65
Figura 61 - Tipografia utilizada para corpo do texto	65
Figura 62 - Mockups de livro (capa, 4ª capa e interno)	66
Figuras 63 - Mockups de livro (interno)	67

- Projetos de Rapport/Patterns

→ Padronagem de Hazbin Hotel: Alastor & Angel Dust, 2022

Figura 64 - Mockup de uma padronagem	68
Figura 65 - Moodboard	69
Figura 66 - Esboços e testes das padronagens	70
Figura 67 - Padronagens 1 e 2 completas	70
Figura 68 - Mockups de celular, banner de youtube, caneca e meia	71

→ Estamparia de Filmes Nacionais: Flores Raras, 2022

Figura 69 - Mockup de uma padronagem	72
Figura 70 - Moodboard	73
Figura 71 - Elementos da estampa 1	74
Figura 72 - Elementos da estampa 2 e 3	75
Figura 73 - Padronagem 1, Flores Raras	75
Figura 74 - Padronagem 2, Casa de Lota	76
Figura 75 - Padronagem 3, Poemas de Elizabeth	76
Figura 76 - Mockups com a padronagem 1	76
Figura 77 - Mockups com a padronagem 2 e 3	77

- Projetos de Design de Personagem

→ Hana, 2022

Figura 78 - Personagem Hana	78
Figura 79 - Esboço	79
Figura 80 - Testes de roupas e cabelo	80
Figura 81 - Teste de cores	81
Figura 82 - Model Sheet	81

→ Olivia, 2024

Figura 82 - Personagem Olívia	82
Figura 84 - Mindmap	83
Figura 85 - Caixa Morfológica I	83
Figura 86 - Paineis Semânticos	84
Figura 87 - Caixa Morfológica II	85
Figura 88 - Esboço e teste de cores	85
Figuras 89 e 90 - Model Sheet e Comic	86

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2 OBJETIVOS.....	14
2.1 Objetivo Geral.....	14
2.2 Objetivos Específicos.....	14
3 JUSTIFICATIVA.....	15
4. METODOLOGIAS DE PROJETO.....	16
4.1 Fábio Mestriner.....	16
4.2 Bruno Munari.....	17
4.3 Gavin Ambrose e Paul Harris (Design Thinking).....	18
5. PORTFÓLIO DE PROJETOS (METODOLOGIAS APLICADAS).....	20
5.1 Projetos de Identidade Visual.....	20
5.1.1 Projeto Integrador: Panificação Proeja, 2023.....	20
5.1.2 Marca Pessoal, 2023.....	30
5.2 Projetos de Design Editorial.....	38
5.2.1 Encarte de Álbum: Vício Inerente, 2023.....	38
5.2.2 Folder: Um tributo à La Ursa, 2022.....	44
5.2.3 Livro: Um noivo para chamar de meu, 2023.....	48
5.2.4 Livro: O Menino do Dedo Verde, 2023.....	59
5.4 Projetos de Estampa/Rapport.....	68
5.3.1 Padronagem de Hazbin Hotel: Alastor & Angel Dust, 2022.....	68
5.4.2 Estamparia de Filmes Nacionais: Flores Raras, 2022.....	72
5.4 Projetos de Design de Personagem.....	78
5.3.1 Hana, 2022.....	78
5.4.2 Olivia, 2024.....	82
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
7. REFERÊNCIAS.....	89

1. INTRODUÇÃO

A construção de um portfólio acadêmico representa um passo muito importante na jornada de qualquer designer gráfico que deseja se destacar no mercado de trabalho. De acordo com Jones e Shelton (2006, p.18-19),

Portfólios são documentos personalizados do percurso de aprendizagem, são ricos e contextualizados. Contêm documentação organizada com propósito específico que claramente demonstra conhecimentos, capacidades, disposições e desempenhos específicos alcançados durante um período de tempo. [...] São um meio de reflexão que possibilita a construção de sentido, torna o processo de aprendizagem transparente e a aprendizagem visível, cristaliza perspectivas e antecipa direções futuras.

Assim, um portfólio não é apenas uma coleção de projetos; é uma narrativa visual que reflete a evolução do designer gráfico, sua identidade profissional e a aplicação de conhecimentos teóricos e práticos em soluções criativas.

Este Trabalho de Conclusão de Curso, doravante TCC, visa apresentar um portfólio temático que destaca a importância e a versatilidade da ilustração no campo do Design Gráfico. Está composto por 10 projetos em que são aplicadas ilustrações desenvolvidas ao longo do curso para diferentes disciplinas, com a intenção de demonstrar não apenas as habilidades técnicas adquiridas, mas também demonstrar como a ilustração pode ser aplicada em diferentes áreas do design. Esses projetos estão organizados de acordo com as seguintes categorias: identidade visual, design editorial, criação de padronagens e desenvolvimento de personagens.

“[...] cada portfólio é uma criação única porque o aluno seleciona evidências da aprendizagem e inclui reflexões sobre o processo desenvolvido” (Barton e Collins, 1997, p.3), e “terminados, constituem peças únicas, cuja singularidade se traduz no caráter particular das vivências nele descritas e reflectidas, [...] que conjuntamente, supervisor e supervisando souberam tecer no estilo pessoal que, a cada qual, permitiu crescer, para que, naturalmente pudessem vir a afastar-se.” (SÁ-CHAVES, 2009, p. 16). Sendo assim este TCC tem um papel duplo: um registro organizado dos trabalhos desenvolvidos e uma ferramenta de auto análise e promoção de transição do ambiente acadêmico para o mercado de trabalho.

Cada projeto foi selecionado para ilustrar a jornada acadêmica do autor para a prática profissional. Esses projetos não apenas demonstram as habilidades técnicas adquiridas, mas também a capacidade do designer de integrar teoria e

prática de forma coesa e sendo criativo ao se adaptar, destacando a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante os três anos de curso.

Ao longo deste trabalho, é possível observar como o uso consciente e estratégico da ilustração contribui para a criação de soluções visuais eficazes e inovadoras, reforçando a importância dessa arte na construção de identidades visuais marcantes e funcionais. É como uma vitrine para atrair empregadores e clientes em potencial, ao mesmo tempo que revela o processo criativo por trás de cada projeto.

Os projetos apresentados neste TCC podem ser acessados no Behance do autor, disponível em <<https://www.behance.net/nickolaslima>>.

2 OBJETIVOS

A seguir são apresentados os principais resultados esperados com este TCC, a fim de que se tenha uma visão ampla sobre as habilidades, qualificações e experiências do autor.

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um portfólio acadêmico no qual estejam apresentados projetos de ilustrações usadas em diferentes áreas do Design Gráfico, explorando sua importância e impacto, enquanto demonstra a experiência e as habilidades do autor.

2.2 Objetivos Específicos

São objetivos específicos deste trabalho:

1. Apresentar dez projetos de ilustrações em diferentes áreas do Design Gráfico;
2. Revisar cada projeto documentando o processo de desenvolvimento;
3. Demonstrar, através de metodologias, as soluções aplicadas em cada projeto, contendo justificativas e a trajetória de execução;
4. Concluir cada projeto explicando a importância da ilustração.

3 JUSTIFICATIVA

O desenvolvimento deste TCC visa demonstrar a relevância e a versatilidade das ilustrações no contexto do design gráfico. A escolha desse tema é fundamentada na convicção de que a ilustração transcende seu papel como uma expressão artística, mas atua como uma poderosa ferramenta para comunicar ideias, conceitos e identidades de maneira eficaz e envolvente.

O portfólio apresentado abrange projetos que exploram as múltiplas facetas da ilustração, incluindo a identidade visual, design editorial, padronagens e design de personagens. Cada projeto selecionado visa evidenciar a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso e a capacidade de adaptação das técnicas de ilustração às diferentes demandas do mercado de trabalho.

Além de evidenciar as habilidades técnicas e criativas do autor, este TCC também funciona como um registro do desenvolvimento pessoal e profissional do estudante, servindo como uma ferramenta de autoanálise e promoção profissional. A criação deste portfólio é um passo significativo para uma transição sólida das atividades em sala de aula para os desafios do ambiente profissional.

4. METODOLOGIAS DE PROJETO

Cada projeto está fundamentado em uma estrutura metodológica preexistente, sobre as quais foram realizados ajustes e adaptações conforme as necessidades específicas de cada caso. As metodologias empregadas foram as propostas de Fábio Mestriner (2001), Bruno Munari (2019) e o Design Thinking de Gavin Ambrose e Paul Harris (2011). Nos tópicos a seguir, cada uma dessas metodologias será brevemente explicada.

4.1 Fábio Mestriner

A metodologia de Fábio Mestriner (2001), designer brasileiro especializado em design de embalagens, é um modelo estruturado que enfatiza a importância de alinhar o design com as necessidades e expectativas dos consumidores e do mercado. Mestriner destaca a integração entre a funcionalidade e a estética como chave para o sucesso no design de embalagens. As etapas fundamentais da metodologia de Mestriner são:

1. **Briefing:** etapa que estabelece uma compreensão clara dos objetivos e das diretrizes do projeto de embalagem. O briefing é um documento que delinea as expectativas do cliente, os requisitos, o público-alvo, os parâmetros de tempo e orçamento, e quaisquer outras restrições ou considerações relevantes. Este documento serve como um guia para todo o projeto, garantindo que todas as partes envolvidas possuam uma visão compartilhada e alinhada desde o início.
2. **Estudo de Campo:** trata da coleta de informações diretamente do mercado consumidor. Esta etapa inclui a observação e análise das embalagens dos concorrentes, tendências de mercado, preferências dos consumidores e comportamentos de compra.
3. **Estratégia de Design:** seleção de elementos visuais (cores, tipografia, imagens) e textuais (mensagens, slogans) que comunicarão a identidade da marca. A estratégia deve ser coerente com o posicionamento da marca e as preferências dos consumidores identificadas nas etapas anteriores;
4. **Design de Embalagem:** etapa prática de criação da embalagem, na qual os designers desenvolvem protótipos que incorporam os elementos visuais e

textuais definidos. Esses moldes são testados e refinados até que a embalagem final esteja pronta para produção;

5. **Implantação do Projeto:** é a etapa final, que envolve a integração do design da embalagem com a indústria de fabricação, de modo que seja viável para a produção.

4.2 Bruno Munari

A metodologia sistemática de Bruno Munari (2019), um dos mais influentes designers e artistas do século XX, é uma abordagem abrangente que combina análise rigorosa com experimentação lúdica. Munari, conhecido por sua vasta contribuição ao design, à arte e à educação, desenvolveu essa metodologia para estimular a criatividade e a inovação, equilibrando racionalidade e intuição no processo de criação. Suas etapas metodológicas são:

- **Problema:** nesta etapa procura-se fazer a identificação clara e precisa do problema, estabelecendo o ponto de partida, onde se reconhece a existência de uma questão ou desafio a ser resolvido. A definição do problema orienta todas as etapas subsequentes;
- **Definição do Problema:** após a identificação, o problema deve ser refinado e delimitado, especificando os limites e os requisitos do problema. Isso inclui a definição do escopo, das metas e dos objetivos específicos que a solução deve alcançar. Evita ambiguidades e garante que todos os envolvidos tenham uma compreensão uniforme;
- **Componentes do Problema:** significa decompor o problema em elementos ou componentes, permitindo entender as interações e relações entre eles. A abordagem de decomposição facilita a identificação de subproblemas e a priorização de aspectos críticos;
- **Coleta de Dados:** propõe a reunião de informações relevantes para o problema. Isso inclui dados quantitativos e qualitativos, exemplos práticos, estudos de caso e qualquer outra informação que possa informar a análise subsequente.
- **Análise de Dados:** nesta etapa, os dados coletados são examinados e interpretados. A análise visa extrair insights, identificar padrões ou tendências e compreender as causas subjacentes do problema;

- **Criatividade:** é o momento para geração de ideias e soluções inovadoras para o problema identificado a partir de técnicas de pensamento criativo, como *brainstorming*, *mind map*, entre outras, são aplicadas para explorar possibilidades;
- **Materiais e Tecnologias:** busca explorar os materiais disponíveis e as tecnologias aplicáveis. Esta etapa envolve a análise das propriedades dos materiais, das possibilidades tecnológicas e das restrições práticas;
- **Experimentação:** momento de testar diferentes abordagens e conceitos através da prototipagem e da prática experimental. Prototipar soluções em pequena escala ou em ambientes controlados ajuda a identificar falhas, ajustar detalhes e validar hipóteses antes da implementação final;
- **Modelo:** a criação de um modelo ou representação visual da solução proposta permite uma melhor compreensão e avaliação. Os modelos podem ser físicos, digitais ou conceituais;
- **Verificação:** trata-se de avaliar a eficácia e a viabilidade da solução proposta. Nesta fase, verifica-se se a solução atende aos requisitos definidos e se resolve o problema de maneira satisfatória. Testes práticos, simulações e avaliações de desempenho são métodos comuns para esta etapa.;
- **Desenho de Construção:** é o momento para elaborar os detalhes e especificações necessários para a implementação da solução, criação de planos detalhados, desenhos técnicos, listas de materiais e cronogramas de execução;
- **Solução:** Finalizar e implementar a solução escolhida.

