



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

**PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO:**  
Jornada acadêmica

ARTHUR CHAVES DE CARVALHO

CABEDELO  
2025

ARTHUR CHAVES DE CARVALHO

**PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO:**  
Jornada acadêmica

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso Tecnologia em Design  
Gráfico, do Instituto Federal da Paraíba –  
Campus Cabedelo, em cumprimento às  
exigências parciais para a obtenção do título  
de Graduação.

Orientador: Prof. Antunes v. N. Neto

CABEDELLO  
2025

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

---

C331p Carvalho, Arthur Chaves de.

Portfólio de design gráfico: Jornada acadêmica. /Arthur Chaves de Carvalho.  
- Cabedelo, 2025. 138f.:  
il. Color.

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

Orientador: Prof. Esp. Antunes V. N. Neto.

1. Portfólio. 2. Design gráfico. 3. Produção acadêmica.

I. Título.

CDU 3.091.26

---



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

Arthur Chaves de Carvalho

Portfólio de Design Gráfico: Jornada acadêmica

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

Aprovado em 06 de fevereiro de 2025

**Membros da Banca Examinadora:**

Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Luciana Mendonca Dinoa Pereira

IFPB Campus Cabedelo



Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Raquel Reboucas Almeida Nicolau, COORDENADOR(A) DE CURSO - FUC1 - CCSDG-CB** em 21/03/2025 14:09:32.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 03/02/2025. 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 663854  
Verificador: f537a251a7  
Código de Autenticação:



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

# AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha mais profunda gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Primeiramente, agradeço aos meus pais, Ricardo e Mônica, e ao meu irmão, Davi, por sempre me apoiarem em todas as etapas da minha vida. Obrigado pelos conselhos, pela dedicação e por me incentivarem a seguir o caminho que me faz feliz, assim como a carreira com a qual me identifico desde pequeno. Vocês sempre foram minha base e meu porto seguro. Não poderia desejar por uma família melhor.

À minha namorada, Roberta, meu agradecimento mais especial. Sem você, nada disso seria possível. Obrigado por me apoiar completamente, por estar comigo em todos os momentos e por me inspirar a buscar patamares ainda maiores. Sua paciência e presença foram essenciais, e cada projeto que finalizei foi feito com a certeza de que o apresentaria a você, que sempre foi minha maior fonte de inspiração.

Agradeço também ao meu orientador, professor Antunes, que foi um guia na execução deste trabalho. Sua orientação, e experiência foram cruciais para que eu pudesse superar os desafios e concluir esta etapa tão importante da minha jornada acadêmica.

Por fim, agradeço a todos os colegas, professores e amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que eu chegasse até aqui. Obrigado por fazerem parte desta história.

# RESUMO

O portfólio é uma coleção de projetos que refletem o profissional de Design e sua experiência abrangendo elementos visuais, relatório e até mesmo trabalhos acadêmicos desenvolvidos durante o período do curso. No campo do Design Gráfico o portfólio tem um papel crucial porque é a porta de entrada de novos clientes e maior divulgação do seu trabalho, sendo considerado também uma ferramenta de autoavaliação, pois é construído um acervo onde você pode comparar visualmente a sua evolução como designer atuante. Neste trabalho serão exibidos dez projetos desenvolvidos no ambiente acadêmico pelo designer Arthur Chaves de Carvalho passando por suas metodologias, requisitos e resultados para ajudar na compreensão da importância dos trabalhos gerados na universidade para sua inserção no mercado ao final do curso.

Palavras-Chave: portfólio, design gráfico, produção acadêmica

# ABSTRACT

## *Abstract*

*The portfolio is a collection of projects that reflect the designer's professional journey, encompassing visual elements, reports, and academic works developed during the course. In the field of Graphic Design, the portfolio plays a crucial role as it serves as the gateway to new clients and broader promotion of one's work. It is also considered a self-assessment tool, as it allows designers to visually track their evolution over time. This work presents ten projects developed in the academic environment by designer Arthur Chaves de Carvalho, exploring their methodologies, requirements, and outcomes. The aim is to demonstrate the significance of university projects in preparing designers for market entry upon graduation.*

*Keywords: graphic design, academic production*

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 01: Design Thinking.....  | 11 |
| Figura 02: Painel sobre a metodologia de Fábio Mestriner.....            | 13 |
| Figura 03: Etapas da metodologia de Juan Costa.....                      | 15 |
| Figura 04: Painel sobre a metodologia The Silver Way.....                | 17 |
| Figura 05: Painel sobre os princípios do livro Desenhando Quadrinhos..   | 19 |
| Figura 06: Painel sobre a metodologia de GODP.....                       | 22 |
| Figura 07: Página do Behance.....  | 24 |
| Figura 08: Análise das capas existentes.....                             | 26 |
| Figura 09: Painel semântico no gênero terror.....                        | 27 |
| Figura 10: Análise de capas do gênero terror.....                        | 28 |
| Figura 11: Progresso das ilustrações, paleta de cores e Tipografias..... | 29 |
| Figura 12: Vistas das Capas de Terror.....                               | 30 |
| Figura 13: Painel de mockups das Capas de Terror.....                    | 31 |
| Figura 14: Brainstorm do Tupã.....                                       | 33 |
| Figura 15: Painel de embalagens artesanais.....                          | 34 |
| Figura 16: Painel de referências Tupã.....                               | 35 |
| Figura 18: Elementos Visuais das embalagens de 78g e 18g.....            | 37 |
| Figura 19: Modelos de Embalagens Tupã.....                               | 38 |
| Figura 20: Teste de impressão das embalagens.....                        | 39 |
| Figura 21: Mockup Tupã 2, 3 e 4.....                                     | 40 |
| Figura 22: Mockup Tupã 1.....  | 41 |
| Figura 23: Brainstorming Hayai.....                                      | 43 |
| Figura 24: Painel de referências Hayai.....                              | 44 |
| Figura 25: Rascunhos de Acessórios dos Mascotes Hayai.....               | 45 |
| Figura 26: Rascunho dos Mascotes Hayai.....                              | 46 |
| Figura 27: Paleta de cores Hayai.....                                    | 46 |
| Figura 28: Tipografia Hayai.....   | 47 |
| Figura 29: Símbolos Hayai.....   | 47 |
| Figura 30: Modelo de embalagens dos sabores Hayai.....                   | 49 |
| Figura 31: Mockups Hayai.....  | 50 |
| Figura 32: Mockup Individuais Hayai.....                                 | 51 |
| Figura 33: Personificação Finalizada Hayai.....                          | 52 |
| Figura 34: Eventos PULSE anteriores.....                                 | 55 |
| Figura 35: Painel com obras dos artistas Carybé e Poty Lazzarotto.....   | 56 |
| Figura 36: Paleta de cores PULSE.....                                    | 57 |
| Figura 37: Tipografia PULSE.....   | 57 |
| Figura 38: Rascunhos de Elementos Gráficos em Xilo do PULSE.....         | 58 |
| Figura 39: Rascunhos de produtos Xilo do Pulse.....                      | 59 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 40: Painel de elementos Gráficos e produtos do Pulse..... | 59 |
| Figura 41: Aplicações Finalizadas em mockups.....                | 61 |
| Figura 42: Capas Anteriores Menino do Dedo Verde.....            | 63 |
| Figura 43: Capas de Livros Infantis.....                         | 64 |
| Figura 44: Rascunhos Tistu.....                                  | 65 |
| Figura 45: Rascunhos Modelo das Capas.....                       | 66 |
| Figura 46: Tistu Carregando Flores.....                          | 66 |
| Figura 47: Tistu Perda de Bigodes.....                           | 67 |
| Figura 48: Tistu com a maior Flor do Mundo.....                  | 68 |
| Figura 49: Tistu Reencontrando Bigodes.....                      | 68 |
| Figura 50: Fontes utilizadas para Capa e Texto.....              | 69 |
| Figura 51: Painel Desenho Físico da História.....                | 70 |
| Figura 52: Mockup 3 do Livro.....                                | 71 |
| Figura 53: Rascunho Cena 1 Pringles.....                         | 74 |
| Figura 54: Rascunho Cena 2 Pringles.....                         | 74 |
| Figura 55: Rascunho Cena 3 Pringles.....                         | 75 |
| Figura 56: Rascunho Cena 4 Pringles.....                         | 75 |
| Figura 57: Rascunho Cena 5 Pringles.....                         | 76 |
| Figura 58: Rascunho Cena 6 Pringles.....                         | 76 |
| Figura 59: Painel de estágios do processo 3D e aplicativos.....  | 78 |
| Figura 60: Simulação de Iluminação, Blender.....                 | 78 |
| Figura 61: Recortes do Stopmotion.....                           | 79 |
| Figura 62: Painel de Resultados do Stopmotion.....               | 80 |
| Figura 63: Painel de imagens da visita ao parque.....            | 82 |
| Figura 64: Paleta de cor definida.....                           | 84 |
| Figura 65: Versões da logo desenvolvida.....                     | 84 |
| Figura 66: Grid utilizado e Ícones desenvolvidos.....            | 85 |
| Figura 67: Iconografia dos pontos do parque.....                 | 86 |
| Figura 68: Placas Direcionais desenvolvidas.....                 | 86 |
| Figura 69: Placas Regulamentadoras desenvolvidas.....            | 87 |
| Figura 70: Placas Interpretativas desenvolvidas.....             | 87 |
| Figura 71: Placas Orientadoras desenvolvidas.....                | 88 |
| Figura 72: Desenvolvimento de placas no Fusion 360.....          | 89 |
| Figura 73: Desenvolvimento de placas no Fusion 360.....          | 90 |
| Figura 74: Painel de Aplicações de Resultados.....               | 91 |
| Figura 75: painel de referência Narrativa e Conceitual.....      | 93 |
| Figura 76: Brainstorm de Personagens.....                        | 94 |
| Figura 77: Caixa morfológica da personagem Quanna.....           | 95 |
| Figura 78: Caixa morfológica do personagem Baxi.....             | 96 |
| Figura 79: Painel semântico de cenários.....                     | 96 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 80: Painel semântico de Ameaças e Criaturas.....              | 97  |
| Figura 81: Painel semântico de estética de personagens.....          | 97  |
| Figura 82: Modelsheet de Quanna e Baxi.....                          | 99  |
| Figura 83: Rascunhos das Cenas.....                                  | 101 |
| Figura 84: Painel de Cenas ilustradas.....                           | 102 |
| Figura 85: Capa e página 1 do quadrinho.....                         | 103 |
| Figura 86: Página 2 e 3 do quadrinho.....                            | 103 |
| Figura 87: Página 4 e 5 do quadrinho.....                            | 104 |
| Figura 88: Página 6 do quadrinho.....                                | 104 |
| Figura 89: Painel de mockups do quadrinho.....                       | 105 |
| Figura 90: Painel dos artistas Walter Crane e H. J. Ford.....        | 107 |
| Figura 91: Painel Histórias Infantis.....                            | 108 |
| Figura 92: Referências de Over the Garden Wall e Adventure Time..... | 109 |
| Figura 93: Painel de Referência de Ilustrações.....                  | 109 |
| Figura 94: Painel de Referência de Padrões.....                      | 110 |
| Figura 95: Desenvolvimento dos Personagens “O Enigma”.....           | 112 |
| Figura 96: Versão Infantil Personagens “O Enigma”.....               | 113 |
| Figura 97: Rascunho do Padrão Estampas “O Enigma”.....               | 114 |
| Figura 98: Personagens “O Enigma” em cima de folhas.....             | 115 |
| Figura 99: Padrão de Estampas “O Enigma”.....                        | 116 |
| Figura 100 :Aplicação do Padrão de Estampas “O Enigma” 2.....        | 117 |
| Figura 101: Aplicação do Padrão de Estampas “O Enigma” 1.....        | 118 |
| Figura 102: Painel de Referências de Jogos Eletrônicos.....          | 120 |
| Figura 103: Rascunhos da Coleção de Xadrez.....                      | 121 |
| Figura 104: Rascunhos das Peças de Xadrez.....                       | 122 |
| Figura 105: Rascunho da Personificação das Peças.....                | 124 |
| Figura 106: Tipografia Magnatus Xadrez.....                          | 125 |
| Figura 107: Peão Branco e Rainha Preta.....                          | 126 |
| Figura 108: Visualização 3D do Tabuleiro e Peças.....                | 127 |
| Figura 109: Representação dos Moldes de Silicone.....                | 128 |
| Figura 110: Visualização Tridimensional das Peças.....               | 130 |
| Figura 111: Fotografias das Peças e Tabuleiro.....                   | 130 |
| Figura 112: Mockup Coleção Completa Magnatus Xadrez.....             | 131 |
| Figura 113: Mockups Finais das Peças.....                            | 132 |

# SUMÁRIO

|  |            |
|--|------------|
| <b>AGRADECIMENTOS.....</b>   | <b>3</b>   |
| <b>RESUMO.....</b>   | <b>4</b>   |
| <b>LISTA DE FIGURAS.....</b>   | <b>6</b>   |
| <b>SUMÁRIO.....</b>  | <b>9</b>   |
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>7</b>   |
| <b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>   | <b>9</b>   |
| <b>3. METODOLOGIA.....</b>   | <b>10</b>  |
| <b>3.1 Design Thinking.....</b>  | <b>11</b>  |
| <b>3.2 Fábio Mestriner.....</b>  | <b>13</b>  |
| <b>3.3 Juan Costa.....</b>   | <b>15</b>  |
| <b>3.4 As 5 etapas descritas em The Silver Way.....</b>                                    | <b>17</b>  |
| 3.5 Princípios do Livro Desenhando Quadrinhos.....   | 18         |
| <b>3.6 GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos.....</b>                 | <b>22</b>  |
| <b>4. PROJETOS.....</b>  | <b>24</b>  |
| <b>4.1 Coleção Literária.....</b>  | <b>25</b>  |
| <b>4.2 Chocolates Tupã: Desenvolvimento de Identidade Visual e Embalagem...<br/>    32</b> | <b>32</b>  |
| <b>4.3 Sucos Hayai: Desenvolvimento de Embalagem.....</b>                                  | <b>42</b>  |
| <b>4.4 Evento PULSE 2023: Desenvolvimento de Identidade Visual.....</b>                    | <b>53</b>  |
| <b>4.5 O Menino do Dedo Verde: Desenvolvimento da Capa e Diagramação....</b>               | <b>62</b>  |
| <b>4.6 Pringles Sabores Flame: Desenvolvimento do Stop Motion.....</b>                     | <b>72</b>  |
| <b>4.7 Parque Natural Municipal de Cabedelo: Projeto de Sinalização.....</b>               | <b>80</b>  |
| <b>4.8 Quanna e Baxi: Desenvolvimento do Mini Quadrinho.....</b>                           | <b>92</b>  |
| <b>4.9 O Enigma: Desenvolvimento do Projeto de Estamparia.....</b>                         | <b>106</b> |
| <b>4.10 Magnatus Xadrez: Projeto de Coleção de Produtos Físicos.....</b>                   | <b>119</b> |
| <b>5. CONCLUSÃO.....</b>   | <b>133</b> |
| <b>5.1 Considerações Finais.....</b>   | <b>133</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>   | <b>134</b> |



# 1. INTRODUÇÃO

Segundo Pereira (2021, p. 45), “O portfólio é uma coleção organizada de trabalhos que demonstra habilidades e competências específicas”. Geralmente, ele deve incluir uma seleção de projetos que melhor ilustram as habilidades, competências e estilo do autor, uma descrição técnica que abrange os objetivos do projetos, o processo de desenvolvimento detalhado, metodologias, desafios, soluções e resultado final.

Este portfólio foi elaborado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), contendo 10 (dez) projetos envolvendo áreas de identidades visuais, ilustração, diagramação de livros e desenvolvimento de coleções voltadas à usuários. Esse conjunto, foca na explicitação da importância da diversidade dos projetos desenvolvidos durante a fase acadêmica para uma bagagem acadêmica mais ampla e melhor definição de estilo pessoal para o futuro profissional, seu desenvolvimento, suas vantagens e a auto-avaliação.

No contexto atual, os profissionais de Design difundem o seu trabalho, na maioria das vezes, pelo meio digital, e sempre há um comparativo em relação aos outros profissionais trazendo uma competição indireta pois não se sabe com quem se está competindo. E com isso surge a necessidade da criação de um portfólio que seja sempre atualizado e diversificado, para trazer uma diferenciação do padrão do mercado.

No âmbito da auto-avaliação os registros de trabalhos desenvolvidos se tornam uma ferramenta muito útil, pois possibilita uma análise e reconhecimento do seu nível de qualificação e potencial de desenvolvimento. O desenvolvimento do profissional ajuda a criar um senso de progresso e avanço ao tentar sempre entregar o seu melhor resultado, melhorando a sua produtividade e resultado final. Já a qualificação se torna um elemento crucial desses profissionais, pois reflete diretamente na qualidade do trabalho apresentado e nas oportunidades de crescimento na carreira. Através da análise contínua dos projetos e da evolução das habilidades, o profissional pode identificar áreas de melhoria e ajustar suas

estratégias, o que contribui para um aprimoramento constante e para a construção de uma reputação sólida na sua área de atuação.

Por esses motivos o uso do portfólio é necessário para não apenas evidenciar as competências adquiridas, mas também para garantir que o profissional se destaque em um mercado competitivo, mantendo-se relevante e atualizado com as tendências e demandas da profissão.

O portfólio tem um papel fundamental na difusão do trabalho de um designer e vem sendo cada vez mais utilizado nos principais sites de buscas desses profissionais, mas também serve como uma ferramenta de auto-avaliação crítica do seu processo e resultados.

“O portfólio não apenas expõe a produção do designer, mas também serve como uma ferramenta crítica para avaliar a evolução das suas habilidades e métodos de trabalho.” (SILVA, 2022.)

Com o intuito de expor a diversidade de criação e evolução pessoal do designer Arthur Chaves de Carvalho em obras criadas durante de 2022 a 2024, desenvolvemos um portfólio com 10 obras elaboradas pelo designer dando ênfase na explicitação dos processos metodológicos, rascunhos e resultados finais.

## **1.1. Objetivo Geral**

Desenvolver um portfólio com 10 projetos do designer gráfico Arthur Chaves de Carvalho, descrevendo os processos e apresentando os resultados como forma de destacar sua evolução acadêmica.

## **1.2. Objetivos Específicos**

- Apresentar o contexto ressaltando o objetivo e requisitos de cada projeto.
- Apresentar o processo de criação projetual e alinhamento da proposta realizada.
- Apresentar metodologias projetuais de projetos em Design Gráfico.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste Trabalho de Conclusão de Curso aborda conceitos fundamentais para a construção de um portfólio em Design Gráfico, incluindo design gráfico, identidade visual e ilustração digital. Além disso, esta seção explora metodologias adaptadas de renomados autores para orientar a criação e curadoria dos projetos apresentados. Cada metodologia foi escolhida e aplicada baseada nas necessidades individuais de cada projeto apresentado por cada problemática única. O objetivo final de cada projeto é assegurar que as propostas desenvolvidas sejam eficazes e esteticamente coerentes utilizando-se os princípios do design gráfico.

O design gráfico, conforme definido por Samara (2007), é a prática de combinar elementos visuais, como tipografia, imagens e cores, para comunicar mensagens de forma precisa e atraente. Esta área é essencial para a criação de materiais visuais que não apenas capturam a atenção, mas também transmitem informações de maneira clara e funcional. No contexto deste trabalho, o design gráfico serve como a base para a elaboração de projetos que buscam resolver problemas de comunicação visual por meio de soluções criativas, funcionais e inovadoras.

Dentro do campo do design gráfico, a identidade visual se destaca como um componente crucial, responsável pela construção e manutenção da imagem de uma marca ou instituição. Segundo Wheeler (2017), a identidade visual é composta por elementos gráficos como logotipos, paletas de cores, tipografias e ícones, que juntos criam uma representação visual coesa e reconhecível. A identidade visual não só comunica os valores e a missão de uma marca, mas também contribui para sua distinção no mercado. A ilustração digital é outra técnica central neste portfólio, definida por Aitchison (2013) como a prática de criar imagens utilizando ferramentas digitais, combinando habilidades artísticas com as capacidades tecnológicas. A ilustração digital permite a exploração de uma ampla gama de estilos e técnicas, sendo particularmente útil para a criação de personagens e narrativas visuais.

### 3. METODOLOGIA

Para este trabalho, foram selecionados 10 projetos desenvolvidos entre 2022 e 2024, que refletem a trajetória acadêmica, o crescimento técnico e criativo do designer Arthur Chaves de Carvalho. Os projetos escolhidos abrangem diferentes áreas do design gráfico, design centrado no usuário, ilustração digital, design de produtos, sinalização, design editorial, design de embalagens e design de personagens. Cada trabalho foi desenvolvido por meio de um estudo de problematização e aplicação de metodologias adaptadas.

Cada projeto desenvolvido buscou fazer uso de metodologias adaptadas à temática ou aos requisitos de necessidades projetuais que cada proposta exigia. Em projetos com foco no trabalho de produtos voltados ao um público alvo e sua compreensão específica foram aplicadas metodologias humanistas como o Design Thinking por Tim Brown (2009). Para projetos voltados à produção de embalagens e documentos com uso de elementos gráficos foi utilizado o documento “Design de Embalagens - O guia definitivo” escrito por Fábio Mestriner (2004). Projetos extensos com foco no desenvolvimento de produtos variados com padronização de elementos gráficos se basearam no uso da metodologia GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos) escrita por Giselle Merino (2016).

Já em projetos que requisitavam o desenvolvimento de personagens que seriam utilizados diversas vezes, foi utilizado as 5 etapas da obra *The Silver Way* por Stephen Silver (2017) como metodologia complementar. Essas etapas serviram como apoio para as metodologias principais, facilitando a fase de prototipação e desenvolvimento de painéis semânticos, com estéticas focadas na capacidade de contar narrativas utilizando elementos visuais.

## 3.1 Design Thinking

Segundo *Tim Brown* (2008), idealizador do conceito, o *Design Thinking* é uma disciplina que utiliza a sensibilidade e os métodos do designer para alinhar as necessidades das pessoas com o que é tecnologicamente viável e o que uma estratégia de negócios viável pode transformar em valor para o cliente e em oportunidades de mercado. É uma metodologia que é usada para a criação de novos produtos, serviços, processos ou para resolução de problemas. Ela valoriza a criatividade, experimentação e empatia para encontrar soluções inovadoras. O princípio básico desta metodologia baseia-se em entender profundamente as necessidades e desejos dos usuários, pois ao se colocar no lugar dos usuários os designers podem desenvolver soluções conforme as necessidades encontradas.

O *Design Thinking* é uma abordagem centrada no usuário onde o seu processo de implementação envolve etapas interativas sendo elas: empatia, definição, ideação, prototipagem, teste e implementação. Ele não traz uma fórmula específica para a sua implementação mas sim criar as condições necessárias para maximizar a geração de *insights* e a aplicação prática deles.

Figura 01: *Design Thinking*



Fonte: BROWN(2008) adaptado pelo autor

### **3.1.1. Empatia**

A primeira etapa do *Design Thinking* é a empatia pois, após ter escolhido o segmento é necessário entender quais são os elementos do cenário e quais são as pessoas envolvidas. Nesse momento você deve se colocar no lugar dos usuários e anotar tudo o que puder, listar os problemas mais incômodos. Algumas perguntas podem ser úteis nesta etapa como: quem são os usuários e o contexto em que eles estão inseridos?; Por que eles agem dessa forma? Quais são as suas motivações; Quais são as necessidades? Quais as limitações?.