4.3 Gavin Ambrose e Paul Harris (*Design Thinking*)

Gavin Ambrose e Paul Harris estudaram metodologias de design gráfico a partir do *Design Thinking*. Segundo os autores, esse método visa identificar a solução mais adequada para um problema, identificando suas necessidades essenciais. O processo, conforme detalhado por AMBROSE & HARRIS (2011), é dividido em sete etapas:

1. **Etapas do pensamento:** envolve a análise detalhada do problema e suas limitações, com o objetivo de desenvolver soluções precisas. Proporciona uma visão abrangente das diferentes fases do processo de design e das

- principais considerações em cada etapa para criar um design eficaz, com ênfase no briefing e na definição do projeto;
2. **Pesquisa:** abrange a coleta de dados e opiniões de pesquisas e entrevistas. As informações coletadas, incluindo perfis de consumidores, definições de públicos-alvo, dados quantitativos e qualitativos, além de *feedbacks* de projetos anteriores, são fundamentais para a geração de ideias;
 3. **Geração de Ideias:** explora as motivações e necessidades dos usuários finais. Diversos métodos e fontes de inspiração, incluindo esboços e sessões de *brainstorming*, são utilizados para criar soluções para o projeto;
 4. **Refinamento:** reforça o conceito geral do design, examinando todos os elementos para composição do produto, como imagens, palavras, cores e materiais podem ser utilizados para melhorar a ideia e aumentar sua eficácia;
 5. **Prototipagem:** envolve o desenvolvimento e teste das ideias antes da apresentação ao cliente. As ideias de design são apresentadas e articuladas para testar a receptividade do público-alvo e obter a aprovação, utilizando modelos, maquetes e storyboards para transmitir as ideias de forma clara;
 6. **Seleção:** consiste na avaliação das soluções propostas em relação aos objetivos do projeto, levando em conta tanto as ideias práticas quanto as mais inovadoras;
 7. **Implementação:** trata do desenvolvimento e entrega final do projeto ao cliente. Enfatiza a concretização das ideias na produção, garantindo que os detalhes do design sejam executados corretamente e que o cliente fique satisfeito com o resultado final.

A metodologia de Fábio Mestriner foi aplicada no “Projeto Integrador: Panificação Proeja”. Utilizou-se a metodologia de Bruno Munari nos projetos “Marca Pessoal”, “Encarte de Álbum”, “Padronagem de Hazbin Hotel” e “Estamparia de Filmes Nacionais”. Já a metodologia *Design Thinking* de Gavin Ambrose e Paul Harris foi implementada nos projetos “Folder: Um Tributo à La Ursa”, “Livro: Um Noivo para Chamar de Meu”, “Livro: O Menino do Dedo Verde” e no design das personagens “Hana” e “Olivia”. Todos esses projetos foram de origem acadêmica, desenvolvidos no curso de Design Gráfico do Instituto Federal da Paraíba (IFPB).

5. PORTFÓLIO DE PROJETOS (METODOLOGIAS APLICADAS)

5.1 Projetos de Identidade Visual

5.1.1 Projeto Integrador: Panificação Proeja, 2023

Disponível em: [Panificação ProEJA - Identidade Visual e Embalagem](#)

Figura 01 - Marca PANIFICAÇÃO PROEJA



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

O curso técnico integrado de Panificação (ProEJA) do Instituto Federal da Paraíba enfrentava a necessidade de uma identidade visual que pudesse ser aplicada de maneira consistente em diversos contextos, como embalagens de produtos e materiais de comunicação digital.

Professora Marinalva Loureiro, a coordenadora do curso, almejava uma identidade visual que valorizasse a cultura regional, destacasse a estética dos produtos de panificação e que pudesse enaltecer a região de Cabedelo. O objetivo principal era criar um projeto que refletisse a qualidade e a essência do curso, destacando os ingredientes regionais e a cultura local, ao mesmo tempo que mantivesse uma comunicação visual coesa e moderna para atrair e informar os estudantes e o público em geral.

Esse projeto, denominado pelo curso como “Projeto Integrador” ou “Projetão”, reuniu todas as disciplinas do período em uma única atividade conjunta, sendo elas:

Planejamento Visual II (P.V.II), Tipografia, Ilustração, Ergonomia Informacional, Materiais e Processos Gráficos e Marketing, Publicidade e Propaganda.

O projeto foi realizado como um trabalho em grupo, no qual o autor deste TCC ficou responsável pela identidade visual dos desenhos e da mascote. A metodologia utilizada foi um requisito estabelecido pela disciplina de P.V.II e fundamentou-se no método de Fabio Mestriner (2001). Originalmente composto por seis etapas, o método foi adaptado para abordar a parte das ilustrações.

Etapa 1 - Briefing

Na etapa de briefing, foram definidas as diretrizes e expectativas do projeto de acordo com os desejos de Marinalva e além disso, a identidade visual deveria ser aplicada em embalagens de produtos, redes sociais e materiais educativos.

Foi desenvolvido um *moodboard* para orientar a produção das embalagens, reunindo ideias e inspirações relacionadas ao Nordeste. No levantamento de imagens, durante a pesquisa visual, foram explorados elementos a serem representados, como paisagens, cultura local e ingredientes típicos da região. Também foram selecionados alguns estilos de tipografia e ilustrações que refletissem a temática. O *moodboard* serviu como referência visual para garantir a coerência estética e conceitual em todo o processo de criação.

Figura 02 - Moodboard



Fonte: Compilação adaptada pelo autor

Etapa 2 - Estratégia de Design

Com base no *briefing*, a estratégia de design para as ilustrações foi elaborada com os seguintes elementos:

1. Embalagens:

- Criação de padronagens personalizadas para cada produto;
- Destacar os ingredientes e utensílios utilizados no curso;
- Utilizar a técnica de desenho digital *outline* para um visual moderno e limpo.

2. Redes Sociais:

- Criação de uma mascote feminina, representando uma aluna do curso.
- Adotar um estilo "*Cartoon*" para atrair o público jovem.
- Desenvolver a mascote com características de simpatia e determinação.
- Implementar uma paleta de cores consistente com o restante do projeto.
- Utilizar um estilo "*Flat*" para transmitir as informações claramente.

3. Receita Ilustrada:

- Manter o estilo "*Cartoon*" para consistência com as redes sociais.
- Destacar cada ingrediente com ilustrações para melhor compreensão;

A escolha da paleta de cores foi muito importante, uma vez que seriam utilizadas em todo o projeto. Era essencial que as cores fossem harmoniosas e que combinassem com os desenhos. Dessa forma, as cores selecionadas foram: *Roadster Yellow*, *Betsy*, *Dark Cherry Mocha* e *Roasted Squash*.

Figura 03 - Paleta de cores da marca em um círculo cromático



Fonte: Adobe Color.

Figura 04 - Paleta de cores da marca e os seus códigos



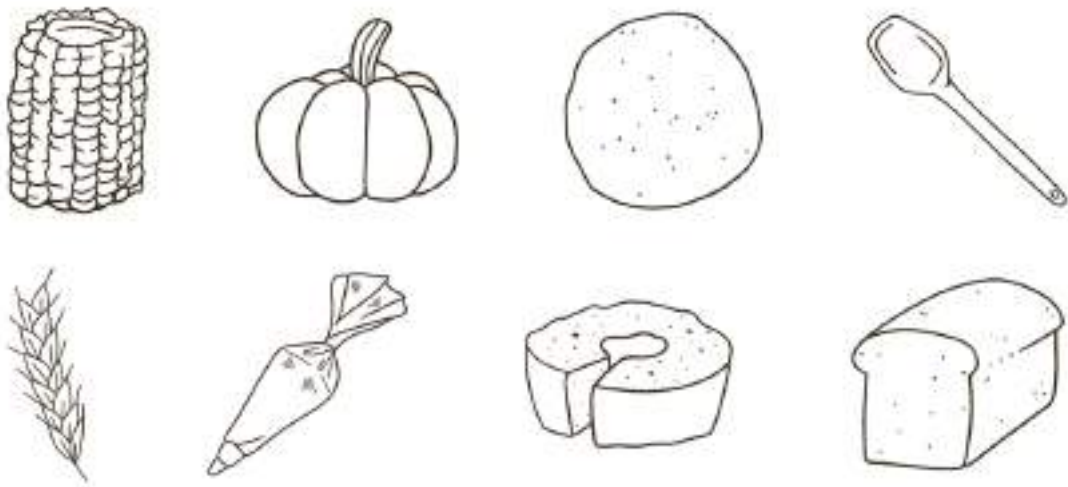
Fonte: Acervo próprio

Marinalva, destacou a importância de que o projeto fosse capaz de refletir a estética do pão, sugerindo o uso de cores creme e tons de bege. O laranja e o azul foram escolhidos para incorporar a regionalidade, evocando o turismo de Cabedelo e representando, respectivamente, o pôr do sol e o mar, além de serem cores complementares, o que contribuiu para as diversas aplicações. O amarelo e o marrom foram incluídos com o objetivo mercadológico de associar-se aos produtos, funcionando como cores secundárias para transmitir neutralidade. A maioria dos pães e ingredientes utilizados na panificação apresentava tons de marrom, do mais claro ao mais escuro. Dessa forma, essa paleta facilitava a rápida associação dos produtos vendidos e despertava o desejo do consumidor.

Etapa 3 - Design

Na terceira etapa do projeto, foram elaboradas ilustrações de ingredientes, utensílios e produtos desenvolvidos no curso. Três padronagens distintas foram criadas para destacar cada um desses produtos, facilitando a identificação e compreensão pelo consumidor sem a necessidade de textos explicativos.

Figura 05 - Desenhos para as padronagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 06 - Padronagens das embalagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a mascote que seria usada nas redes sociais, foram elaborados diversos esboços, experimentando poses, tipos de corpos que melhor representassem suas características: simpatia e determinação, além de cores que complementam com as da marca.

Figura 07 - Desenvolvimento e versão final da personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

A mascote foi integrada em diferentes materiais destinados às redes sociais, como postagens diversas e foto de perfil para o Instagram. Optou-se por uma personagem feminina, a fim de enfatizar o fato de a maioria dos estudantes do curso, bem como as professoras, serem mulheres. Além disso, escolheu-se um corpo mais cheio e negro para trazer mais representatividade social.

Figura 08 - Esboço e desenho com a personagem, 1ª parte



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 09 - Desenhos com a personagem, 2ª parte



Fonte: Elaborado pelo autor.

O processo de criação das ilustrações iniciou-se com esboços feitos à mão, que definiram o visual preliminar dos desenhos. Posteriormente, estes esboços foram digitalizados utilizando uma mesa digitalizadora e o software "Paint Tool SAI", assegurando precisão e qualidade no resultado final.

Figura 10 - Rascunhos do projeto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nos destaques das redes sociais, adotou-se uma abordagem simples no estilo dos ícones, visando transmitir informações de forma clara e direta. Optou-se pelo estilo "*Flat*", caracterizado pela simplicidade e minimalismo, mantendo a mesma paleta de cores utilizada no restante do projeto para assegurar coesão visual. Foram escolhidos ícones específicos: um pão para representar os produtos, dois balões de fala para uma caixa de perguntas e responder dúvidas, e um caderno de anotações para informações sobre o curso.

Figura 11 - Desenhos dos ícones



Fonte: Elaborado pelo autor

Para a receita ilustrada, cada ingrediente recebeu sua própria ilustração, tornando a leitura da receita mais divertida e interativa, além de estimular o interesse dos alunos.

Figura 12 - Desenhos dos ingredientes da receita



Fonte: Elaborado pelo autor.

Resultados

Figura 13 - Foto da embalagem de biscoito



Fonte: Acervo próprio.

Figura 14 - Foto da embalagem de pão



Fonte: Acervo próprio.

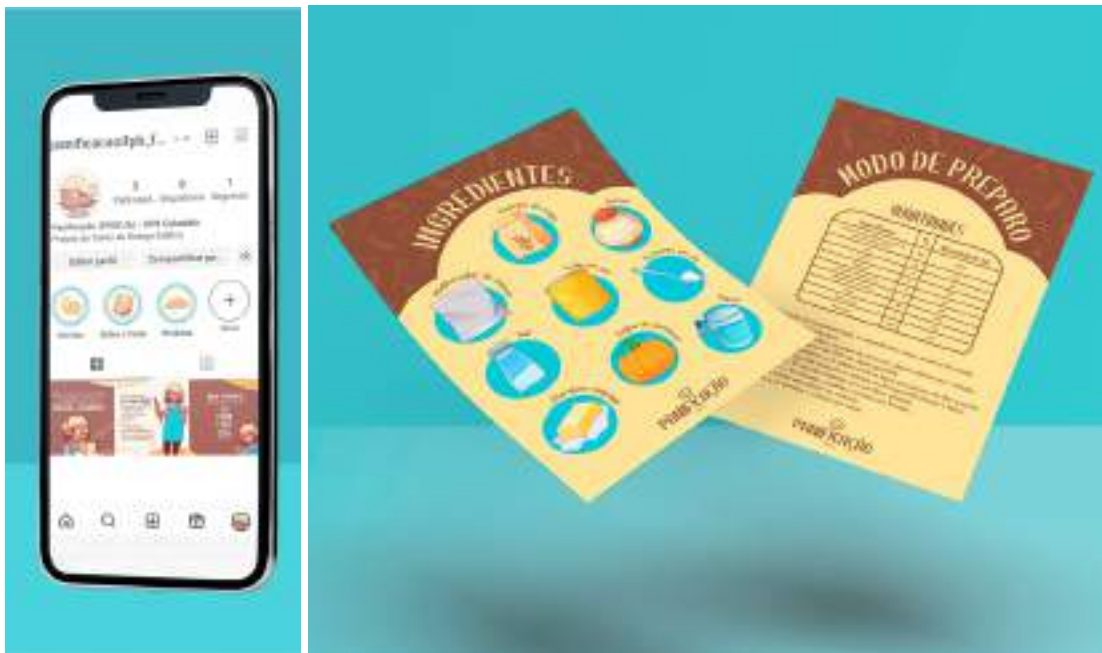
Figura 15 - Foto da embalagem de bolo



Fonte: Acervo próprio.

Figura 16 - Mockups: instagram e receita





Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

O projeto atingiu os objetivos estabelecidos, pois as ilustrações desempenharam um papel crucial em toda a identidade visual e tinham uma comunicação visual clara e atraente, que valorizava a cultura, trazia consistência, atraía um público mais jovem para o curso e criava um diferencial no mercado. O sucesso do projeto reside na combinação harmoniosa entre a estética visual e a funcionalidade informacional, resultando em uma comunicação efetiva e envolvente.