### **3.1.2. Definir**

A segunda etapa é a etapa de definir, nela será definido qual será o foco do projeto com base na observação e coleta de dados feitos na etapa anterior. Escolher e definir o problema ajuda a manter o foco e não gerar soluções sem um objetivo claro. Para selecionar as melhores ideias geradas na etapa um, alguns pontos podem guiar nessa etapa como: levar em consideração o ponto de vista do cliente, entender quais as dores mais latentes. Analisar dentre essas dores, qual será o foco das soluções geradas; No fim dessa etapa é importante ter três coisas definidas: qual a necessidade/problema a ser abordado? Quem é o público alvo? Qual o objetivo do projeto?.

### **3.1.3. Ideação**

Essa é a etapa mais famosa do *Design Thinking*. O objetivo dessa etapa é pensar no maior número de soluções possíveis para o problema escolhido. Nessa etapa geralmente são usados brainstormings e mapas mentais.

### **3.1.4. Prototipagem**

Após gerar um grande número de soluções é necessário filtrar e escolher as melhores soluções para seguirem para essa etapa. A prototipação é considerada a quarta etapa do *Design Thinking*, onde serão feitos protótipos de baixa fidelidade para testar as hipóteses. Essa etapa pode ser dividida em planejamento e construção. No planejamento deve refletir sobre qual a finalidade do protótipo e focar

no que realmente é necessário nele. Após ser definido o esqueleto é a parte da construção onde o protótipo precisa ser construído para ser testável.

### 3.1.5. Teste

A quinta etapa do *Design Thinking* consiste no teste. Nela é testado o protótipo com clientes reais tendo como objetivo principal ouvir e aprender com os usuários anotando todas as considerações. Os testes podem ser feitos várias vezes, pois é possível melhorar os protótipos com base nessas considerações até chegar num resultado desejado pelo cliente.

### 3.1.6. Implementação

Por fim, a sexta fase é a implementação, onde a solução deve ser implementada depois de uma cuidadosa análise e validação do projeto.

## 3.2 Fábio Mestriner

Como metodologia para Design de Embalagens foi utilizado a metodologia do especialista em design de embalagens e *branding* Fábio Mestriner (2004) presente no seu livro “Design de Embalagens - O guia definitivo”. O método divide o processo de projeto de embalagem em cinco etapas: *briefing*, estudo de campo, estratégias de design, desenho e implantação do projeto.

Figura 02: Painel sobre a metodologia de Fábio Mestriner



Fonte: MESTRINER(2004) adaptado pelo autor

### **3.2.1. Briefing**

Essa etapa é dividida em quatro pontos sendo eles: informações-chaves, objetivos do projeto, análise do produto, ponto de vendas e mapeamento das informações relativas ao projeto. São coletadas informações importantes sobre o projeto para servir como um guia para todo o processo de design, estabelecendo informações claras que incluem os objetivos, público-alvo, posicionamento de marca e personas.

### **3.2.2. Estudo de Campo**

Nessa etapa realiza-se uma pesquisa detalhada para coletar dados relevantes que influenciam o design de embalagens. Incluindo a análise de mercado, concorrência, tendências, preferências dos consumidores, materiais e técnicas. Ela é dividida em cinco pontos: Estudo e análise do ponto-de-venda; Produto apresentado em grupo; Posição de exposição; A embalagem raramente é vista sozinha; O número de frentes oferecidas na prateleira.

### **3.2.3. Estratégia de Design**

Essa etapa é dividida em cinco pontos sendo eles: Repassar os principais pontos e objetivos do briefing; Apresentar conclusões do estudo de campo; Descrever as oportunidades encontradas para a nova embalagem; Destacar as premissas básicas a serem seguidas; Explicar o caminho estratégico para o design. Com base nesses pontos são geradas várias alternativas de design e define-se a abordagem estratégica que guiará o desenvolvimento do projeto.

### **3.2.4. Desenho**

Com base nas propostas de design escolhidas, nessa etapa são detalhados os elementos visuais como formas, cores, tipografia, gráficos e layout da



embalagem. Também são produzidos modelos físicos ou digitais para testar a funcionalidade, a estética e a ergonomia.

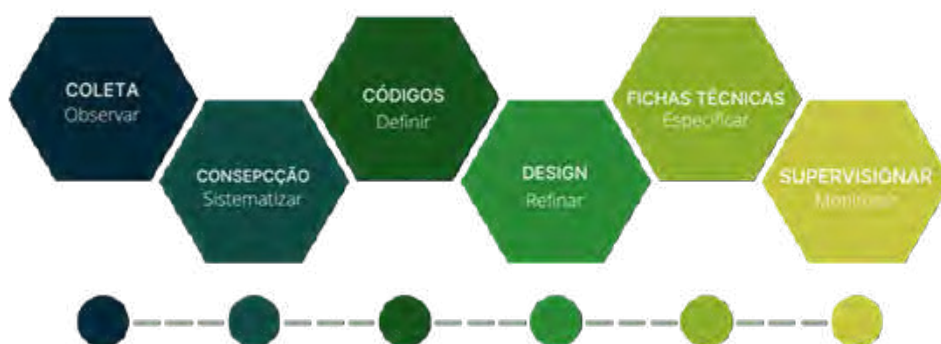
### 3.2.5. Implantação do Projeto

Nessa etapa é preparado os arquivos finais das embalagens e enviados para a produção, sempre coordenando com os fornecedores e fabricantes para garantir que a embalagem seja produzida conforme especificado. Por fim, é lançada a embalagem no mercado e feito o monitoramento do seu desempenho e coleta de feedbacks dos consumidores para avaliar o sucesso do design e identificar possíveis melhorias futuras.

## 3.3 Juan Costa

Escrito por Juan Costa (1989), o livro *Sistemas de Señalización: Diseño para la Orientación en el Espacio Público* apresenta uma metodologia estruturada para o desenvolvimento de sistemas de sinalização eficazes. A proposta enfatiza a clareza, acessibilidade e funcionalidade, garantindo que os usuários possam se orientar intuitivamente em diferentes ambientes. No entanto, no projeto de sinalização do Parque Natural Municipal de Cabedelo, foram aplicadas apenas as cinco primeiras fases, uma vez que a sinalização não foi implementada fisicamente.

Figura 03: Etapas da metodologia de Juan Costa



Fonte: COSTA (1989) adaptado pelo autor

### **3.3.1 Coleta de informações**

Nessa fase, são reunidos todos os dados relevantes sobre o espaço, o público-alvo e as necessidades específicas de orientação. O objetivo é entender o contexto no qual a sinalização será implementada para que ela cumpra sua função de maneira eficiente.

### **3.3.2 Concepção do sistema**

A partir das informações coletadas, são definidas as diretrizes gerais da sinalização, incluindo objetivos, hierarquia de informações e o fluxo de circulação do público. Essa fase garante que o sistema seja planejado de forma estratégica e eficaz.

### **3.3.3 Sistema de sinais ou código base**

A terceira etapa consiste na criação do sistema de sinais ou código base. Nesta fase, é desenvolvida a linguagem visual e simbólica que será utilizada para a sinalização. Isso inclui a definição de ícones, cores, tipografia e padrões de comunicação visual, assegurando clareza e padronização.

### **3.3.4 Design Gráfico**

Aqui, os elementos do sistema de sinais são refinados visualmente, garantindo harmonia estética e funcionalidade. Os materiais, formatos e proporções são estudados para que os sinais sejam eficientes, visíveis e de fácil compreensão pelo público.

### **3.3.5 Fichas técnicas para produção**

Nessa fase, são documentadas todas as especificações necessárias para a fabricação dos sinais, incluindo dimensões, materiais, cores e processos de instalação. Isso garante padronização e reprodução fiel do projeto original.

### **3.3.6 Supervisão e implementação**

Por fim, a sexta etapa é a supervisão e implementação. Nesse momento, os sinais são instalados e testados no ambiente para assegurar sua eficácia. Eventuais ajustes são realizados para garantir que a sinalização atenda plenamente às necessidades do público e ao propósito do projeto.

### 3.4 As 5 etapas descritas em *The Silver Way*

A metodologia *The Silver Way*, escrita por Stephen Silver (2017), detalha cinco pontos para serem seguidos para dar uma character design consistente.

Figura 04: Painel sobre a metodologia *The Silver Way*



Fonte: SILVER (2017) adaptado pelo autor

### **3.4.1 História**

O primeiro deles é a História. Nele é abordado a necessidade de aprender o máximo sobre o seu personagem, sobre a história, o mundo (incluindo o que motiva o personagem e quais efeitos é desejado que o personagem transmita para o usuários).

### **3.4.2. Gestos**

O segundo ponto é a parte gestual. Baseado no perfil do personagem é necessário criar gestos ou sentimentos que contem a história e transmita a sensação da atitude do personagem.

### **3.4.3. Design**

Desenvolver o personagem com um design correto é muito importante. Começar a desenvolver formas em uma determinada ordem com uma certa organização transforma esses elementos no que representa o personagem.

### **3.4.5. Forma**

Imagine o seu personagem vivendo em um mundo 3D para assim conseguir compreender sobre volumes, profundidade e perspectivas.

### **3.4.6. Detalhes**

Por fim, tenha um design com linhas limpas, texturas coloridas, elementos adicionais, os elementos do background e as sombras necessárias.

## 3.5 Princípios do Livro Desenhando Quadrinhos

No livro *Desenhando Quadrinhos*, *Scott McCloud* (2008) apresenta uma série de princípios essenciais para criar narrativas visuais eficazes, combinando elementos gráficos e textuais. A seguir, estão os conceitos principais divididos em dois capítulos:

Figura 05: Painel sobre os princípios do livro *Desenhando Quadrinhos*



MCCLLOUD (2008) adaptado pelo autor

Capítulo 1: Escrevendo com Imagens (páginas 8-53)

### 3.5.1. Clareza e Intensidade

*Scott McCloud* discute que um quadrinho de sucesso deve equilibrar dois pilares essenciais:

- Clareza: Refere-se à capacidade de fazer com que os leitores compreendam a narrativa. Isso envolve cinco categorias avaliativas de decisão, que colaboram diretamente para a clareza da história:
  1. Escolha do momento: Identificar quais instantes da narrativa devem ser representados para transmitir a essência da história.
  2. Enquadramento: Decidir a perspectiva e o ponto de vista mais eficazes para envolver o leitor.
  3. Imagens: Selecionar ilustrações que expressem visualmente os elementos-chave da narrativa.
  4. Palavras: Escolher cuidadosamente o texto para complementar as imagens e guiar a compreensão.
  5. Fluxo: Garantir que a sequência de quadros seja intuitiva e fluida, conduzindo o leitor pela história sem interrupções indesejadas.

- **Intensidade:** Foca em engajar emocionalmente o leitor, explorando como as informações são expostas e como a história é contada. Técnicas como jogos de câmera, perspectiva, contraste, poses exageradas, rupturas da quarta parede e profundidade ajudam a aumentar a dramaticidade e a conexão emocional.

### **3.5.2. Transições entre Quadros**

*McCloud* define seis tipos de transições entre quadros, que moldam o ritmo e o fluxo de leitura:

- **Momento a Momento:** Pequenas mudanças em uma mesma ação, criando fluidez.
- **Ação a Ação:** Foco na continuidade de uma ação, ideal para cenas dinâmicas.
- **Elemento a Elemento:** Mudanças entre elementos relacionados dentro da mesma cena.
- **Cena a Cena:** Saltos maiores no tempo ou espaço, adequados para mudanças narrativas significativas.
- **Aspecto a Aspecto:** Exploração de diferentes ângulos ou aspectos de uma cena, criando atmosfera ou contexto.
- **Sem Sequência Lógica:** Transições sem conexão lógica aparente, frequentemente usadas para efeitos artísticos, experimentais ou absurdos.

### **3.5.3. Ideia Unificadora**

*McCloud* propõe a utilização de ideias unificadoras para alinhar os personagens e suas histórias a um tema central. Uma ideia unificadora funciona como um guia criativo, permitindo que os personagens e eventos se desenvolvam organicamente dentro do universo narrativo. Essa abordagem também facilita a coerência e a consistência da narrativa dos personagens, garantindo que tudo esteja interligado.

#### **3.5.4. Personagens com Filosofias de Vida e Relações com o Mundo**

McCloud afirma que uma das razões pelas quais as pessoas adoram histórias é porque elas oferecem sugestões sobre o sentido e o propósito da vida. Ele sugere que apresentar personagens com filosofias de vida concorrentes é uma estratégia eficaz para revelar as dinâmicas do mundo que eles habitam. Entender as crenças e as motivações dos personagens é fundamental, mas isso está diretamente relacionado ao entendimento do mundo que moldou essas crenças.

#### **3.5.5. Simplicidade e Identificação**

McCloud argumenta que personagens com designs mais simples permitem uma maior identificação emocional do leitor. A simplicidade facilita a projeção de emoções e experiências pessoais nos personagens. Por outro lado, designs mais detalhados podem ser usados para criar um senso de imersão e realismo em ambientes ou elementos específicos.

#### **3.5.6. Filosofia e Propósito Narrativo**

McCloud enfatiza que quadrinhos eficazes exploram temas universais e filosofias que conectam emocionalmente o leitor à história. Ele descreve como os quadrinhos podem abordar questões profundas, como identidade, propósito e conflito, para criar narrativas com significado além do entretenimento.

Esses princípios ofereceram uma base teórica rica para a criação do quadrinho "Quanna e Baxi", auxiliando desde a estruturação narrativa até o design visual. O uso de exemplos concretos e fundamentos filosóficos enriquece o processo criativo e fortalece o impacto final da obra.

## 3.6 GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos

Como metodologia para o desenvolvimento de projetos foi utilizado o GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos) escrito por Giselle Merino (2016), que organiza o processo em sete etapas principais. No entanto, a metodologia foi adaptada e apenas as etapas mais relevantes para os projetos foram utilizadas, a fim de atender às necessidades específicas de cada caso. Essas etapas incluem: Oportunidades, Prospecção, Organização e Análise, Criação, Execução, Viabilização e Verificação.

Figura 06: Painel sobre a metodologia de GODP



MERINO (2016) adaptado pelo autor

### 3.6.1. Oportunidades

Essa etapa consiste em identificar problemas ou lacunas no mercado e explorá-los como oportunidades para o projeto. A análise inicial de tendências, demandas e necessidades do público-alvo ajuda a direcionar os esforços criativos para áreas de maior potencial.

### 3.6.2. Prospecção

Após identificar as oportunidades, realiza-se uma pesquisa mais aprofundada para fundamentar o projeto. Essa etapa inclui a análise de mercado, estudos de referências e levantamento de dados sobre as expectativas do público-alvo. A



prospecção busca consolidar uma base sólida para o desenvolvimento, garantindo que as decisões estejam alinhadas às demandas reais.

### **3.6.3. Organização e Análise**

Nessa fase, todas as informações coletadas são organizadas e categorizadas. Foram utilizados painéis visuais e ferramentas de análise, como matrizes de decisão, para identificar os requisitos essenciais do projeto. A organização das ideias permitiu uma visão clara dos objetivos e das estratégias necessárias para alcançar os resultados esperados.

### **3.6.4. Criação**

A etapa de criação é dedicada à geração de conceitos e alternativas. Técnicas como painéis semânticos, brainstorming e desenvolvimento de rascunhos foram aplicadas para materializar as ideias iniciais. As propostas foram avaliadas e refinadas, sempre considerando a funcionalidade, coesão com o conceito central.

### **3.6.5. Execução**

Com os conceitos definidos, iniciou-se a execução técnica do projeto. Prototipagem e testes foram realizados para verificar a funcionalidade e o impacto visual das soluções criadas. Nessa etapa, também foram realizados ajustes baseados em feedbacks obtidos durante o processo.

### **3.6.6. Viabilização**

Para garantir a viabilidade do projeto, foram feitos testes de replicabilidade e análises de produção. Materiais, processos e custos foram avaliados para assegurar que as soluções criadas fossem viáveis tanto técnica quanto economicamente.

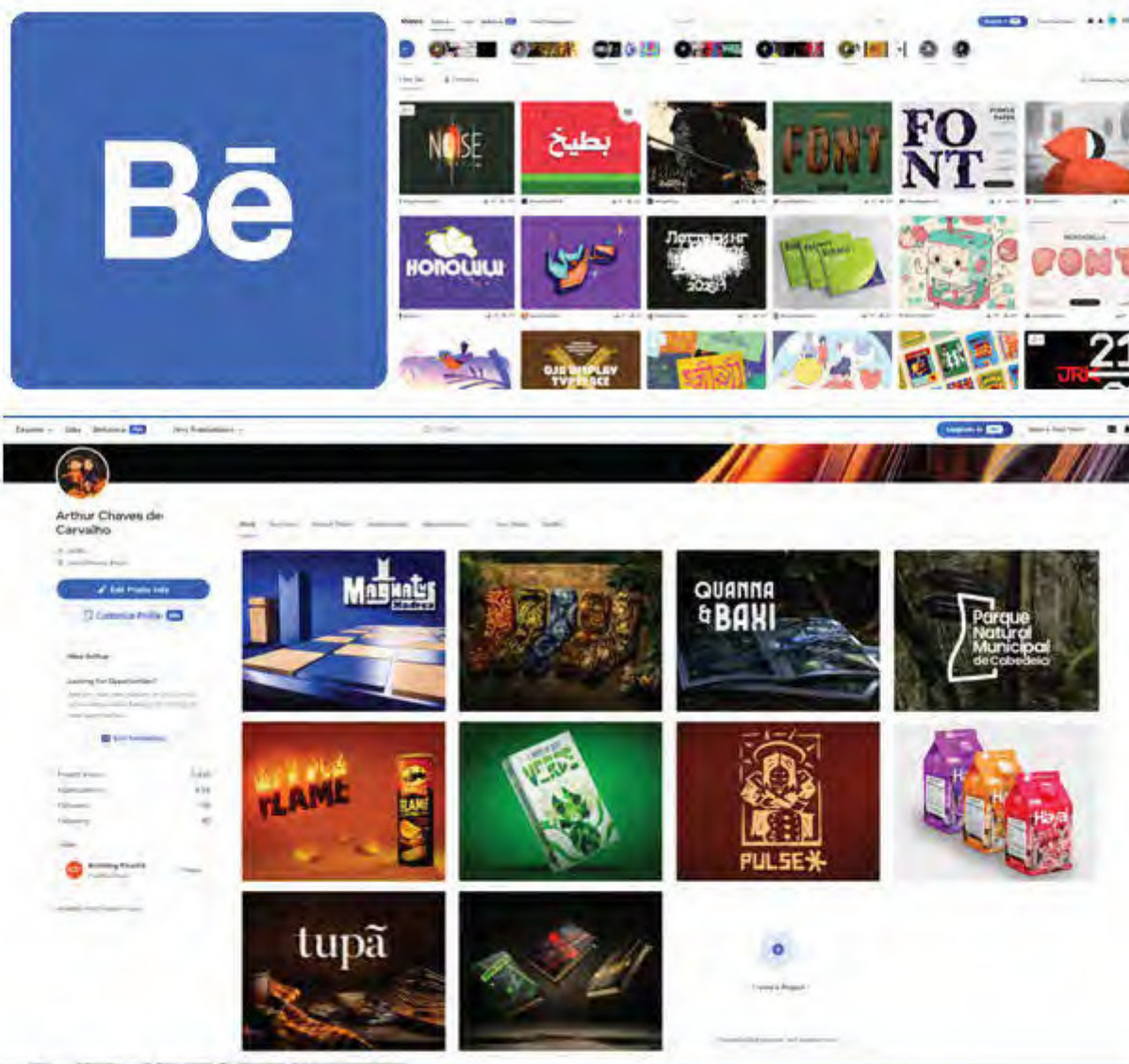
### **3.6.7. Verificação**

A etapa final consistiu na revisão e validação do projeto. Foram realizados ajustes finais com base nos feedbacks recebidos, garantindo que todos os elementos estivessem alinhados aos objetivos estabelecidos.

## 4. PROJETOS

Os projetos foram organizados e publicados na plataforma *Behance* no link: <https://www.behance.net/arthurchaves8>. O *Behance* é uma plataforma amplamente utilizada no mercado de design gráfico para a divulgação de portfólios profissionais. A escolha do *Behance* foi feita com base em sua relevância como ferramenta de marketing pessoal e em sua capacidade de alcançar um público global, permitindo que o portfólio do autor seja acessado por potenciais clientes e empregadores.

Figura 07: Página do *Behance*



Fonte: Autoria Própria

## 4.1 Coleção Literária

### 4.1.1. Contexto

O projeto "Desenvolvimento de Coleção Literária" foi realizado pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Giovana Monteiro, Ian Gama, Jhonattan Rodrigues e Tiago Mamede, durante o período da disciplina Metodologia de Projeto no 2º período do curso de Tecnologia em Design Gráfico em 2022, no Instituto Federal da Paraíba. A proposta consistiu em desenvolver três capas de livros que fossem visualmente atrativas e dialogassem com um público específico, transformando essas obras literárias em objetos de decoração além de promover uma experiência de leitura envolvente. Cada grupo de alunos teve a liberdade para escolher o gênero das obras e o público-alvo, direcionando o design com base em suas preferências e interesses culturais.

O grupo escolheu trabalhar com jovens de 15 a 24 anos, um público moderno com forte ligação à cultura pop, filmes, séries e animes japoneses. Para esse projeto, foram selecionados três clássicos consagrados do gênero de terror:

- Drácula (STOKER, 1897).
- Frankenstein (SHELLEY, 1818).
- O Médico e o Monstro (STEVENSON, 1886).

Essas obras foram escolhidas por sua relevância cultural e atemporalidade, sendo frequentemente relançadas em edições que buscam manter sua pertinência. O diferencial deste projeto está em adotar uma abordagem contemporânea, utilizando referências modernas para criar um design que equilibre o clássico e o moderno. Isso visa atrair um público jovem, transformando esses livros em itens de decoração desejáveis, além de destacar o potencial comercial dessas obras em um mercado cada vez mais competitivo.

Para a execução do projeto, foi utilizada a metodologia *Design Thinking* escrita por *Tim Brown (2008)*, que envolve as etapas de Imersão, Análise, Ideação e Prototipagem. O resultado final incluiu três capas com ilustrações originais, tipografia

personalizada, paletas de cores temáticas e mockups que simulavam o uso real dos livros.

#### 4.1.2. Imersão

Nesta fase, foram realizadas coletas de dados através de análises bibliográficas das obras literárias, estudo de capas existentes e levantamento de referências visuais. O objetivo foi identificar elementos simbólicos e narrativos das histórias que pudessem ser traduzidos graficamente.

Figura 08: Análise das capas existentes



Fonte: Autoria Própria

A montagem do painel semântico foi guiada por autores influentes no gênero de terror, como *Junji Ito* e *Stephen King*. As obras de *Junji Ito*, como *Frankenstein* (2018) e *Smashed* (2019), contribuíram com elementos gráficos impactantes e texturas marcantes, enquanto *Stephen King* inspirou pela atmosfera psicológica presente em *It* (1986) e *The Outsider* (2018). Essas referências também ajudaram a



integrar técnicas de desenho natural, com textura semelhante a grafite, para criar um visual diferenciado e autêntico.