5.1.2 Marca Pessoal, 2023

Disponível em: [Marca Pessoal](#)

Figura 17 - Marca Pessoal



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

No contexto profissional, a construção de uma marca sólida é crítica para a promoção eficaz e a construção de uma reputação. Este projeto focou na criação de uma marca pessoal para Nickolas Alma, um ilustrador e designer gráfico, como parte de um requisito das disciplinas de *Materiais e Processos Gráficos II* e de *Gestão de Projeto*, orientados por Antunes Neto e Daniel Lourenço, respectivamente.

A marca pessoal visou não apenas atender aos critérios acadêmicos, mas também fornecer a Nickolas uma identidade visual que pudesse ser aplicada em diversos contextos profissionais. O uso do método 5W3H foi um requisito da disciplina para o *briefing*, mas o projeto fundamentou-se na metodologia de Munari (2019), com as devidas alterações.

Etapa 1 - Definição do Problema (Briefing)

Who? (Quem?): As principais partes envolvidas foram Nickolas Alma, que desempenhou o papel central na criação da marca, os professores do IFPB, que forneceram orientação e supervisão ao longo do processo, e outros alunos, que contribuíram com *feedbacks* construtivos durante as revisões.

What? (O quê?): A tarefa foi a criação de uma marca pessoal para Nickolas Alma, integrando conhecimentos de ilustração digital e design gráfico. Os requisitos incluíram o desenvolvimento de uma identidade visual completa que pudesse ser utilizada para promover seu trabalho profissionalmente.

When? (Quando?): O projeto foi realizado com um prazo definido para o dia 23 de novembro de 2023.

Where? (Onde?): O desenvolvimento do projeto ocorreu no campus, sendo inicialmente parte de um projeto acadêmico, com a intenção de aplicação futura em contextos profissionais diversificados.

Why? (Por quê?): A necessidade de desenvolver uma marca pessoal surgiu para representar de maneira eficaz o ilustrador e designer gráfico Nickolas Alma. O objetivo principal foi auxiliar na promoção de seu trabalho e na

construção de uma reputação que possa se tornar sólida dentro mercado profissional.

How? (Como?): A metodologia adotada foi a de Munari e o 5W3H para o *briefing*, proporcionando uma abordagem estruturada para as questões-chave do projeto. As ferramentas principais utilizadas incluíram o *Paint Tool SAI* para as ilustrações digitais e o *Adobe Photoshop* para o design gráfico.

How Much? (Por quanto?): O custo para a criação da marca foi nulo.

How Many? (Quantos?): O projeto abrangeu a aplicação da marca para as redes sociais.

Etapa 2: Coleta de Dados (Pesquisa Imagética)

Foi realizada uma pesquisa imagética a partir de dois ângulos diferentes. O primeiro teve como base a ideia de um fantasma, enquanto o segundo focou na ideia de uma caveira fantasma, ambos fazendo referência ao 2º nome: Alma. As duas pesquisas concentraram-se em analisar estilos de marcas e logos, além de desenhos e ilustrações que incorporam essas ideias base.

Figura 18 - Pesquisa Imagética I



Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Figura 19 - Pesquisa Imagética II

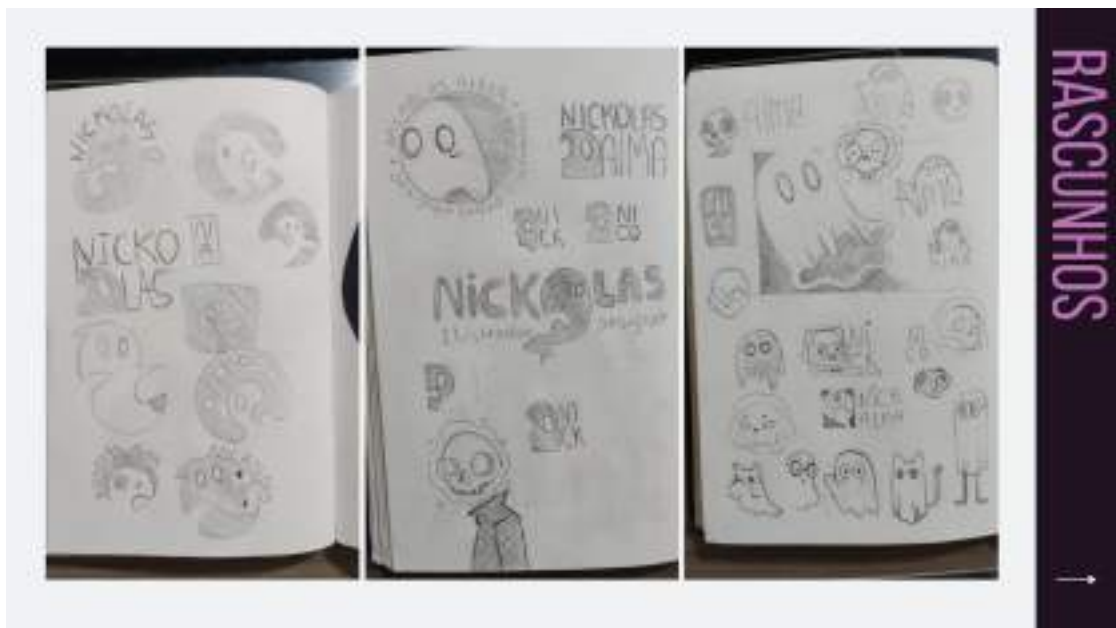


Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Etapa 3: Criatividade e Experimentação (Rascunhos)

Com base na pesquisa imagética, foram desenvolvidos diversos rascunhos iniciais. Esta fase foi importante para experimentar diferentes ideias e conceitos, permitindo ajustes e refinamentos antes de chegar a uma versão mais definida.

Figura 20 - Rascunhos

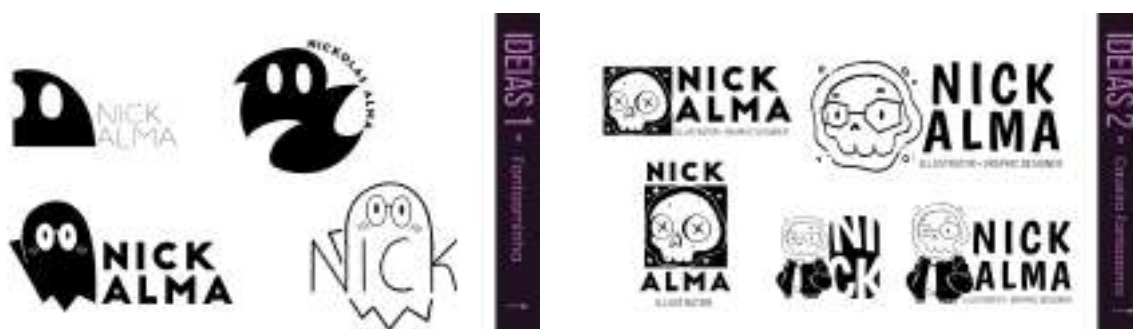


Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 4: Modelo

A partir dos rascunhos, foram selecionadas as ideias mais promissoras e trabalhadas de forma mais detalhada. Isso incluiu a criação de variações e o teste de diferentes combinações de elementos visuais. As ideias foram apresentadas aos professores e colegas para *feedback*, garantindo que a marca evoluísse com base em críticas construtivas. As propostas incluíram logotipos preliminares, esquemas de tipografia (baseados na visibilidade e impacto das fontes) e cores (baseados em tons de roxo, a cor favorita do autor).

Figura 21 - Ideias para marca pessoal



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 22 - Teste de paleta de cores

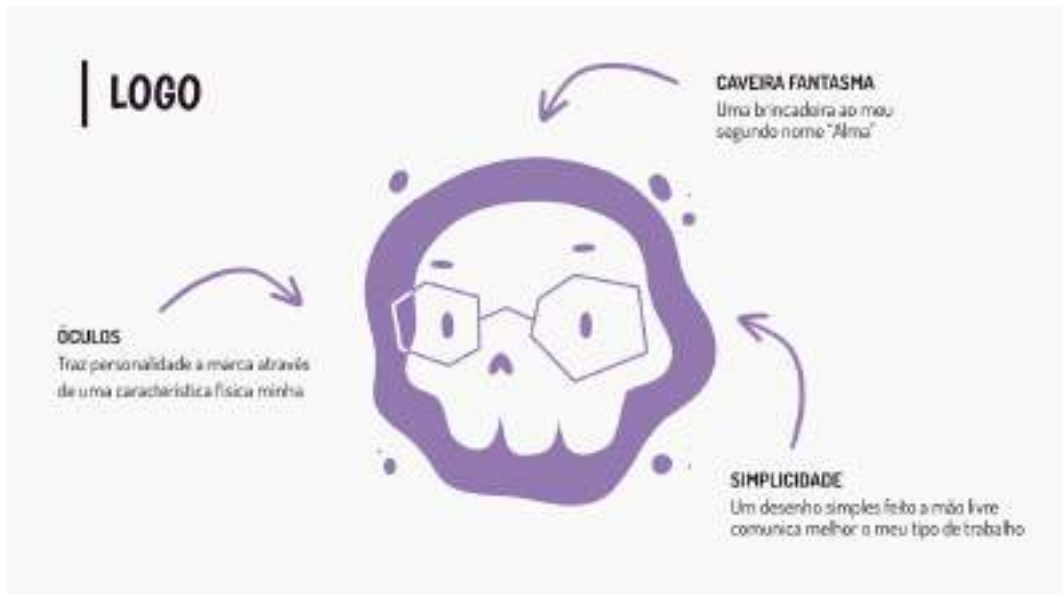


Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 5: Solução

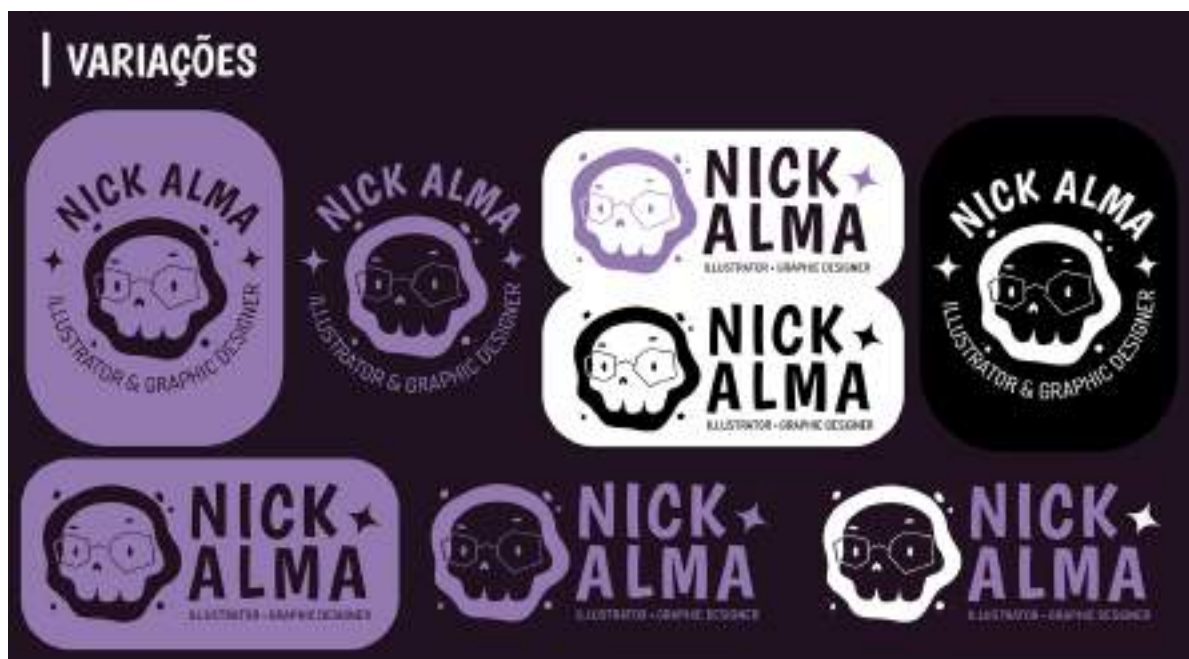
Com os *feedbacks* incorporados, foi desenvolvida a versão final da marca pessoal, incluindo algumas aplicações.

Figura 23 - Logo Final



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 24 - Variações da marca



Fonte: Elaborado pelo autor.

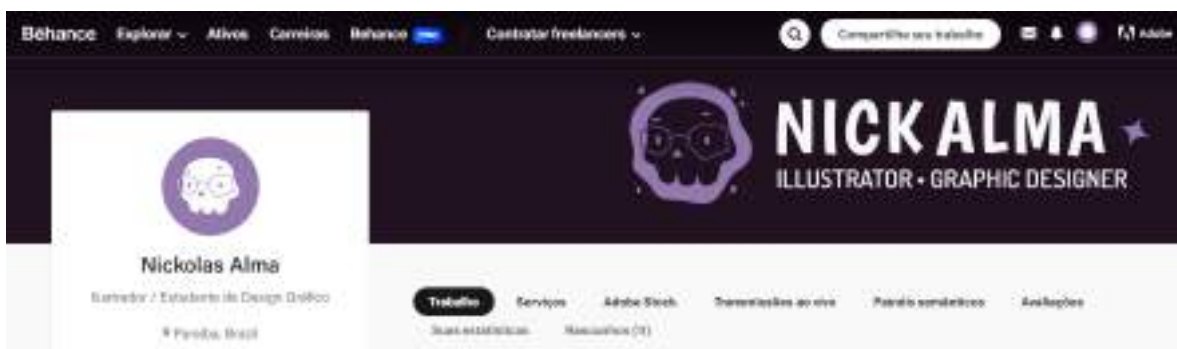
Figuras 25 e 26 - Tipografia e Paleta de Cores final



Fonte: Acervo próprio.

Resultados

Figura 27 - Print do Perfil no Behance com a marca



Fonte: [behance.net/nickolaslima](https://www.behance.net/nickolaslima)

Figura 28 - Mockups com a Marca Pessoal





Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

A ilustração é um elemento de significativa importância neste projeto, uma vez que o desenho é a principal habilidade de Nickolas, demonstrando seu estilo artístico de maneira visualmente atraente. A ilustração não só serviu como um elemento central na identidade visual da marca, mas também como uma forte ferramenta de comunicação, transmitindo a personalidade e os valores do autor.

5.2 Projetos de Design Editorial

5.2.1 Encarte de Álbum: Vício Inerente, 2023

Disponível em: [Vício Inerente - Marina Sena | Redesign](#)

Figura 29 - Redesign da capa do álbum



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

O projeto teve como objetivo redesenhar o encarte do álbum "Vício Inerente" da cantora Marina Sena. A necessidade surgiu a partir da disciplina de *Planejamento Visual III*, ministrada pela professora Turla Alquete.

Neste projeto, a metodologia de Bruno Munari (2019) foi aplicada com devidas alterações para adequação ao produto. O desafio central foi criar uma nova identidade visual que não se baseasse na arte original do álbum, nem em fotografias da cantora. A nova arte deveria transmitir as experiências sonoras e sensações proporcionadas pelas músicas do álbum.

Etapa 1 - Definição do Problema

O problema se definiu como a criação de um encarte que comunicasse, de forma visual, as principais emoções e temáticas das músicas do álbum. Foram definidos como limites e requisitos: a proibição do uso de referências diretas à arte original ou a imagens fotográficas da cantora e a necessidade de encapsular os sentimentos das letras das músicas.

O projeto deveria ser aplicado em diferentes tipos de mídias, como o encarte de CD, vinil e visualização em *streaming* de música, como *Spotify* e *Deezer*.

Etapa 2 - Decomposição do Problema

Para a decomposição do problema, identificaram-se os seguintes elementos principais: cores, tipografia, composição visual, e os elementos gráficos que representassem o álbum. Cada componente foi analisado para entender suas interações e como poderiam juntos criar uma narrativa visual coesa.

Etapa 2 - Coleta e Análise de Dados

A partir da análise das músicas notou-se que enquanto a letra explorava uma sensualidade, a melodia transmitia um ar de melancolia. Essas duas palavras-chave guiaram o projeto, e com isso surgiu a ideia de representar uma garota sozinha na cidade grande. Para dar suporte a essa visão, foram reunidas referências visuais que fazem referência à cidade e sua cultura urbana, como a pixação, a vida noturna, a decadência dos centros urbanos e a "selva de pedras" composta por seus prédios

Estudos de cores identificaram o azul como representação da tristeza e o amarelo como contraste para trazer o sensual. Exemplos de álbuns com temáticas semelhantes foram analisados para entender abordagens visuais eficazes. Essas referências fundamentaram o desenvolvimento do conceito visual do álbum, assegurando que cada escolha estivesse alinhada com as emoções das músicas.

Figura 30 - Moodboard



Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Etapa 3 - Criatividade

A geração de ideias se deu por meio de uma pesquisa por referências e inspirações, no qual foram exploradas várias formas de representar os sentimentos das músicas. O conceito de uma cidade grande com um único ponto de luz foi concebido para simbolizar a solidão, e a partir desse desenho, surgiu a ideia de uma tipografia que imitasse o grafite, conferindo um aspecto urbano, mas que também não fosse excessivamente pesada e rabiscada, de modo a não comprometer a legibilidade. Foi assim que a fonte *Decipher* foi escolhida. Essa fonte também foi utilizada na parte traseira do álbum para os nomes das músicas.

A tipografia para o nome da cantora foi selecionada para parecer uma assinatura e a fonte *Tomatoes* foi escolhida por ser cursiva e delicada. Foi também incluída uma ilustração da cantora em uma roupa e pose "sexy". Ambas as escolhas contribuíram para transmitir a ideia de sensualidade, uma de forma mais implícita e outra mais expositiva.

Figura 31 - Tipografias utilizadas para o álbum



Fonte: DaFont

Etapa 4 - Materiais e Tecnologias

A técnica utilizada para o projeto foi a ilustração digital, que possibilita fazer estudos e experimentos de modo mais eficaz do que seria em uma ilustração feita por técnicas tradicionais, como aquarela ou outros meios artísticos. A técnica digital também permite uma melhor integração com programas de design gráfico para o redesign do encarte. O programa utilizado foi o *Paint Tool SAI*, escolhido por suas ferramentas robustas para criação de artes digitais detalhadas e pela familiaridade do artista/designer.

Etapa 5 - Experimentação

Rascunhos foram elaborados digitalmente para gerar ideias, combinando cores, posicionamentos de elementos e estilos, os quais foram explorados para avaliar a eficácia de cada conceito.

Figura 32 - Esboços/desenvolvimento das ilustrações



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 6 - Modelo/Desenho Final

O modelo final consistiu em um encarte ilustrado com a capa mostrando um desenho de um prédio típico da cidade de São Paulo, com apenas uma janela iluminada e, no verso, um desenho que representa a artista em uma pose provocante.

Figura 33 - Ilustrações finais do álbum



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 7 - Solução/Resultados

Figura 34 - Mockups de CD, Spotify e Vinil com o Redesign





Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

Através da ilustração foi possível transmitir, de forma clara, mas emotiva também, as sensações passadas pelas músicas. O uso de desenhos possibilitou uma expressão mais livre e criativa, oferecendo uma nova perspectiva sobre a obra de Marina Sena.

Com a ilustração foi possível capturar a essência das músicas e traduzi-las em uma narrativa visual que complementa e enriquece a experiência do ouvinte, criando uma conexão emocional com o público. O encarte ilustrado serve como uma extensão das músicas, oferecendo uma experiência sensorial que vai além da audição.

5.2.2 Folder: Um tributo à La Ursa, 2022

Disponível em: [Um tributo à La Ursa \(Projeto Gráfico\)](#)

Figura 35 - Mockup de Folder



Fonte: Acervo próprio.

Problematização

A problemática central deste projeto foi desenvolver um material promocional que capturasse a essência do Carnaval de João Pessoa, especificamente o tradicional "A La Ursa", utilizando no desenho a técnica de hachura em nanquim. O objetivo foi criar um folder que informasse e promovesse o evento e também fosse visualmente atraente e que representasse os elementos visuais dessa manifestação popular. O projeto foi realizado em trio, com duas pessoas responsáveis pelas ilustrações e uma pela diagramação, e foi desenvolvido como parte da disciplina de Desenho III, ministrada pelo professor Daniel Lourenço. A metodologia aplicada foi a de Ambrose e Harris (2011), com algumas adaptações necessárias para alinhar o processo com o produto final.

Etapa 1 - Etapas do pensamento e pesquisa

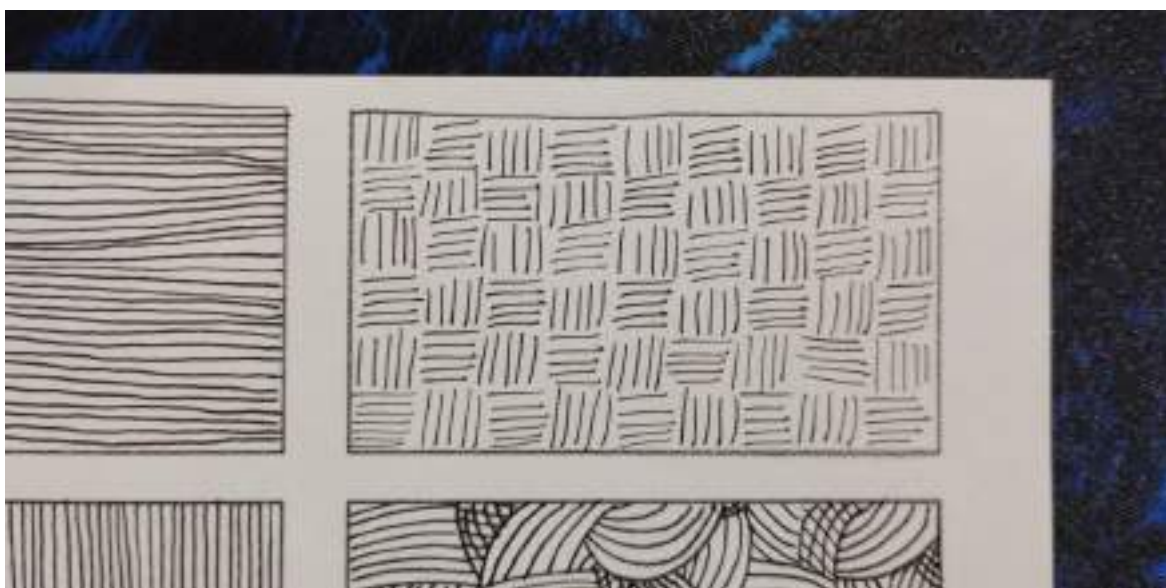
Inicialmente, realizou-se uma pesquisa qualitativa com o objetivo de compreender a cultura associada ao Carnaval "A La Ursa". Esta fase incluiu a visualização de vídeos de apresentações relacionadas ao tema, além de ouvir músicas típicas usadas ou baseadas na festa para inspiração.

A imersão nesses recursos audiovisuais permitiu captar a atmosfera e os elementos característicos do Carnaval de João Pessoa, enriquecendo a base de referências visuais e culturais necessárias para o desenvolvimento do folder.

Etapa 2 - Geração de Ideias

A fase de ideação incluiu sessões de brainstorming para desenvolver conceitos e esboços para o folder. Foram avaliados diversos estilos de hachura, optando-se por um que fosse consistente e fácil de replicar. Essa escolha garantiu a coesão visual entre as ilustrações feitas por pessoas diferentes. Em seguida, selecionaram-se as cores, optando por dois tons de amarelo para transmitir energia e otimismo. A tipografia escolhida foi a Nerko One, devido à sua estética moderna e robusta, que oferece excelente legibilidade e complementa o estilo das ilustrações.

Figura 36 - Hachura utilizada



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 37 - Tipografia e paleta de cores utilizadas



Fonte: Acervo próprio.

Etapa 3 - Refinamento e Seleção

Os esboços e protótipos do folder foram submetidos à avaliação e *feedback* do professor e dos colegas em sala de aula. As opiniões e sugestões fornecidas orientaram os ajustes necessários no projeto.

Com base nas avaliações recebidas durante a etapa de teste, procedeu-se com o refinamento do design do folder. Para isso, foram produzidas versões finais das ilustrações em papel utilizando canetas nanquim.

Figura 38 - Desenhos finais do folder



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 4 - Implementação (Resultados)

Figura 39 - Mockups de Folder (parte externa)



Fonte: Acervo próprio.

Figura 40- Mockups de Folder (parte interna)



Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

Para este projeto, a ilustração permitiu a criação de um material promocional muito mais atrativo e que enriqueceu o folder. Assim, a incorporação dessas técnicas tradicionais destacou as imagens e também proporcionou uma representação cativante, reforçando a conexão com as tradições, para a promoção do evento. A ilustração reforçou o aspecto lúdico da *La Ursa*, capturando o “espírito” alegre dessa manifestação popular, representado por essa fantasia de carnaval.

5.2.3 Livro: Um noivo para chamar de meu, 2023

Disponível em: [Um noivo para chamar de meu - Projeto Editorial](#)

Figura 41 - Foto comparando o livro do projeto com a capa original



Fonte: Acervo próprio.

Problematização

Design e literatura são aliadas inseparáveis na construção da experiência do leitor. Este projeto, elaborado durante a disciplina de *Planejamento Visual III* e orientado pela professora Turla Alquete, teve como propósito desenvolver um trabalho gráfico e explorar o impacto da ilustração na apresentação do conteúdo

literário. Com temática livre, a escolha recaiu sobre o livro "Um Noivo para Chamar de Meu", de Lilian Cruz.

As diretrizes do projeto exigiram o uso do software *InDesign* para diagramar uma variedade de elementos, abrangendo desde a capa (1ª e 4ª capas) até o colofão (seção de um livro que fornece detalhes técnicos e editoriais sobre sua produção), passando pelo ante-rosto, folha de rosto, sumário, abertura de capítulo e, pelo menos, um capítulo completo, elementos da página, como títulos e subtítulos, massa de texto, marcadores de página e fôlio, e outras especificações também foram requisitos. O desenvolvimento foi realizado utilizando a metodologia do *Design Thinking* de Ambrose e Harris (2011).

Etapa 1 - Etapas do pensamento

A seleção do livro "Um Noivo para Chamar de Meu" como objeto de estudo foi motivada pela apreciação pessoal do designer pela obra literária. A falta de versão física do livro proporcionou uma oportunidade para desenvolver um projeto editorial integralmente do zero, sem influências externas.

A problemática central do projeto residia na busca por uma abordagem que ampliasse a experiência do leitor por meio da integração entre texto e imagem, enfatizando a importância da capa e das ilustrações internas na narrativa.

Etapa 2 - Geração de Ideias, Refinamento e Prototipagem

A fase de ideação envolveu a análise detalhada da obra e a identificação dos elementos visuais que melhor representassem sua essência romântica e cativante. Com base nessa análise, foram desenvolvidos esboços e protótipos preliminares da capa e do miolo do livro, explorando diferentes abordagens estilísticas e tipográficas. Concebidas digitalmente, as ilustrações da capa e as internas foram selecionadas estrategicamente para complementar a narrativa textual.

- **Formato e especificações**

O livro foi projetado seguindo as dimensões do tamanho A5 (14 x 21 cm) com orientação vertical, conferindo-lhe uma apresentação visual equilibrada e de fácil manuseio. O papel selecionado para o miolo foi o CHAMBRIL AVENA de 80g/m²,

enquanto o CARTÃO SUPREMO ALTA ALVURA de 250g/m² foi utilizado na confecção da capa, garantindo uma estrutura robusta e durável.