Figura 09: Painel semântico no gênero terror



Fonte: Autoria Própria

#### 4.1.3. Análise

Com base nos dados coletados, foram analisadas as simbologias, temáticas e personagens centrais das histórias, incluindo as vítimas e antagonistas, que poderiam ser explorados nas composições. As técnicas visuais identificadas nos painéis apontaram para um uso expressivo de texturas rascunhadas, em contraste com as artes vetorizadas frequentemente vistas em capas clássicas, especialmente de Drácula. Para garantir diferenciação, optou-se por adotar um estilo mais único e expressivo, valorizando traços manuais e texturas que reforçam a identidade do projeto.

Os jovens de 15 a 24 anos valorizam não apenas o conteúdo literário, mas também o apelo estético das capas, considerando-as parte da decoração de seus espaços pessoais. A influência da cultura pop e de produções cinematográficas também moldou as decisões visuais, incluindo o uso de cores vibrantes e traços contemporâneos. Nesse contexto, a editora DarkSide é um exemplo notável de

como o design de capas autênticas influencia a percepção e a decisão de compra do público jovem, como apontado no estudo "Um livro pela capa: a influência do design de capa na decisão de compra dos livros da editora DarkSide" (MELO, 2022). Essa abordagem inspirou o projeto a buscar um visual que conectasse a autenticidade clássica ao contemporâneo.

Figura 10: Análise de capas do gênero terror



Fonte: Autoria Própria

#### 4.1.4. Ideação

Na fase de ideação, foram definidos os conceitos visuais e as direções criativas de cada capa:

- Drácula: Vermelho como cor predominante, simbolizando sangue, violência e sedução. A ilustração retrata Lucy, a primeira vítima do Drácula, com sangue vibrante escorrendo de suas mãos e olhos hipnotizantes que transmitem o poder do vampiro.
- Frankenstein: Amarelo como cor principal, representando fogo, eletricidade e destruição. A capa apresenta o monstro com olhos penetrantes iluminados

pelo fogo, que destaca sua silhueta obscurecida e revela sua anatomia cadavérica. Ao lado, o irmão do Dr. Frankenstein, simbolizando inocência tragicamente perdida.

- O Médico e o Monstro: Verde como cor central, simbolizando a medicina e a relação antagônica entre o Dr. Jekyll e o Sr. Hyde. A ilustração destaca Hyde com uma anatomia distorcida, veias saltadas em tom verde e longos cabelos que consomem a composição, escondendo parte do rosto de Jekyll, cujos olhos verdes simbolizam sua luta interna.

Figura 11: Progresso das ilustrações, paleta de cores e Tipografias



Fonte: Autoria Própria

As ilustrações foram criadas no *Procreate*, utilizando pinceis granulados e fluidos. Para a tipografia, foram escolhidas as fontes *Gotharctica*, *Bebas Neue* e *Arial*, cada uma com um propósito específico para compor as capas. *Gotharctica* foi utilizada nos títulos das obras, reforçando o estilo gótico e a atmosfera sombria dos livros. *Bebas Neue* foi aplicada aos elementos de destaque na contracapa e aos nomes dos autores, trazendo modernidade e impacto visual. *Arial* foi escolhida para as sinopses e informações gerais, garantindo legibilidade e um contraste suave com os demais elementos.

#### 4.1.5. Prototipagem

Na prototipagem, os elementos visuais foram refinados no Adobe Illustrator, garantindo harmonia entre ilustrações, tipografia e paletas de cores. Linhas conectivas inspiradas no painel semântico foram integradas para reforçar a identidade visual das capas.

*Mockups* foram criados para simular o uso real dos livros em contextos temáticos. Três mockups focaram em utilizar pessoas segurando os livros de forma que os rostos fossem parcialmente escondidos pelas capas, criando um senso de mistério e reforçando o tom sombrio das obras. Cada pessoa usava roupas que faziam referência às narrativas dos livros: detalhes vitorianos para Drácula, trajes simples para Frankenstein e uma combinação formal para O Médico e o Monstro. Outros *mockups* exploraram cenários abandonados como fundo, criando um ambiente assombrado que complementava o tema das capas. Esses *mockups* apresentam os livros em diferentes ângulos e iluminações, destacando os detalhes das ilustrações e as texturas escolhidas com o objetivo de apresentar os designs mas ao mesmo tempo revelar o seu potencial colecionável.

Figura 12: Vistas das Capas de Terror



Fonte: Autoria Própria



Figura 13: Painel de mockups das Capas de Terror



Fonte: Autoria Própria

#### 4.1.6. Conclusão

O projeto "Clássicos do Terror" conseguiu revitalizar três obras clássicas, conectando elementos tradicionais do gênero de terror com abordagens visuais contemporâneas. O resultado final não apenas atraiu o público jovem, mas também destacou o potencial do design gráfico em tornar obras literárias mais acessíveis e desejáveis como objetos culturais. O processo demonstrou a importância da pesquisa e da criatividade na criação de soluções inovadoras para produtos culturais.

## 4.2 Chocolates Tupã: Desenvolvimento de Identidade Visual e Embalagem

### 4.2.1. Contexto

O projeto de embalagem, identidade visual dos Chocolates Tupã foi realizado como parte interdisciplinar das disciplinas de Planejamento Visual 3, Materiais e Processos Gráficos e Design de Embalagem, sendo desenvolvido pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz, durante o 4º período do curso de Design Gráfico em 2023. A proposta tinha como objetivo criar uma nova identidade visual e redesign das embalagens, considerando os valores e a essência artesanal da marca, destacando suas características únicas e conectando-se ao público de forma eficaz.

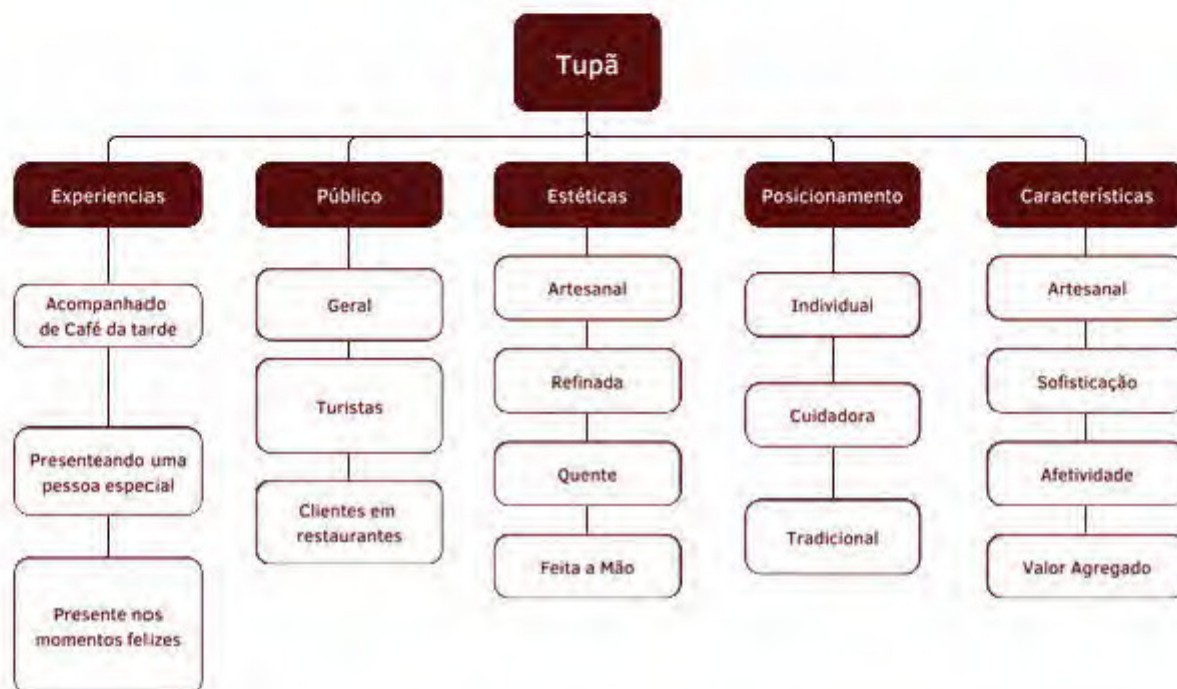
Baseado em um *briefing* detalhado fornecido pela fundadora da marca, o projeto foi desenvolvido com o objetivo de refletir os valores afetivos e artesanais da Tupã em sua identidade visual, além de criar embalagens práticas que respeitassem os requisitos técnicos e regulatórios da ANVISA. Era essencial que os elementos gráficos destacassem os sabores e características dos produtos, aprimorando sua apresentação para transmitir uma sensação de exclusividade, sofisticação e conexão emocional com os consumidores. As embalagens foram desenvolvidas em dois tamanhos, 78g e 18g, ambas contendo todas as informações técnicas obrigatórias, como tabela nutricional, ingredientes, lote e validade.

Para o desenvolvimento do projeto, foi aplicada uma abordagem baseada nos conceitos apresentados por Fábio Mestriner (2004) em seu livro *Design de Embalagem: Curso Avançado*. A metodologia foi adaptada às necessidades específicas do projeto e às características únicas da marca Chocolates Tupã, abrangendo as seguintes etapas:

### 4.2.2. Briefing

A primeira etapa consistiu na coleta de informações fundamentais para direcionar o desenvolvimento do projeto. Durante uma sessão de brainstorming, aspectos como o público-alvo, o posicionamento de mercado, os momentos de consumo e a essência artesanal da marca foram explorados.

Figura 14: Brainstorm do Tupã



Fonte: Autoria Própria

Essa fase revelou o desejo de criar um produto que comunicasse qualidade e sofisticação, mantendo uma forte conexão emocional com as raízes artesanais da Tupã. As ideias levantadas foram organizadas em um mapa mental que auxiliou na visualização e priorização dos elementos-chave do projeto.

#### 4.2.3. Estudo de Campo

Nesta etapa, foi realizada uma análise do mercado de chocolates artesanais por meio de um painel visual. A entrevista com a fundadora da Tupã trouxe insights valiosos sobre as necessidades do público e os pontos fortes e fracos da concorrência. Durante esse processo, observou-se que muitas embalagens artesanais no mercado transmitiam a aparência de algo feito de forma simples, sem valor agregado.

Figura 15: Painel de embalagens artesanais



Fonte: Autoria Própria

Assim, tornou-se evidente a necessidade de criar uma identidade que unisse sofisticação aos valores artesanais e familiares da marca. Com o objetivo de explorar os pontos de venda do chocolate, como eventos e restaurantes, definiu-se que seria crucial transmitir diferenciação nas embalagens com atributos visuais que evidenciam o aspecto de produtos diferenciados e de alta qualidade. Essa análise permitiu identificar estratégias claras para destacar a marca de forma significativa.

#### **4.2.4. Estratégia de Design**



Com base nos dados coletados, foram desenvolvidos painéis semânticos e de referência para guiar a criação dos elementos visuais. Para invocar os valores estéticos propostos, elementos como utensílios de culinária, panos de mesa e ingredientes frescos foram integrados ao design, criando uma conexão visual com os conceitos de tradição, sofisticação e carinho artesanal.

Figura 16: Painel de referências Tupã



Fonte: Autoria Própria

O design das embalagens foi cuidadosamente elaborado para atender tanto às necessidades práticas de armazenamento e transporte quanto aos aspectos estéticos que comunicam a essência da marca. Esse equilíbrio entre funcionalidade e narrativa visual foi fundamental para criar uma experiência completa para o consumidor.