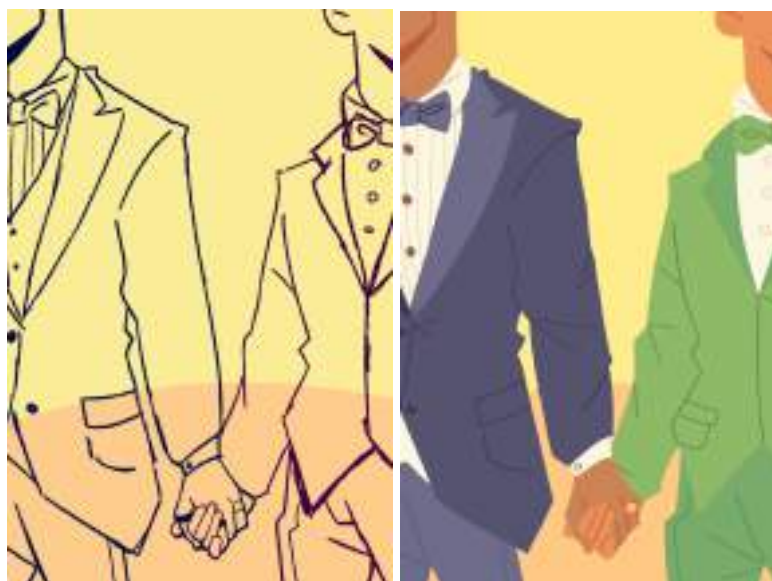
- **Capa**

A capa do livro é um elemento visual de considerável importância porque além de servir para proteger o conteúdo, é também a primeira impressão visual que o leitor tem da obra, fundamental para a atração e envolvimento do público-alvo.

A ilustração centralizada na capa, retratando a cena do casamento, foi criada utilizando a técnica do desenho digital sem contornos. No desenho, os protagonistas se encontram de mãos dadas, deliberadamente ocultando seus rostos. Essa escolha estilística não apenas confere um toque de mistério à capa, mas também busca instigar a curiosidade do leitor, proporcionando um espaço fértil para a formulação de hipóteses acerca das características dos personagens.

A paleta cromática adotada para os trajes dos personagens na ilustração não é apenas por estética, mas possui um papel simbólico intrínseco à narrativa e cada tonalidade aplicada contribui para a construção de uma atmosfera aconchegante e evoca o caráter romântico da obra.

Figura 42 - Esboço e aplicação de cores da ilustração da capa



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 43 - Capa final planejada

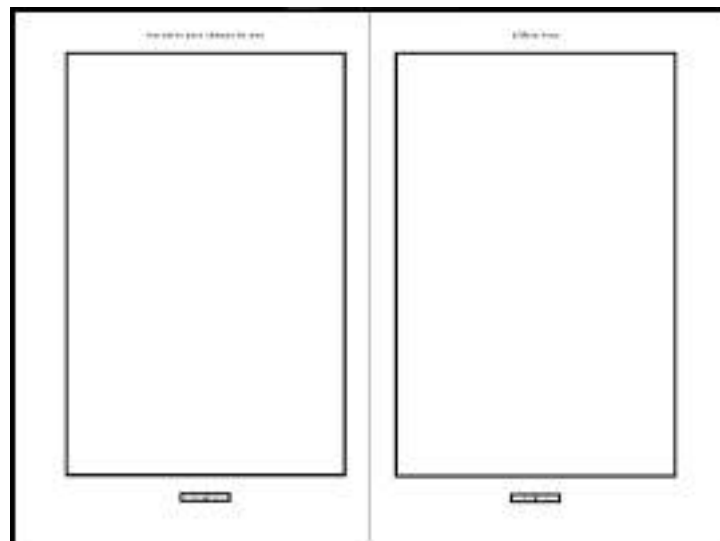


Fonte: Elaborado pelo autor.

- **Miolo**

A estrutura do miolo do livro segue padrões convencionais para um livro textual. A diagramação usa um grid retangular de margens 1,5 cm (interna); 1 cm (superior); 2,5 cm (externa) e 2 cm (inferior). E as páginas são numeradas centralmente nas margens inferiores externas.

Figura 44 - *Layout* interno do livro



Fonte: Elaborado pelo autor.

O capítulo se inicia com uma ilustração representativa do cenário de uma das cenas da narrativa. Essas imagens tem a intenção de enriquecer a experiência visual, assim como funcionam como um guia, proporcionando ao leitor uma prévia do que está por vir.

Predominantemente, essas ilustrações fazem uso de tons azuis e verdes, cores estrategicamente escolhidas para estar em sintonia com a paleta da capa, criando assim uma consistência visual ao longo do livro. As flores, inicialmente presentes na ilustração de abertura e na ornamentação interna dos números dos capítulos, também são usadas como marcadores nas páginas.

Figura 45 - Esboço e versão final da ilustração de início de capítulo



Fonte: Elaborado pelo autor.

O livro também possui ilustrações internas inseridas ao longo do texto que enriquecem a experiência visual do leitor, ajudam na visualização da trama e fortalecem a imersão do leitor na narrativa.

Figura 46 - Esboço e versão final das ilustrações de dentro do livro



Fonte: Elaborado pelo autor.

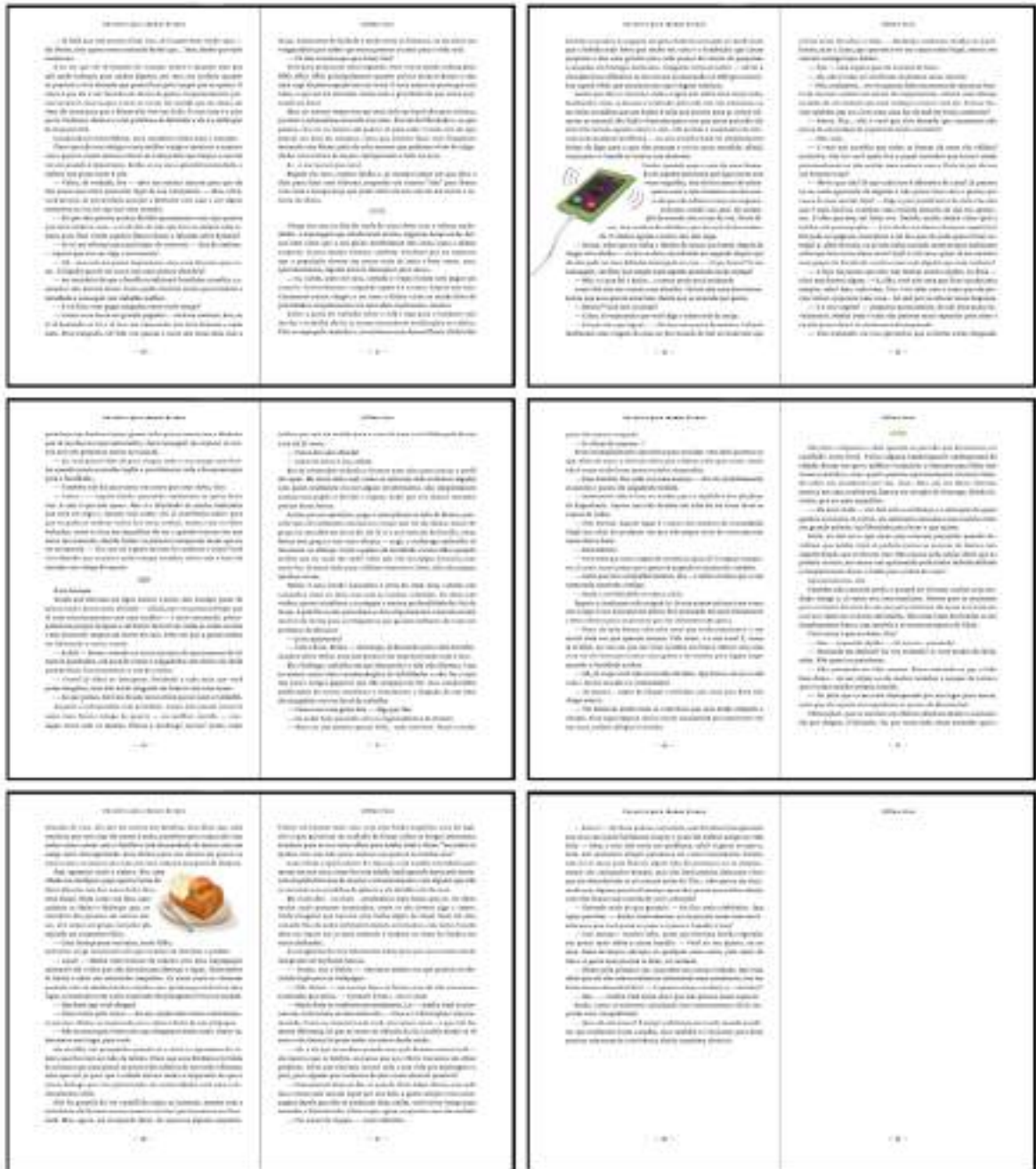
Essas representações são elementos integrantes da narrativa, contribuindo para a compreensão e apreciação da história de maneira mais completa e envolvente. A estrutura final do miolo do livro é constituída por: falsa folha de rosto (anterrosto), folha de rosto, ficha técnica, sumário, abertura de capítulo, capítulo escrito e colofão.

Figura 47 - Projeto completo do livro, 1ª parte



Fonte: Acervo próprio.

Figura 48 - Projeto completo do livro, 2ª parte



Fonte: Acervo próprio.

- **Tipografia**

A tipografia assume uma abordagem sóbria e escolhida para complementar o tom romântico da obra. A fonte serifada e com estilo mais arredondado, a *Crimson Pro* foi escolhida porque confere uma estética clássica e elegante às páginas, contribuindo para a construção da atmosfera desejada.

Figura 49 - Tipografia utilizada para corpo do texto

Crimson Pro
The quick brown fox jumps over the lazy dog
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890 (.,!?\$%&^/@:;)*

Fonte: online-fonts.com

A tipografia escolhida para o título, *Um Noivo para Chamar de Meu*, a Alex Brush, sendo uma fonte cursiva, também ajuda a compor a atmosfera romântica e fluida que se alinha ao tema central da narrativa. Por outro lado o Bebas Neue para o nome da autora, aparece destacado em caixa alta e negrito, o que adiciona uma robustez à composição. Essa tipografia também foi usada nos pontos de vista (POVs) dos protagonistas durante a leitura do capítulo.

Figura 50 - Outras tipografias utilizadas, título, nome da autora e POVs

<i>Alex Brush</i>	BEBAS NEUE
<i>The quick brown fox jumps over the lazy dog</i>	THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
<i>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm</i>	AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
<i>Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz</i>	NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
<i>1234567890 (.,!?\$%&*^/@:;)</i>	1234567890 (.,!?\$%&*^/@:;)

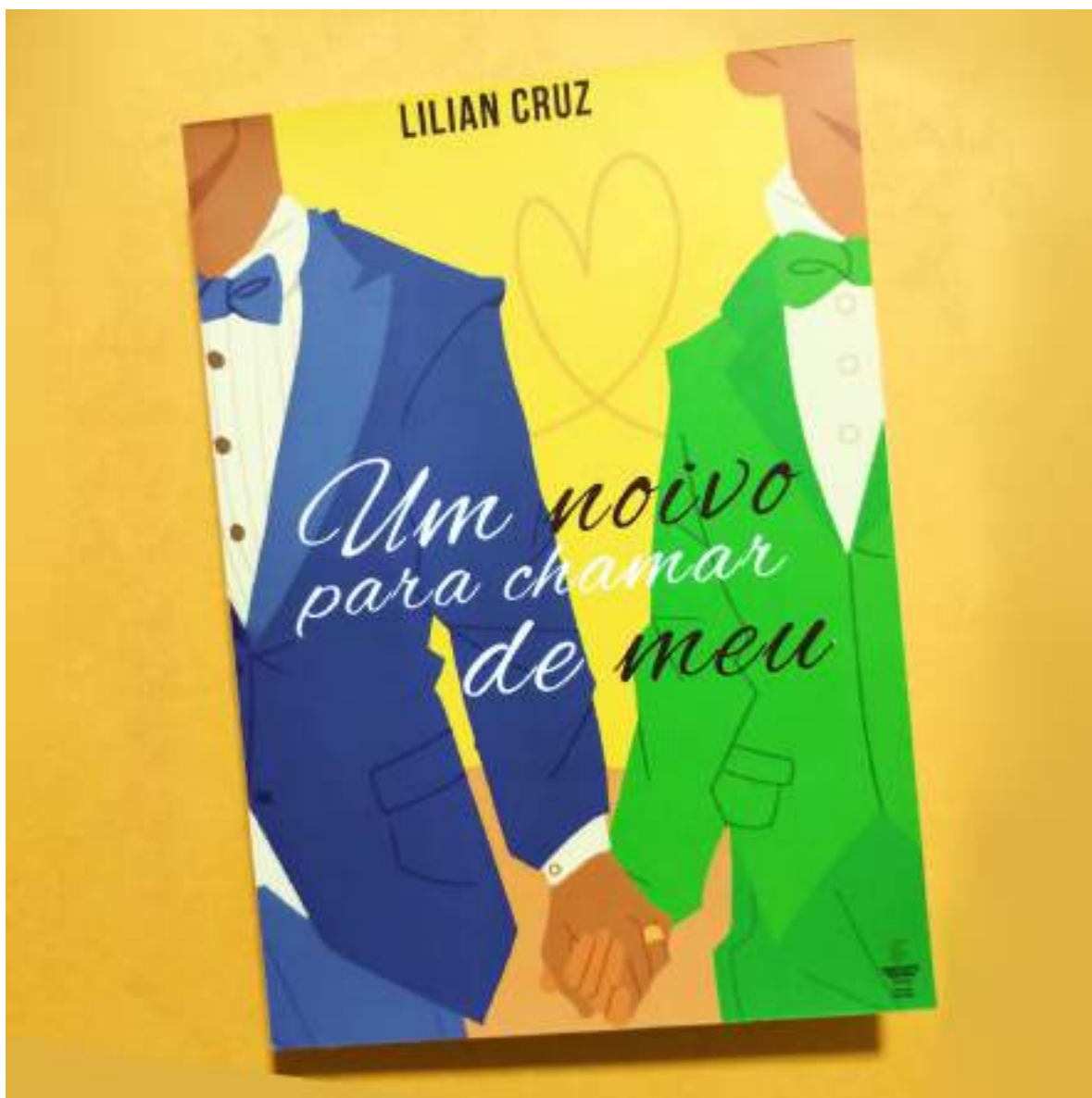
Fonte: 1001 Fonts

Etapa 3 - Seleção e Implementação

Após refinamentos e ajustes finais, orientados pela professora Turla Alquete, o projeto foi implementado, com a produção manual da capa e do miolo, seguindo especificações técnicas detalhadas anteriormente, como formato, papel e gramatura.