A escolha tipográfica desempenhou um papel crucial na construção dessa narrativa. A fonte Butler, com sua elegância e presença marcante, foi utilizada no logotipo e em informações-chave para transmitir uma sensação de sofisticação e confiabilidade. Seu estilo refinado e atemporal evoca a tradição e a excelência da marca.

Em contrapartida, a fonte Better Fonts, com sua aparência manual e orgânica, foi empregada para reforçar a autenticidade artesanal e a conexão emocional com o consumidor. Suas formas irregulares e imperfeitas remetem ao trabalho manual, à dedicação do artesão e à singularidade de cada peça. Essa combinação de fontes

criou um contraste interessante entre o sofisticado e o feito à mão, resultando em uma identidade visual rica e memorável.

Figura 17: Tipografia e paleta de cores Tupã



Fonte: Autoria Própria

A paleta de cores, inspirada nos ingredientes e elementos gráficos, foi desenhada para transmitir uma estética dramática e simples. Tons verdes para menta, azul para flor de sal, paleta laranja para fruta, vermelho de pimenta e variações de marrom para chocolates tradicionais foram escolhidos para se mesclar com os diferentes sabores. Essa escolha buscou reforçar o aspecto afetivo familiar desejado.

#### **4.2.5. Desenvolvimento do Design**

Durante esta fase, os elementos visuais foram integrados ao layout das embalagens. O objetivo foi criar um design que equilibrasse funcionalidade e estética, com destaque para a clareza das informações obrigatórias, como tabela nutricional e ingredientes. Para a embalagem menor de 18g, devido ao espaço reduzido, foram necessárias adaptações específicas, incluindo ajustes nos

ingredientes listados e a criação de uma versão simplificada da colher de madeira utilizada no design principal.

Figura 18: Elementos Visuais das embalagens de 78g e 18g



Fonte: Autoria Própria

Além disso, o espaçamento das fontes foi revisado cuidadosamente para garantir legibilidade e uma apresentação visual consistente. A colher retratada na capa, representa um símbolo de conhecimento e profissionalismo, guardada por alguém que é apaixonado por cozinhar e seria um ícone que remete à origem contada pela fundadora da Tupã. Esses elementos foram incluídos na embalagem maior de 78g. A embalagem menor de 18g, por sua vez, manteve uma apresentação mais simplificada, atendendo às suas limitações de espaço.



Figura 19: Modelos de Embalagens Tupã



Fonte: Autoria Própria



#### 4.2.6. Implantação

Na fase final, as embalagens foram prototipadas e submetidas a testes para avaliar funcionalidade, impacto visual e legibilidade. As embalagens foram impressas diversas vezes para garantir o contraste adequado e a clareza das informações obrigatórias.

Figura 20: Teste de impressão das embalagens



Fonte: Autoria Própria

Mockups detalhados e funcionais foram elaborados para simular com precisão a experiência real de uso da aplicação. Esses mockups permitiram testar a interação do usuário com as embalagens em diversos cenários, garantindo que o design fosse não apenas esteticamente agradável, mas também prático e intuitivo para os consumidores. A criação dos mockups foi fundamental para identificar e corrigir possíveis problemas de usabilidade e ergonomia antes da produção em larga escala, garantindo assim a satisfação tanto dos consumidores quanto dos varejistas.

Figura 21: Mockup Tupã 2, 3 e 4



Fonte: Autoria Própria

Figura 22: Mockup Tupã 1



Fonte: Autoria Própria

#### **4.2.7. Resultados**

O projeto resultou em uma identidade visual que combina sofisticação, tradição e apelo artesanal. As embalagens criadas são práticas e atraentes, destacando-se no mercado de chocolates artesanais. A comunicação visual clara e consistente conectou o público aos valores da marca, enquanto o cumprimento das exigências regulatórias assegurou a viabilidade comercial do produto.

## 4.3 Sucos Hayai: Desenvolvimento de Embalagem

### 4.3.1. Contexto

O projeto de embalagem e identidade visual Hayai foi desenvolvido durante a disciplina de Planejamento Visual 2 pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz, no 4º período do curso de Design Gráfico em 2023. O desafio proposto consistiu em criar embalagens para sucos, com liberdade para a escolha do público-alvo, tema e estética, desde que fossem respeitadas as necessidades técnicas e regulatórias, como descrição do produto, tabela nutricional, conteúdo, lote, data de validade e SAC. A escolha pelo público infantil foi resultado da autonomia dada ao grupo, que identificou oportunidades criativas e mercadológicas nesse segmento. Este trabalho segue a metodologia de Fábio Mestriner (2004), abordando cada etapa do processo criativo.

### 4.3.2. Problematização e Requisitos de Projeto

O *briefing* inicial permitiu que a equipe escolhesse o público-alvo, optando por crianças em idade escolar, considerando o consumo de sucos no recreio ou lanche. No entanto, observou-se que o público infantil contemporâneo possui preferências que fogem aos clichês infantis do passado, algo evidenciado pelo fato de o Brasil ser o terceiro maior mercado consumidor de animes e mangás fora do Japão e da China, conforme apontado pelo G1.(Prado, Carol 2024) Esse fenômeno é impulsionado pela influência da televisão e pelos crescentes catálogos de *streaming* voltados para esse público, destacando a relevância de integrar elementos dessa cultura ao design do projeto. Referências como jogos digitais, o uso de celulares e o impacto da cultura japonesa, especialmente através de animes e mangás, mostraram-se cruciais. Segundo Prado, a influência de conteúdos japoneses como desenhos animados e estéticas de jogos é predominante entre jovens, especialmente devido à crescente popularidade de plataformas digitais.

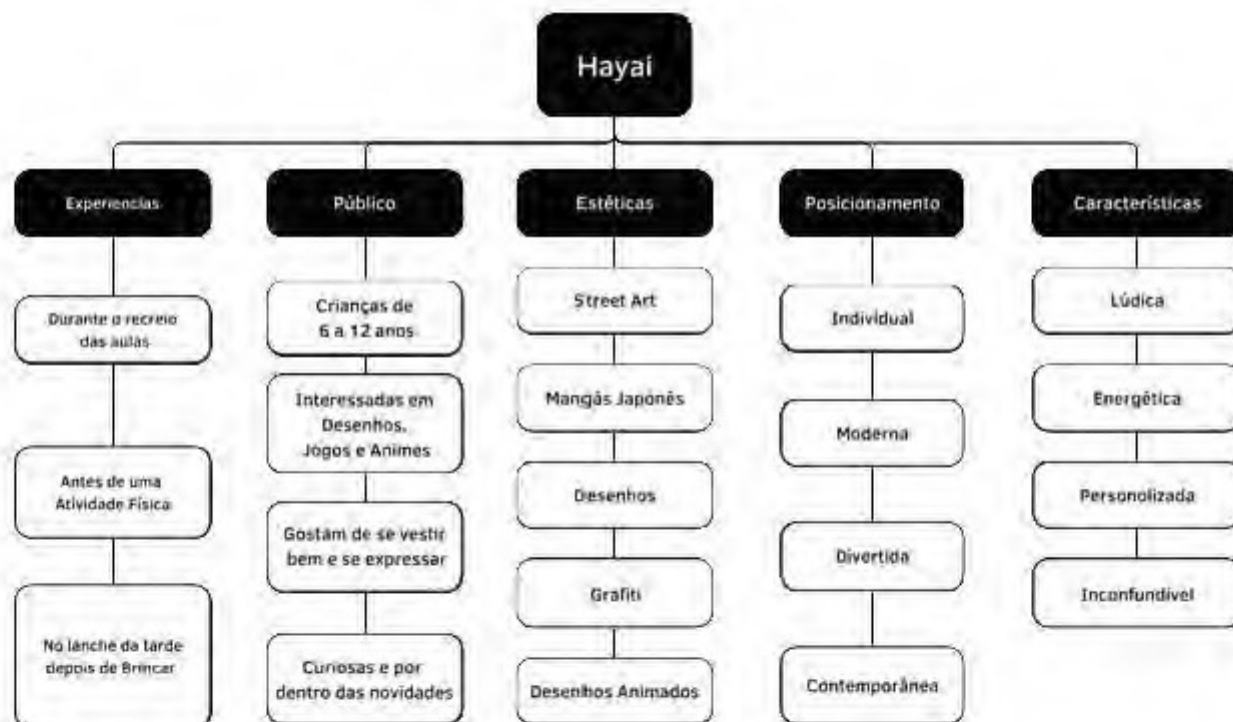
Com base nisso, decidiu-se criar uma marca e embalagem que dialogassem com esses interesses, fugindo de clichês e abraçando a estética da velocidade e do

estilo urbano japonês. Inspirado pela cultura do "street art" e pelo dinamismo da infância, nasceu o conceito *Hayai*, que significa "rápido" em japonês. O formato escolhido para a embalagem foi a caixinha de 250ml, com design que remete às tradicionais caixas de leite japonesas.

### 4.3.3. Briefing

A coleta inicial de informações foi essencial para definir os objetivos e direcionar o projeto. Após um *brainstorming*, definiu-se o público-alvo como crianças que consomem sucos no recreio ou em momentos de descanso.

Figura 23: *Brainstorming Hayai*



Fonte: Autoria Própria

Identificou-se que as embalagens precisariam se destacar em um mercado saturado, comunicando modernidade e conectando-se às preferências do público-alvo. Um dos desafios identificados foi criar mascotes e artes gráficas que dialogassem com os interesses contemporâneos das crianças, desenvolvendo uma estética que não apenas se destacasse no mercado, mas também refletisse



tendências atuais, como a influência da cultura japonesa e do dinamismo urbano, proporcionando um diferencial competitivo alinhado às preferências desse público.

#### 4.3.4. Painel de Referências

O painel de referências foi construído com inspirações que incluíam elementos da cultura japonesa, como mangás e ilustrações expressivas.

Figura 24: Painel de referências *Hayai*



Fonte: Autoria Própria

Destacaram-se padrões de pontilhados comuns em mangás e traços rústicos e dinâmicos. A estética do jogo *Splatoon*, da Nintendo, influenciou fortemente o desenvolvimento do projeto. *Splatoon* é um jogo altamente aclamado (BBC News, 2015), que mistura elementos modernos com referências de *street art* e

apresenta crianças como protagonistas em competições animadas e cheias de energia. A abordagem foi enriquecida pelas referências visuais das obras de *Rino Park*, conhecido como *Rinotuna*, cuja habilidade em transformar conceitos e objetos em personagens únicos inspirou diretamente a criação dos mascotes de Hayai. Esses personagens foram desenvolvidos para refletir crianças contemporâneas com características modernas, estilos únicos e uma conexão emocional com o público-alvo, integrando elementos que equilibram o lúdico e o sofisticado de forma marcante.

#### 4.3.5. Desenvolvimento do Design

Para iniciar o desenvolvimento do design, optou-se por personificar os sabores dos sucos Hayai como personagens infantis que refletissem os interesses e a identidade do público-alvo. Essa abordagem utilizou princípios da psicologia de formas, como discutido por Stephen Silver em *The Silver Way* (2017), frequentemente aplicados no desenvolvimento de personagens em jogos e animações, para criar figuras visualmente cativantes e emocionalmente conectadas com as crianças

Figura 25: Rascunhos de Acessórios dos Mascotes Hayai



Fonte: Autoria Própria

Com o objetivo de construir uma narrativa visual envolvente, cada sabor foi representado por um mascote com personalidade e estilo únicos:

Figura 26: Rascunho dos Mascotes *Hayai*

Fonte: Autoria Própria

Laranja: Representada por uma personagem amigável e aventureira, com cabelo formado por fatias de laranja e padrões que remetem à textura da fruta.

Uva: Uma artista criativa com cabelo volumoso que lembra cachos de uva, vestindo um casaco repleto de padrões circulares.