Resultados

Figura 51 - Foto da capa do livro impresso e costurado



Fonte: Acervo próprio.

Figura 52 - Foto dentro do livro impresso e costurado



Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

A integração cuidadosa entre texto e ilustração no projeto resultou em uma experiência de leitura enriquecida e imersiva. A capa ilustrada e as imagens internas complementam a narrativa textual, assim como também funcionam como elementos de atração e envolvimento do leitor. A metodologia do *Design Thinking* permitiu uma abordagem sistemática, evidenciando o papel funcional da ilustração na apresentação e usufruição do conteúdo literário.

5.2.4 Livro: O Menino do Dedo Verde, 2023

Disponível em: [O Menino do Dedo Verde - Projeto Editorial](#)

Figura 53 - Mockup de livro



Fonte: Acervo próprio.

Problematização

Como parte dos requisitos da disciplina *Desenho III*, ministrada pelo professor Daniel Lourenço, foi proposto o desenvolvimento de um projeto editorial ilustrado da obra "O Menino do Dedo Verde", de Maurice Druon, um clássico da literatura infanto-juvenil.

Esta narrativa, rica em simbolismo e imaginação, proporciona uma oportunidade única para explorar ilustrações que enriquecem a experiência de leitura. Para este projeto, utilizou-se a metodologia de Ambrose e Harris (2011), com as devidas adaptações. As diretrizes e requisitos incluíram o formato definido do livro de 17 cm por 12 cm, com orientação de retrato, a criação das ilustrações da capa e da quarta capa, além de uma ilustração em página dupla, duas ilustrações

em página inteira e mais quatro elementos ilustrados para compor com o texto, todas realizadas com a técnica de aquarela.

Etapa 1 - Etapas do pensamento

A primeira etapa do projeto ateu-se à compreensão da narrativa e dos elementos visuais que poderiam ser explorados. Foram realizadas leituras atentas da obra e discussões para identificar os momentos mais importantes que mereceriam ser ilustrados.

Etapa 2 - Geração de Ideias e Refinamento

Nesta fase, após uma sessão de ideias, foram geradas propostas para as ilustrações e alguns esboços foram criados, experimentando diferentes composições e estilos, as menores foram refinadas e finalizadas. A técnica utilizada foi a aquarela, e por ela não ser fácil de controlar e a tinta se espalhar pela folha por causa da água, a aquarela cria várias camadas e oferece pouca nitidez das cores. Embora essa característica possa parecer uma desvantagem, ela se transforma em uma vantagem para o projeto em si ao facilitar a expressão do caráter lúdico do livro. Diferente dos outros projetos, os esboços foram inicialmente feitos digitalmente e depois transferidos para o papel.

Figura 54 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 1ª parte



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 55 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 2ª parte



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 56 - Esboço e versão final das ilustrações do livro, 3ª parte



Fonte: Elaborado pelo autor.

- **Capa**

Para a capa, optou-se por uma silhueta do personagem principal em destaque, contrastando com o fundo verde, repleto de diversas folhas e plantas que sugerem a magia e o encanto da história, utilizando o princípio de fechamento da Gestalt para formar a silhueta da criança.

Essa composição visual foi escolhida para capturar a essência do protagonista e evocar o tema central do livro, que conta a história de Tistu, um menino com um dom especial de fazer plantas crescerem instantaneamente ao tocá-las com seu polegar. Ele usa seu talento para transformar lugares tristes em jardins deslumbrantes, e sua inocência de criança confronta a violência do mundo adulto, aprendendo a importância da bondade, da paz e da conexão com a natureza.

Na quarta capa, foi inserida uma única flor pequena no centro, simbolizando o poder transformador do toque do menino e criando uma conexão visual com o conteúdo da obra. A tipografia incluiu *My Dear Watson*, para o título, e *MS Madi*, para o nome do autor.

Figura 57 - Capa final planejada

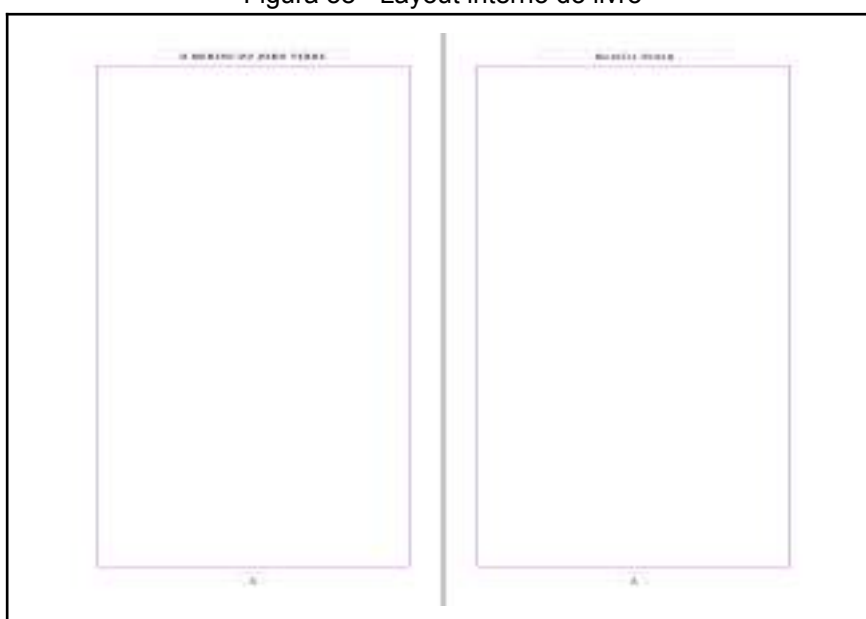


Fonte: Elaborado pelo autor.

- **Miolo**

A diagramação do livro possui margens planejadas para otimizar a leitura, sendo elas 1 cm (interna), 0,5 cm (superior), 2,0 cm (externa) e 1,5 cm (inferior), proporcionando um *layout* equilibrado e espaçado. Essas medidas garantem que o texto não se aproxime muito das bordas, evitando sombras ou distorções que podem ocorrer ao se manusear o livro, além de fornecer um espaço adequado para que os leitores possam segurar o livro confortavelmente sem cobrir o texto.

Figura 58 - Layout interno do livro



Fonte: Acervo próprio.

Foi utilizada a fonte *My Dear Watson*, a qual possui um estilo decorativo, na numeração dos capítulos. A mesma fonte também foi usada para o título da obra na capa, criando uma unidade como um todo para o projeto. Para o corpo do texto, foi escolhida a fonte *Montserrat Alternates*, uma fonte sem serifa que possui uma estrutura geométrica e de aparência amigável que torna as letras facilmente distinguíveis umas das outras, adequada para crianças, facilitando a fluidez na leitura e a tornando mais agradável. O tamanho da letra foi estabelecido em 12 pontos, considerado ideal para crianças de 10 anos ou mais. Esse tamanho de fonte é grande o suficiente para garantir que os textos fossem lidos com conforto, sem esforço excessivo, permitindo que os leitores possam se concentrar por períodos mais longos.

Figura 59 - Tipografia utilizada para título

My Dear Watson

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#%&*^/\@;:)

Fonte: online-fonts.com

Figura 60 - Tipografia utilizada para nome do autor

Ms Madi

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#%&^/\@;:)*

Fonte: online-fonts.com

Figura 61 - Tipografia utilizada para corpo do texto

Montserrat Alternates

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#%&*^/\@;:)

Fonte: online-fonts.com

Etapa 3 - Prototipagem e Implementação

Após passarem por ajustes e revisões conduzidas pelo professor, os protótipos foram finalizados, dando origem ao projeto concluído. A visualização do projeto foi facilitado pelo uso de *mockups*, que permitiram uma visualização mais precisa e realista de como seria o produto final para um produção física.

Resultados

Figuras 62 - Mockups de livro (capa, 4ª capa e interno)



Fonte: Acervo próprio.

Figuras 63 - Mockups de livro (interno)



Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

Em livros infanto-juvenis, as ilustrações são essenciais, pois ajudam a captar a atenção dos jovens leitores, tornando o livro mais atraente e incentivando o hábito da leitura desde cedo. Além disso, as imagens ajudam a desenvolver a imaginação das crianças, permitindo-lhes visualizar a história e podem auxiliar na compreensão do enredo, especialmente para leitores mais jovens que estão desenvolvendo suas habilidades de leitura.

Para o projeto, a técnica e a metodologia permitiram uma abordagem rica e centrada no leitor, garantindo que as ilustrações pudessem não só ornamentar a obra, mas também enriquecer a experiência de leitura. Em última análise, as ilustrações contribuíram para tornar a história mais envolvente e acessível, ressaltando a importância de uma integração harmoniosa entre texto e imagem no design editorial.

5.4 Projetos de Estampa/Rapport

5.3.1 Padronagem de Hazbin Hotel: Alastor & Angel Dust, 2022

Disponível em: [Padronagem de Hazbin Hotel - Alastor & Angel Dust](#)

Figura 64 - Mockup de uma padronagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

Padrões bem elaborados tornam o design mais atraente, esteticamente agradável e interessante para o público. Um projeto de padronagem para uma animação, em particular, oferece um vasto campo de possibilidades criativas devido à sua natureza vibrante e expressiva. Dentro desse contexto, o desenho animado "Hazbin Hotel" foi escolhido como tema para a criação de padronagens que reflitam sua estética. A escolha desse tema foi uma preferência pessoal do designer, que nutre uma afinidade pela obra, especialmente pelos personagens Alastor e Angel Dust, que serão os eixos geradores deste projeto.

O desafio foi desenvolver dois tipos de padronagens com combinações de cores diferentes e aplicá-las em formatos, tanto digitais quanto físicos. Para conduzir esse projeto, desenvolvido para a disciplina de *Computação Aplicada ao Design II*, ministrada pela professora Marília Gabriella Silva, adotou-se a metodologia de Bruno Munari (2019), com ajustes às necessidades.

Etapa 1 - Definição do Problema

O tema recaiu sobre o campo audiovisual, com uma ênfase específica na categoria de animação e na obra *Hazbin Hotel*, no qual se destacaram os personagens Alastor e Angel Dust para o projeto. Para as combinações cromáticas, duas abordagens foram escolhidas: a monocromática, baseada em tonalidades de vermelho, e a análogas, empregando cores como amarelo e rosa. Aos formatos de aplicação das modalidades digital e física, propôs-se a criação de *wallpapers* para celulares, *banners* para o YouTube, meias e canecas.

Etapa 2 - Coleta e Análise de dados

As próximas etapas envolveram análise visual e temática do desenho animado *Hazbin Hotel*, no qual identificaram-se elementos recorrentes e característicos, que definem a identidade visual do desenho. Além disso, foi feita uma pesquisa das padronagens oficiais presentes no material promocional e nos produtos licenciados do desenho para compreender melhor a estética e os padrões utilizados.

Figura 65 - Moodboard



Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Etapa 3 - Materiais e Tecnologias

Foram empregadas técnicas de ilustração digital, incluindo o uso de software como *Paint Tool SAI* e *Adobe Illustrator*, conforme a escolha pessoal do designer.

Etapa 4 - Experimentação

Diversos esboços e protótipos foram desenvolvidos, explorando formas, desenhos e composições. As padronagens foram testadas em diferentes escalas e configurações para verificar a versatilidade e a harmonização das cores escolhidas.

Figura 66 - Esboços e testes das padronagens



Fonte: Elaborado pelo autor

Etapa 5 - Modelo/Refinamento

Após a fase de experimentação, as padronagens foram refinadas para assegurar a coesão e eficiência em cada tipo de aplicação. Foram feitos ajustes nas proporções, repetição dos elementos até atingir o ponto ideal.

Figura 67 - Padronagens completas



Fonte: Elaborado pelo autor

Etapa 6 - Solução/Resultados

Figuras 68 - Mockups de celular, banner de youtube, caneca e meia



Fonte: Acervo próprio.

Conclusão

Por meio do uso de elementos visuais característicos e a aplicação de uma metodologia sistemática, foi possível criar padronagens capazes de refletir a identidade do desenho animado e também se adaptar, de maneira eficaz, a diversos formatos de aplicação.

Este projeto evidenciou como a ilustração pode servir como um poderoso meio de comunicação visual, reforçando a conexão emocional e estética com o público-alvo. A escolha pessoal do designer pelo tema *Hazbin Hotel* conferiu ao projeto uma abordagem entusiasmada e alinhada ao universo do desenho para as padronagens.

5.4.2 Estamparia de Filmes Nacionais: Flores Raras, 2022

Disponível em: [Projeto de Estamparia - Flores Raras](#)

Figura 69 - Mockup de uma padronagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

O presente projeto foi desenvolvido para a disciplina de *Desenho III*, ministrada pelo professor Daniel Lourenço, com o objetivo de criar estampas no estilo *rapport*, inspirada em um filme nacional.

A proposta foi concebida para explorar a interseção entre cinema e ilustração, aplicada em diferentes tipos de produtos, como gráfico e moda, utilizando a metodologia de Bruno Munari (2019) como base para o desenvolvimento das estampas, com as devidas adaptações para atender às especificidades da proposta.