Morango: O protagonista, com uma personalidade energética e esportiva, apresentado em formato triangular, refletindo a forma do morango.

Esses mascotes também ganharam versões reduzidas, utilizadas nas informações nutricionais como pequenos "adesivos", remetendo à ideia de personalização tão comum entre crianças.

Figura 27: Paleta de cores *Hayai*

Fonte: Autoria Própria



A paleta de cores foi projetada para transmitir energia e frescor, com tons vivos e padrões simples que reforçassem o apelo moderno. A textura de pontos, inspirada em mangás, foi implementada como fundo, reforçando a conexão com a cultura pop japonesa.

Figura 28: Tipografia *Hayai*



Fonte: Autoria Própria

O projeto também incorporou a fonte tipográfica Noto Sans Japanese, escolhida por suas características modernas e formatos fluidos que dialogam diretamente com o conceito de velocidade associado ao nome *Hayai*. A escolha pela fonte reforçou a identidade visual da marca, proporcionando um visual coeso e alinhado ao conceito de dinamismo.

#### 4.3.6. Detalhamento e Ajustes

Figura 29: Símbolos *Hayai*



Fonte: Autoria Própria

O formato das caixas foi adaptado para ser funcional e esteticamente atrativo. As tampas receberam ícones que identificam o sabor, contribuindo para a prática identificação visual do produto. Os espaçamentos das fontes foram ajustados para garantir legibilidade, especialmente nas áreas menores, como as informações nutricionais.

#### **4.3.7. Implementação**

As embalagens passaram por um processo completo de prototipagem e testes, onde foram avaliados aspectos como funcionalidade, usabilidade e o impacto visual que causavam no público-alvo. Os desenhos finais dos mascotes, resultado de um processo criativo e estratégico, foram implementados em cada sabor, ocupando uma posição de destaque na frente da embalagem, garantindo assim alta visibilidade e reconhecimento. Para manter a consistência visual e reforçar a identidade da marca, versões simplificadas desses personagens foram utilizadas na parte traseira das embalagens.

Além da presença marcante dos mascotes, cada embalagem recebeu um texto lúdico na parte de trás, especialmente adaptado ao sabor correspondente. Essa estratégia teve como objetivo criar um elemento interativo, despertando a curiosidade do consumidor sobre as frutas e seus benefícios, além de proporcionar uma experiência mais rica e envolvente com o produto.

O fundo ilustrado, retratando uma cidade moderna com cores vibrantes e elementos dinâmicos, ajudou a situar os mascotes em um contexto contemporâneo, conferindo à marca uma imagem atual e relevante. A escolha por tons simples no fundo garantiu o contraste necessário para destacar os personagens, que foram ainda mais realçados por um contorno branco, garantindo legibilidade e impacto visual.

Para finalizar o design das embalagens e cumprir com as exigências legais, foram adicionados os elementos nutricionais, informando o consumidor sobre a composição do produto, e ícones nas tampas de cada embalagem, auxiliando na identificação rápida e intuitiva dos diferentes sabores.

Figura 30: Modelo de embalagens dos sabores Hayai



Fonte: Autoria Própria

Figura 31: Mockups *Hayai*

Fonte: Autoria Própria

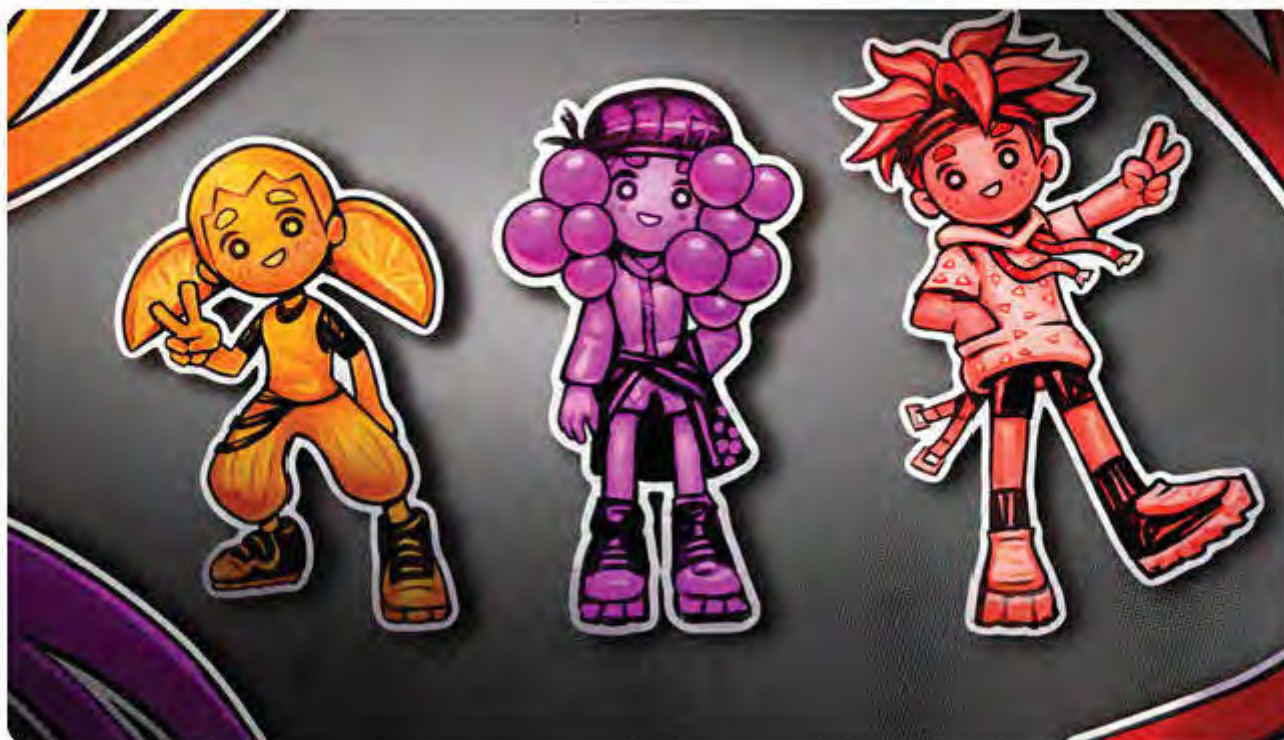


Figura 32: Mockup Individuais Hayai



Fonte: Autoria Própria

Figura 33: Personificação Finalizada Hayai



Fonte: Autoria Própria

#### **4.3.8. Resultados**

O projeto culminou no desenvolvimento de uma identidade visual inovadora e cativante, que estabelece uma conexão imediata e duradoura com o público-alvo. Essa conexão é construída através da utilização estratégica de estéticas modernas, que refletem as tendências atuais e futuras, e de temáticas relevantes, que ressoam com os interesses e aspirações do público. As embalagens resultantes não apenas se destacam visualmente no mercado, mas também oferecem uma experiência completa e memorável ao consumidor, combinando elementos lúdicos, que despertam a imaginação e alegria, com elementos sofisticados, que transmitem qualidade e requinte. A incorporação de mascotes carismáticos e de uma estética inspirada na rica e vibrante cultura japonesa conferiu ao produto um caráter único e diferenciado, alinhando-o com as demandas e expectativas do público infantil contemporâneo.

## **4.4 Evento PULSE 2023: Desenvolvimento de Identidade Visual**

### **4.4.1 Contexto**

O projeto de desenvolvimento da identidade visual do evento PULSE 2023 foi realizado durante o 4º período do curso de Design Gráfico pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz, como parte de uma proposta interdisciplinar que integrou disciplinas como Planejamento Visual 1, Computação Aplicada ao Design 2, Fotografia 2, Teoria da Comunicação e Informação, e Desenho 3. O evento, realizado anualmente no IFPB (Instituto Federal da Paraíba) no Campus Cabedelo, é voltado para estudantes e profissionais de design, com sua identidade visual renovada a cada edição.

Em 2023, o tema “Design Gráfico como agente transformador do artesanato paraibano e potencializador do seu crescimento econômico” guiou o desenvolvimento de todas as atividades gráficas e visuais. Cada disciplina envolvida contribuiu com tarefas específicas, incluindo a estruturação da identidade de marca, ilustrações, grafismos, produção fotográfica, mockups e a elaboração de um manual de marca. O projeto foi desenvolvido em equipe, com um trabalho colaborativo desde a fase de pesquisa até a prototipação final, seguindo a metodologia proposta por Fábio Mestriner (2004). Essa abordagem estruturou o processo em etapas de briefing, pesquisa, desenvolvimento conceitual, desenho e implementação.

### **4.4.2. Briefing**

A fase inicial do projeto consistiu na análise do tema proposto, “Design Gráfico como agente transformador do artesanato paraibano e potencializador do seu crescimento econômico”. Esse tema definiu o objetivo central de conectar o design gráfico ao artesanato local, promovendo sua relevância cultural e econômica. Para isso, foi realizado um brainstorming em equipe que gerou um mapa mental abrangendo o público-alvo do evento e suas características principais. Essa

ferramenta ajudou a organizar ideias sobre a abordagem desejada e as direções possíveis para o projeto.

Além disso, foi feita uma proposta de reimaginar o PULSE como um evento que abraçasse a essência do tema anual em cada edição. A identidade visual buscava conectar o tema à linguagem gráfica de maneira relevante e significativa, mantendo o ícone “\*” como elemento central. Essa abordagem visava integrar uma linguagem visual que valorizasse o artesanato e incorporasse elementos bem-sucedidos das edições anteriores, como cores vibrantes e grafismos dinâmicos, ajustados para dialogar com o tema de 2023.

#### **4.4.3. Pesquisa**

A pesquisa realizada foi crucial para fundamentar o desenvolvimento conceitual e garantir uma abordagem relevante e contextualizada, levando em consideração os elementos identificados na fase de briefing. Para tanto, foi realizada uma análise minuciosa dos eventos anteriores, referências culturais pertinentes e um estudo aprofundado do artesanato regional, a fim de compreender as nuances e particularidades que poderiam enriquecer a identidade visual do evento.

No que tange ao levantamento das identidades visuais das edições passadas do PULSE, foram identificados pontos positivos e negativos. Entre os aspectos positivos, destacam-se o uso de cores vibrantes, que conferiam energia e dinamismo à comunicação visual, grafismos dinâmicos, que transmitiam movimento e modernidade, e tipografias chamativas, que garantiam legibilidade e impacto.

Por outro lado, entre os pontos negativos, constatou-se a falta de autenticidade, que comprometia a identificação do público com a proposta do evento, e a ausência de uma conexão humanizada, que dificultava o estabelecimento de um vínculo emocional com os participantes. Essa análise criteriosa serviu como base para orientar a renovação da identidade visual em 2023, buscando um maior alinhamento com o tema proposto e uma abordagem mais autêntica e humanizada.



Figura 34: Eventos PULSE anteriores



Fonte: Aatoria Própria

Para a análise de referências artísticas e culturais foram feitos estudos aprofundados de artistas como Carybé e Poty Lazzarotto, reconhecidos por suas obras xilográficas, que inspiraram os grafismos e ilustrações do evento. Essas referências ajudaram a traduzir a estética e a cultura nordestina em uma linguagem visual contemporânea. Além disso, a equipe explorou a composição e o uso de espaço negativo nesses trabalhos para criar grafismos expressivos e funcionais.

Figura 35: Pannel com obras dos artistas Carybé e Poty Lazzarotto



Fonte: Autoria Própria

Já para o estudo dos tipos de artesanato regional, foi realizada uma pesquisa detalhada sobre os principais tipos de artesanato na Paraíba, identificando especialidades regionais como cerâmica, rendas, bonecas de pano e cestaria. Essa pesquisa foi essencial para entender as práticas artesanais locais e inspirou o desenvolvimento do mapa ilustrado, que integrou essas tradições em uma representação visual rica e contextual.