Etapa 1 - Definição do Problema

O filme selecionado pelo professor para o trabalho é intitulado *Flores Raras* (2013). Dirigido por Bruno Barreto, o longa retrata o romance entre a poetisa americana Elizabeth Bishop e a arquiteta brasileira Lota de Macedo Soares, ambientado no Brasil dos anos 1950 e 1960. As personagens, suas profissões e personalidades, foram a maior fonte de inspiração para a criação das estampas. Assim, o desafio principal do projeto foi traduzir visualmente, por meio da estamparia, os elementos simbólicos e estéticos que refletissem essas duas mulheres de alguma forma.

Etapa 2 - Coleta e Análise de dados

Para fundamentar a criação das estampas, foi realizada uma pesquisa que incluiu a análise de projetos de alunos de anos anteriores, bem como a exploração de outras estampas e padronagens para compor um *moodboard* inicial. Esse processo de coleta de dados permitiu identificar estilos e elementos visuais que poderiam ser utilizados e reinterpretados.

Figura 70 - Moodboard



Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Etapa 3 - Criatividade

A partir dos dados coletados e do estudo do filme, foi possível gerar ideias para as estampas, as quais foram divididas em três categorias:

- Tema geral: Flores. Baseado na flora do Rio de Janeiro, combinando plantas e flores típicas da região com espécies raras no Brasil e no mundo.
- Relacionado a personagem Lota: Interiores da Casa de Samambaia, esta estampa mostra os móveis, objetos, plantas e detalhes arquitetônicos.
- Relacionado a personagem Elizabeth: Títulos de Poemas. Esta estampa explora diferentes tipografias de alguns títulos dos poemas de Elizabeth.

Figura 71 - Elementos da estampa 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 72 - Elementos da estampa 2 e 3



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 4 - Materiais e Tecnologias

Após a definição dos temas e elementos das estampas, os desenhos foram desenvolvidos utilizando a técnica de lápis de cor para a finalização das ilustrações. Posteriormente, os desenhos foram escaneados para a produção das padronagens.

Etapa 5 - Modelo

Finalizadas as ilustrações, os elementos foram submetidos a ajustes finais no software *Adobe Illustrator*, onde foram compostos os padrões finais para os *rapports*. As três estampas resultantes foram projetadas para funcionar em uma variedade de possibilidades e aplicações.

Figura 73 - Padronagem 1, Flores Raras



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 74 - Padronagem 2, Casa de Lota



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 75 - Padronagem 3, Poemas de Elizabeth



Fonte: Elaborado pelo autor.

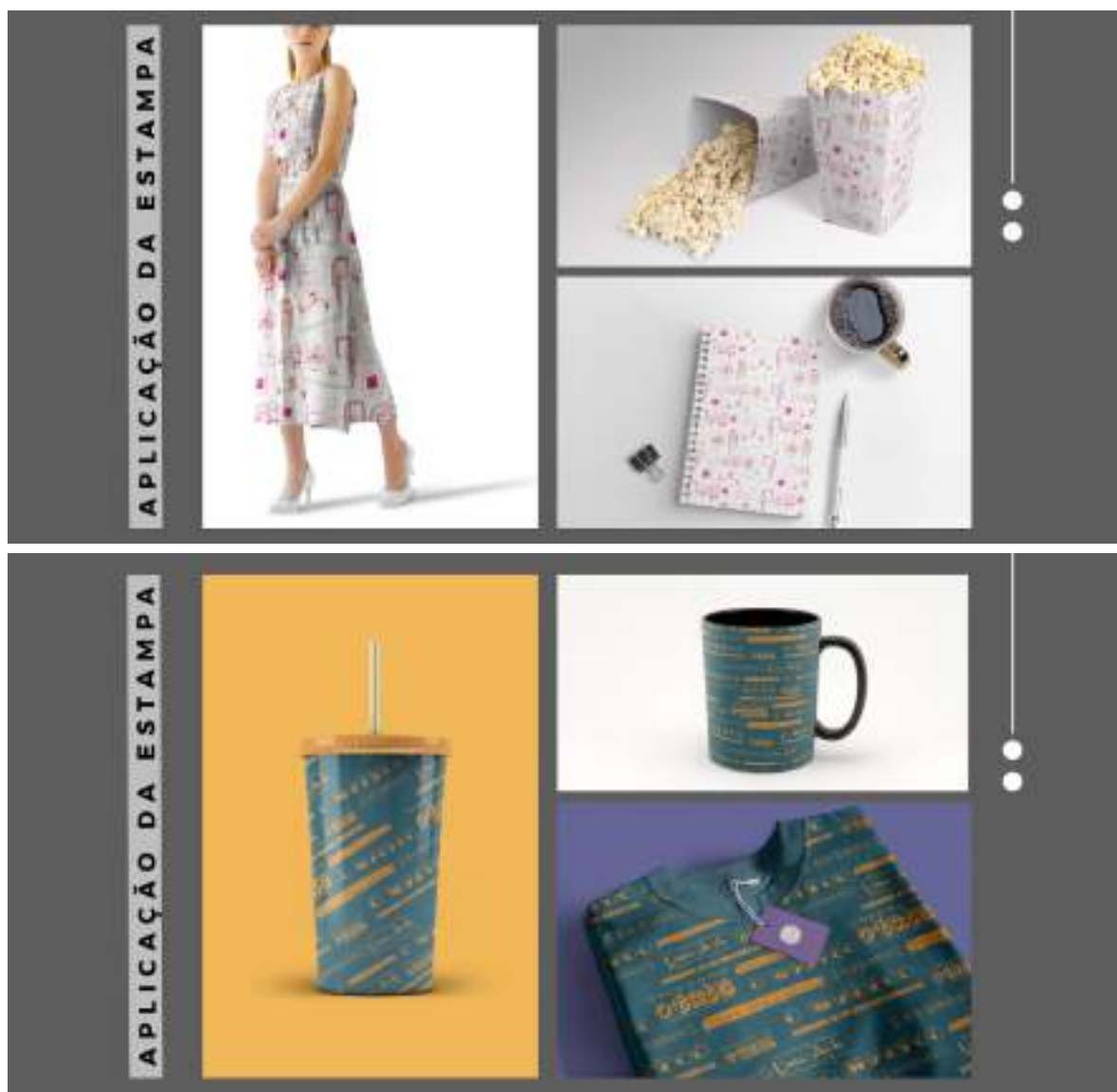
Etapa 6 - Solução/Resultados

Figura 76 - Mockups com a padronagem 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 77 - Mockups com a padronagem 2 e 3



Fonte: Elaborado pelo autor.

Conclusão

Criar as estampas com ilustrações em lápis de cor ofereceu diversas vantagens que puderam enriquecer o projeto e destacar os produtos aplicáveis. O lápis de cor permite criar texturas variadas e camadas de cor que adicionam profundidade à ilustração, dando à estampa um aspecto mais rico e detalhado, o que também traz um toque artesanal que valoriza a exclusividade e o trabalho artístico manual. A combinação de técnicas tradicionais com processos digitais permitiu a criação de peças que homenageiam o Brasil e o cinema nacional. As ilustrações foram um meio de transmitir elementos visuais que representassem a obra e de otimizar o diálogo entre cinema e design.

5.4 Projetos de Design de Personagem

5.3.1 Hana, 2022

Disponível em: [Hana \(Character Design\)](#)

Figura 78 - Personagem Hana



Fonte: Elaborado pelo autor.

Problematização

No contexto da disciplina de *Desenho II*, ministrada pelo professor Wilson Medeiros, os alunos receberam a tarefa de desenvolver um personagem. A metodologia escolhida para conduzir este projeto foi o *Design Thinking* de Ambrose e Harris (2011), selecionada pelo próprio aluno, com as devidas alterações que melhor se aplicavam.

O desafio principal era criar um personagem que não só fosse visualmente atraente, mas que também transmitisse de forma clara traços de personalidade e emoções específicas por meio do design. O processo criativo se deu ao uso de conceitos da psicologia das formas, que dizem respeito à maneira como diferentes formas e linhas são percebidas psicologicamente, influenciando a comunicação visual. Por exemplo, formas arredondadas tendem a evocar sentimentos de harmonia e feminilidade, enquanto formas angulares podem sugerir poder e dinamismo. A compreensão e aplicação desses princípios permitiram que o design final se tornasse esteticamente agradável e eficaz na transmissão das características psicológicas pretendidas.

Etapa 1 - Etapas do pensamento

Com base na psicologia das formas, foram delineados os traços fundamentais da personalidade da personagem Kobayashi Hanako, apelidada de Hana. Para representar uma personagem perigosa e estável, foram escolhidas formas triangulares e pontudas, enquanto formas circulares foram associadas a características femininas, misteriosas e calmas. Hanako, uma jovem japonesa de 15 anos com uma personalidade séria, reservada e misteriosa, tem um nome cuja origem reflete sua personagem: "Hanako" vem da junção de 花 (hana), que significa "flor, florescer", e 子 (ko), que significa "criança". O sobrenome "Kobayashi" une 小 (ko), que significa "pequeno", e 林 (bayashi), que significa "floresta". Esse entendimento teórico orientou a definição do conceito inicial e guiou as escolhas estilísticas subsequentes.

Etapa 2 - Geração de Ideias

A partir da definição teórica, foi elaborado o primeiro rascunho da personagem. Este esboço inicial refletiu a aplicação prática dos conceitos estudados, servindo como um ponto de partida para a experimentação.

Figura 79 - Esboço

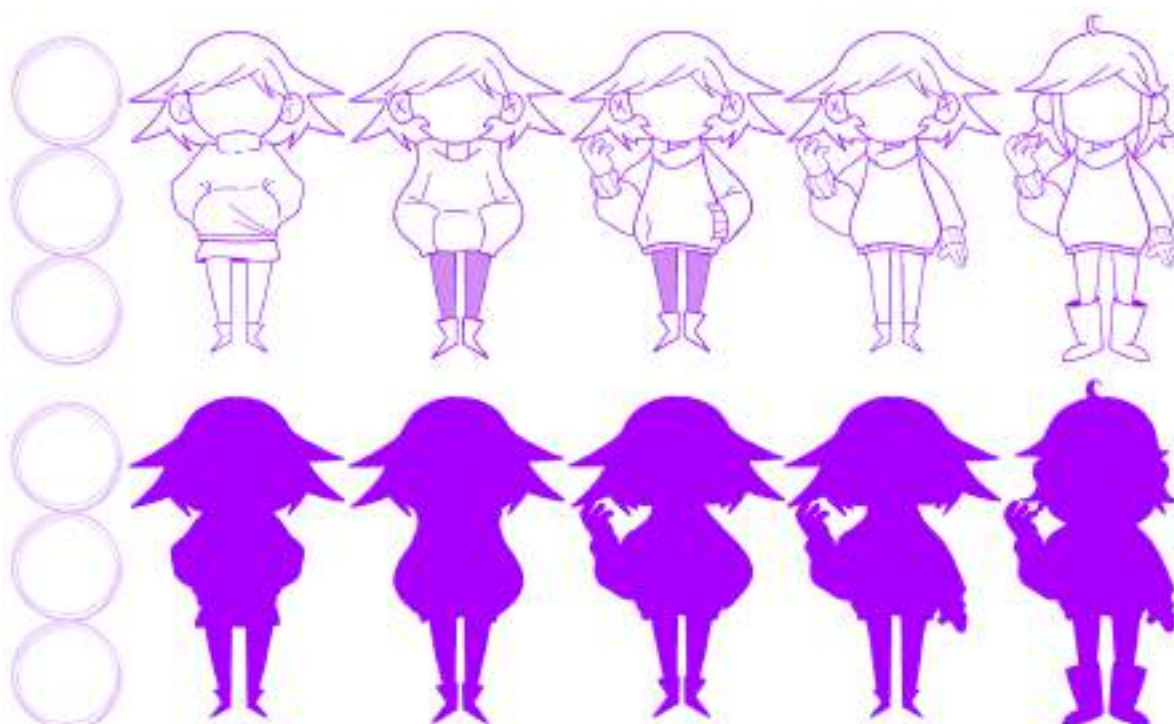


Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 3 - Prototipagem e Seleção

Diversas versões da personagem foram desenvolvidas, com variações de roupas e estilos de cabelo, permitindo uma exploração ampla das possibilidades visuais. A escolha final do design foi principalmente influenciada pela silhueta distintiva que a personagem apresentava.

Figura 80 - Testes de roupas e cabelo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a seleção do design oficial, foi realizada a experimentação com combinações de cores que melhor pudessem realçar os traços de personalidade previamente definidos. A escolha das cores foi orientada tanto por critérios estéticos quanto pela necessidade de reforçar visualmente as características emocionais e psicológicas da personagem. Foram escolhidas uma variação das cores primárias: azul, rosa e amarelo, cada uma com um significado específico. O azul representa a calma, o rosa simboliza a feminilidade e o amarelo demonstra o perigo e alerta.

Figura 81 - Teste de cores



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 4 - Implementação e Resultados

Com o design e as cores definidas, foi produzido um *model sheet* da personagem com as três vistas principais (frontal, lateral e posterior) e também foram realizados alguns estudos de expressões faciais,. A conclusão desta etapa incluiu também um desenho completo da personagem em uma pose mais dinâmica, mostrando os aspectos centrais de sua personalidade.

Figura 82 - Model Sheet



Fonte: Elaborado pelo autor.

Conclusão

Neste projeto, a ilustração serviu como um meio de materializar e comunicar uma mensagem no design da personagem. Juntamente com a aplicação de uma abordagem estruturada do *Design Thinking*, compreendeu-se como traduzir a teoria das formas e cores em um personagem visualmente coerente e expressivo.

Através do desenho, foi possível desenvolver uma figura que não apenas atrai o olhar, mas também transmite claramente sua personalidade e emoções, demonstrando a importância da ilustração como ferramenta de comunicação no design de personagens.

5.4.2 Olivia, 2024

Disponível em: [Projeto: Design de Personagem!](#)

Figura 83 - Personagem Olívia



Fonte: Elaborado pelo autor.

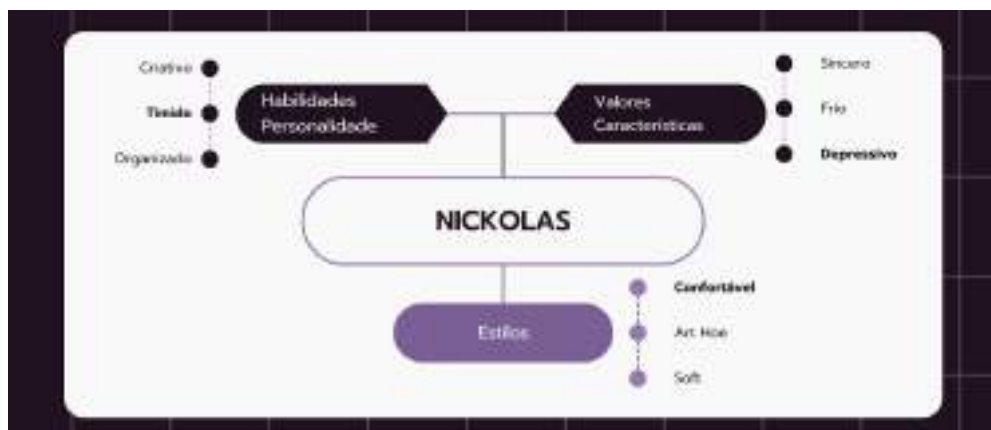
Problematização

A criação de um personagem original foi um requisito para a disciplina de *Quadrinhos, Animação e Games*, ministrada pelo professor Antunes Neto. A tarefa demandava habilidades artísticas e um processo estruturado de design com diferentes fases de desenvolvimento criativo. Para atender a essa necessidade, utilizou-se a metodologia de Ambrose e Harris (2011).

Etapa 1 - Etapas do pensamento: *Mindmap*

A primeira etapa do projeto envolveu a criação de um *mindmap* com palavras e conceitos que refletiam o artista/designer e os requisitos específicos do projeto. As palavras-chave "tímido", "depressivo" e "confortável" foram as escolhidas para o desenvolvimento da personagem.

Figura 84 - Mindmap



Fonte: Acervo próprio.

Etapa 2 - Pesquisa: Caixa Morfológica

As palavras escolhidas na fase anterior foram organizadas em uma caixa morfológica, que funcionou como uma espécie de "adedonha". Esta técnica permitiu explorar diferentes combinações de características, aspectos, cores, estilos entre outras coisas, facilitando a definição de conceitos centrais para a personagem.

Figura 85 - Caixa Morfológica I

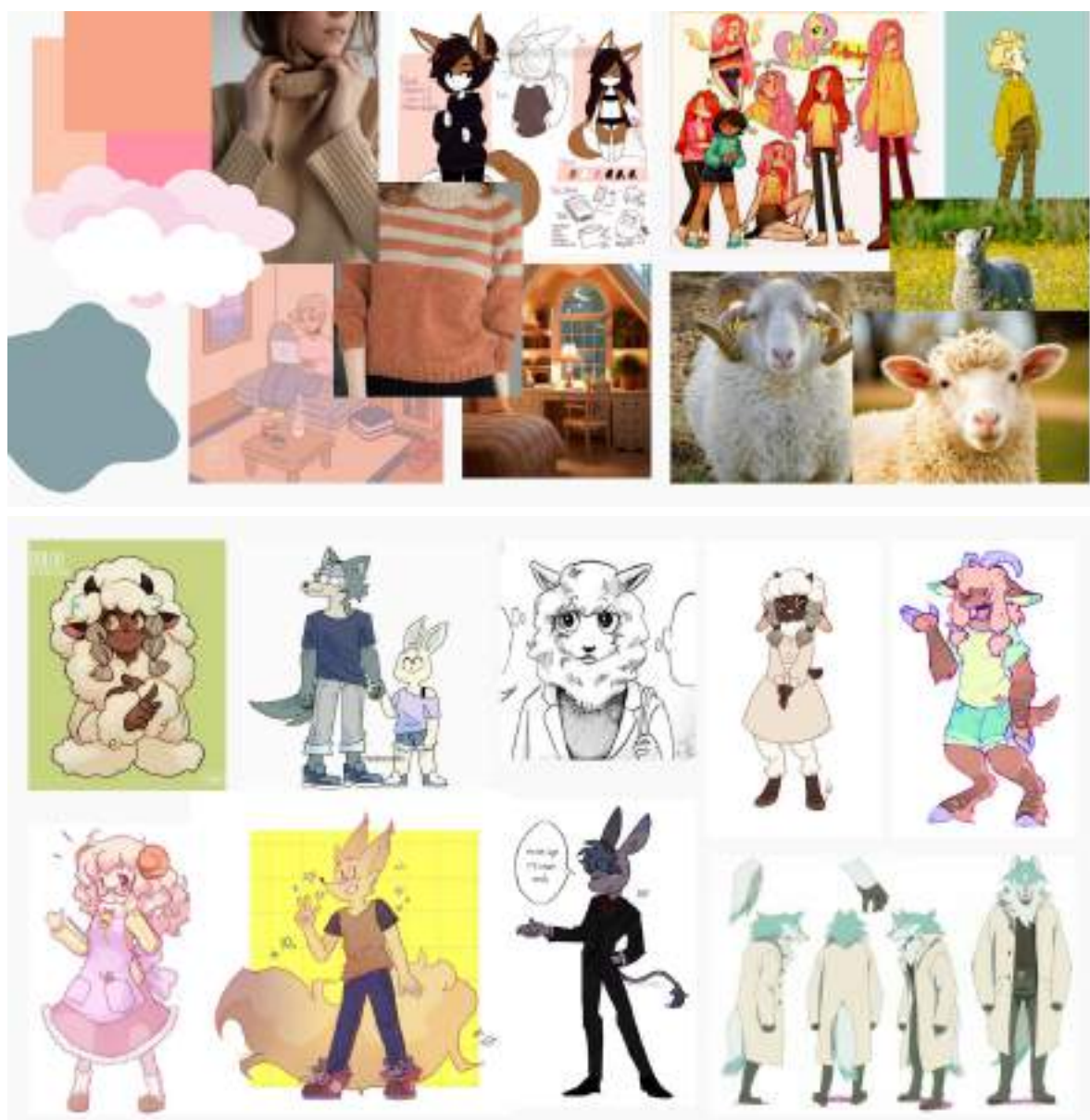


Fonte: Acervo próprio.

Etapa 3 - Geração de Ideias: Painéis de Referências

Com base nas palavras repetidas e escolhidas na caixa morfológica, realizou-se uma pesquisa de imagens para a criação de painéis de referências, focados tanto em representações literais quanto figurativas das palavras, além de estilos artísticos para inspiração.

Figura 86 - Painéis Semânticos



Fonte: Compilação adaptada pelo autor.

Etapa 4 - Prototipagem: Rascunhos e 2ª Caixa Morfológica

Na etapa de prototipagem, foi utilizada uma segunda caixa morfológica (denominada Caixa de Pandora) apenas com imagens. Esta etapa combinou ideias a partir de dois conceitos principais: tipos de ovelhas (utilizando fotos) e tipos de representação corporal. Diversos rascunhos foram desenvolvidos, explorando a integração dessas ideias.

Figura 87 - Caixa Morfológica II



Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 5 - Seleção: Rascunho definido

Os rascunhos iniciais foram revisados, definidos e refinados com base em *feedbacks* recebidos do professor e colegas.

Figura 88 - Esboço e teste de cores

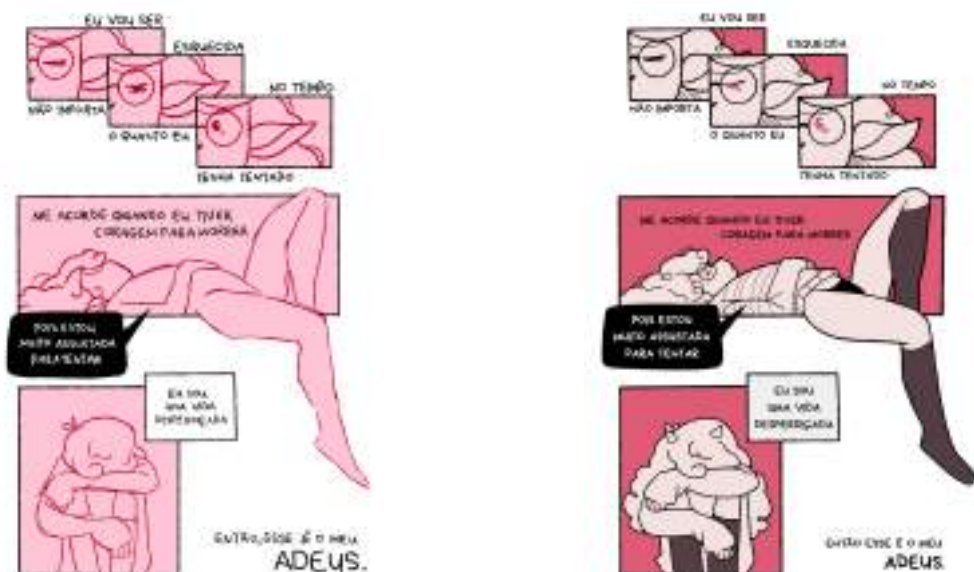


Fonte: Elaborado pelo autor.

Etapa 6 - Implementação: Design Final e Resultados

O resultado final foi um *model sheet* completo da personagem, apresentando as três vistas principais (frontal, lateral e posterior), detalhando as proporções, a paleta de cores e as expressões da personagem, servindo como guia para futuros projetos. A personagem também foi utilizada em uma história em quadrinhos.

Figuras 89 e 90 - Model Sheet e Comic



Fonte: Elaborado pelo autor.

Conclusão

Cada etapa do processo contribuiu para uma compreensão profunda dos elementos semânticos e estéticos que a personagem deveria incorporar. A ilustração desempenhou o papel principal deste projeto, não apenas como produto final, mas como ferramenta essencial para a exploração de ideias.

A metodologia adotada atendeu aos requisitos acadêmicos da disciplina e também forneceu uma base sólida para diversas aplicações futuras, demonstrando a importância do design de personagens no contexto criativo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "Além das Palavras: O Poder das Ilustrações nas Diferentes Áreas do Design Gráfico" reflete a trajetória acadêmica e evolução de Nickolas Alma Custódio de Lima ao longo do curso de Design Gráfico do IFPB.

Cada projeto apresentado destaca a capacidade do autor em aplicar técnicas de ilustração para resolver desafios específicos de design, demonstrando sua relevância nas diversas áreas do design. Os resultados alcançados comprovam que a ilustração é uma ferramenta que pode agregar valor a diferentes tipos de projetos, e uma metodologia aplicada proporciona uma base sólida para o desenvolvimento de cada projeto, permitindo que as soluções criativas estejam estruturadas de forma eficaz e alinhadas aos objetivos.

Os desafios enfrentados e as soluções encontradas ao longo dos projetos mostram a importância de uma abordagem metódica e adaptável no processo de design. A experiência adquirida e as habilidades desenvolvidas são valiosas para uma prática profissional futura, permitindo ao autor não apenas aplicar conhecimentos técnicos, mas também explorar novas possibilidades criativas.

Por fim, este projeto não representa um ponto final na formação acadêmica de Nickolas, mas estabelece um ponto de partida para a sua carreira, evidenciando o impacto das ilustrações no design gráfico e a capacidade do autor em contribuir para o campo.

7. REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design thinking**. Bookman Editora, 2011.

Disponível em:

<https://www.google.com.br/books/edition/Design_Thinking/N0BLDQAAQBAJ?hl=pt-PT&gbpv=0> Acesso em: 28 jul. 2024.

BARTON, James; COLLINS, Angelo. **Portfolio Assessment: A Handbook for Educators**. Assessment Bookshelf Series. NY, Dale Seymour Publications, 1997.

Disponível em

<https://www.google.com.br/books/edition/Portfolio_Assessment/zaWcAAAAMAAJ?hl=pt-BR&gbpv=0&bsq=Portfolio%20Assessment:%20A%20Handbook%20for%20Educators> Acesso em: 24 ago. 2024

JONES, Marianne; SHELTON, Marilyn. **Developing Your Portfolio - Enhancing Your Learning and Showing Your Stuff: A Guide for the Early Childhood Student or Professional**. Routledge, 2011. Disponível em:

<https://www.google.com.br/books/edition/Developing_Your_Portfolio_Enhancing_Your_Learning_and_Showing_Your_Stuff/2ah20xRszEcC?hl=pt-BR&gbpv=0> Acesso em: 24 ago. 2024

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: Curso básico**. Brasil, Makron, 2001.

Disponível em:

<<https://pdfcoffee.com/livro-design-de-embalagem-curso-basico-fabio-mestriner-pdf-free.html>> Acesso em: 26 maio 2024.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Brasil, Martins Fontes, 2002.

Disponível em:


<<https://pdfcoffee.com/bruno-munari-das-coisas-nascem-coisaspdf-pdf-free.html>>

Acesso em: 26 maio 2024.

SÁ-CHAVES, Idália. **Portfolios Reflexivos: Estratégia de Formação e de Supervisão**, 2007. Disponível em:

<<https://ria.ua.pt/bitstream/10773/32351/1/Portfolios%20reflexivos.pdf>>

Acesso em: 24 ago. 2024

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC FINAL DE NICKOLAS ALMA

Assunto:	TCC FINAL DE NICKOLAS ALMA
Assinado por:	Nickolas Lima
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Nickolas Alma Custódio de Lima, DISCENTE (202127010024) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABELO**, em 21/11/2024 18:45:02.

Este documento foi armazenado no SUAP em 21/11/2024. 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: 1316433

Código de Autenticação: 5247155e30