#### **4.4.4. Desenvolvimento Conceitual**

Com base nos insights da pesquisa, foi definido um conceito visual que mesclasse a estética xilográfica com a identidade nordestina. A paleta de cores foi

redesenhada, substituindo as cores vibrantes usuais do PULSE por tons terrosos e vibrantes, alinhados à temática artesanal, como pode ser visto na figura 36.

Figura 36: Paleta de cores PULSE



Fonte: Autoria Própria

O estilo xilográfico foi escolhido para representar o tema de forma autêntica e visualmente marcante, com um tom lúdico e comemorativo. Para reforçar a identidade visual, a fonte "Xilosa" foi selecionada como tipografia principal devido ao seu aspecto artesanal e rústico, remetendo diretamente ao estilo xilográfico. Essa escolha foi complementada pela fonte "Inter", utilizada como fonte de apoio em textos corridos, proporcionando contraste e legibilidade.

Figura 37: Tipografia PULSE



Fonte: Autoria Própria



O símbolo do evento, representado pelo asterisco (“\*”), foi integrado ao design como elemento central, reinterpretado como o sol nos grafismos. Além disso, decidiu-se homenagear os artesãos e suas práticas culturais, criando grafismos que representassem as atividades mais emblemáticas da região.

Figura 38: Rascunhos de Elementos Gráficos em Xilo do PULSE



Fonte: Autoria Própria

#### 4.4.5. Desenho

A fase de desenho incluiu a criação de ilustrações e grafismos baseados no estilo xilográfico, aplicando o trabalho de espaços negativos observados nas obras analisadas. Dentro das peças gráficas desenvolvidas, buscou-se representar os artesãos e suas obras em um tom lúdico, celebrativo e afetivo, além de elementos que representassem a vegetação do sertão paraibano. Para destacar as informações menores, utilizou-se a fonte "Inter", enquanto palavras em destaque, como nos crachás, foram trabalhadas com a fonte "Xilosa", criando um contraste

marcante e alinhado ao conceito visual. O desenvolvimento começou com rascunhos iniciais em papel e seguiu com refinamento digital no *Procreate*.

Figura 39: Rascunhos de produtos Xilo do Pulse



Fonte: Autoria Própria

Figura 40: Painel de elementos Gráficos e produtos do Pulse



Fonte: Autoria Própria

As principais peças desenvolvidas foram:

- Mapa do evento: Um mapa artesanal que destaca as principais unidades do IFPB, com ilustrações de artesãos em atividades como cerâmica, cestaria, renda e bonecas de pano. A composição seguiu princípios de espaço negativo, garantindo que as localizações não fossem sobrepostas pelos grafismos. O desenho foi efetuado em uma folha A2 e depois escaneado e editado digitalmente.

- Camisa: A camisa apresentava uma personagem que produzia renda, trajando vestes inspiradas no cangaço paraibano. Um detalhe notável foi o sol estilizado no chapéu da personagem, reinterpretando o ícone “\*” do Pulse e conectando-o ao tema regional.
- Certificado: O certificado seguiu uma estética que combinava o estilo xilográfico com uma diagramação clara e formal com uso de linhas e os grafismos.
- Lambe-Lambe: Inspirados em cartazes tradicionais, o lambe-lambes apresentava grafismos vibrantes e ilustrações xilográficas focadas nas vegetações e em representar os vasos, reforçando o tom artesanal e celebrativo.
- Caderno: O caderno foi projetado com implementando a versão condensada da logo do Pulse com texturas.
- Ecobag: A ecobag foi feita utilizando ilustrações com estilo xilo baseando-se nas galinhas de Cabaça.

#### **4.4.6. Implementação**

A fase de implementação focou na criação de mockups detalhados para simular a aplicação dos materiais em ambientes reais, garantindo a visualização completa do conceito desenvolvido. Apenas os lambe-lambes foram impressos fisicamente, enquanto as demais peças, como o mapa, camisetas e certificados, foram apresentadas em mockups. Para realizar os mockups do caderno, ecobag, lambe-lambe, certificado e camisa, foram feitas fotografias utilizando o espaço do IFPB como fundo para as imagens. O espaço de fotografia também foi utilizado para capturar os objetos em que seriam aplicados os designs desenvolvidos. Além disso, foram adicionados acessórios nas fotografias no objetivo de trazer um tom visual que representasse os elementos propostos no projeto.



Figura 41: Aplicações Finalizadas em mockups



Fonte: Autoria Própria

#### 4.4.7. Resultados

O projeto do PULSE 2023 resultou em uma identidade visual autêntica e impactante, que se destacou pela riqueza cultural e conexão com o artesanato paraibano. As peças criadas não apenas atenderam às necessidades do evento, mas também posicionaram o design gráfico como uma ferramenta de valorização cultural e econômica.

## 4.5 O Menino do Dedo Verde: Desenvolvimento da Capa e Diagramação

### 4.5.1. Contexto

O projeto de diagramação e desenvolvimento de capa para o livro *O Menino do Dedo Verde*, escrito por *Maurice Druon* em 1957, foi realizado durante o 3º período do curso de Design Gráfico na disciplina de Ilustração pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz. O objetivo era trabalhar o desenvolvimento de capas e ilustrações utilizando aquarela, aliado à diagramação de um capítulo do livro em um formato específico. Cada grupo de alunos recebeu um capítulo para adaptação, simulando uma futura publicação. Para o grupo em questão, foi designado o capítulo final do livro.

As especificações incluíam dimensões de 12 cm de largura por 17 cm de altura, obrigatoriedade de ilustrações feitas com aquarela e a inclusão de elementos tradicionais, como o nome do autor, título e sinopse na contracapa. A utilização de uma editora fictícia era opcional, mas recomendada.

Para atender a essas diretrizes, foi aplicada a metodologia de *Design Thinking* desenvolvida por *Tim Brown* (2008), que organiza o processo em cinco etapas: Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste. Além disso, o desenvolvimento dos personagens foi guiado pela metodologia apresentada no livro *The Silver 's Way* de *Stephen Silver*.

### 4.5.2. Empatia

A primeira fase do projeto concentrou-se em compreender o contexto do livro, o público-alvo e os requisitos projetuais. Essa etapa incluiu as seguintes atividades:

- Pesquisa de referências visuais: Foram analisadas edições anteriores do livro e outros materiais de design gráfico voltados ao público infantil,



identificando elementos como cores, tipografias e composições que pudessem ser aplicados ao projeto.

- Leitura e interpretação do livro: A leitura completa do livro revelou detalhes importantes sobre os personagens e os temas centrais da narrativa, com destaque para o capítulo final. Esse capítulo enfatiza o impacto que Tistu, o jovem protagonista, tem no mundo e em sua cidade, alcançando o orgulho de todos ao melhorar a vida das pessoas. No entanto, o ápice de sua jornada muda quando ele precisa lidar com a perda do Jardineiro Bigode e, pela primeira vez, compreender o conceito de morte. Os temas centrais incluem bondade, transformação e despedida, proporcionando uma base conceitual sólida para as ilustrações necessárias e para a capa.
- Estudo do design de personagens: Nesta fase, foram identificados os personagens principais do capítulo final: Tistu e o Jardineiro Bigode. Ambos têm um papel central na narrativa, com Tistu lidando com os impactos de suas ações no mundo e enfrentando a despedida de Bigode, seu mentor e amigo.
- Definição de palavras-chave:
  - Tistu: Pequeno, bondoso, afortunado, especial.
  - Jardineiro Bigode: Alto, idoso, sábio, jardineiro.

Figura 42: Capas Anteriores Menino do Dedo Verde



Fonte: Autoria Própria

Figura 43: Capas de Livros Infantis



Fonte: Autoria Própria

#### 4.5.3. Definição

Com base nos *insights* da etapa de empatia, a fase de definição consolidou os objetivos e diretrizes principais do projeto, garantindo alinhamento entre os conceitos levantados e estéticas encontradas em livros infantis atuais. Assim, foi definido o uso de uma pintura aquarela leve e vibrante, remetendo às capas e ilustrações infantis analisadas nas referências, enquanto preservava os tons de verde e branco das capas antigas para manter uma conexão com a identidade original do livro.

#### 4.5.4. Ideação

Nesta fase, ideias foram geradas para solucionar os problemas e decisões definidas. Para o desenvolvimento dos personagens Tistu e Jardineiro Bigode, utilizou-se como base o livro *Silver's Way*, de *Stephen Silver* (2017). Sua metodologia, descrita na página 42 do livro, estruturou o processo em compreender

o contexto dos personagens e explorar formas de expressar suas características por formatos, gestos e volumes.

O protagonista, Tistu, é representado como um menino de traços infantis e cabelos claros, com formas arredondadas que sugerem inocência e bondade. O cabelo bagunçado foi desenhado para lembrar uma auréola, reforçando sua associação a um anjo. Para Tistu diversas abordagens foram testadas. Foi definindo a aparência do protagonista que possibilitou a padronização do segundo personagem e elementos da história.

Já o Jardineiro, Bigode, é retratado com formas quadradas que evocam confiabilidade, mas com detalhes arredondados para transmitir gentileza. Seu bigode foi estilizado como retângulos, lembrando páginas de livros, simbolizando sabedoria.

Figura 44: Rascunhos Tistu



Fonte: Autoria Própria

Diversas versões foram exploradas para a capa, considerando cenários e poses que melhor representassem o tom misterioso e convidativo do livro.



Figura 45: Rascunhos Modelo das Capas



Fonte: Autoria Própria

As imagens foram rascunhadas digitalmente no *Procreate* e, em seguida, pintadas com aquarela antes de serem escaneadas e editadas digitalmente para inserção no Adobe InDesign. Elementos adicionais, como folhas, flores e penas, foram usados na contracapa e transição de páginas, reforçando o tom delicado e lúdico do livro. Foram então, planejadas quatro ilustrações principais, representando:

1. Tistu carregando suas criações de flores.

Figura 46: Tistu Carregando Flores



Fonte: Autoria Própria

2. Tistu lidando com a Perda de Bigodes.

Figura 47: Tistu Perda de Bigodes



Fonte: Autoria Própria

3. Tistu criando a maior flor do mundo.

Figura 48: Tistu com a maior Flor do Mundo



Fonte: Aatoria Própria

#### 4. Tistu tornando-se um anjo e reencontrando seu Bigodes.

Figura 49: Tistu Reencontrando Bigodes



Fonte: Aatoria Própria



#### 4.5.5. Prototipagem

A prototipagem envolveu a materialização das ideias em soluções tangíveis:

- Fontes utilizadas:
  - Brother: Utilizada para o título e nome do autor, destaque e dinamismo.
  - Arial e Baskerville: Utilizadas em subtítulos e detalhes, proporcionando contraste de modernidade e sofisticação.
  -

Figura 50: Fontes utilizadas para Capa e Texto



Fonte: Autoria Própria

- Composição final da capa: A versão final apresenta Tistu em um fundo branco com vinhas verdes, segurando uma flor, destacando a simplicidade e o tom infantil do livro.
- Diagramação: foi realizada no Adobe InDesign e buscou correlacionar as páginas com as ilustrações projetadas. A fim de permitir a estética fluida e lúdica da aquarela, a diagramação permitiu a invasão das ilustrações no corpo do texto das páginas ao lado. Esse recurso contribuiu para a criação de uma experiência visual imersiva e harmoniosa, reforçando a conexão entre o conteúdo textual e as imagens que o acompanham.

Figura 51: Painel Desenho Físico da História



Fonte: Autoria Própria

#### **4.5.6. Teste**

A fase final do projeto foi dedicada à revisão e aprimoramento das soluções implementadas, com foco na capa e nas páginas diagramadas. A etapa de Mockups foi crucial para testar a eficácia da diagramação, avaliando aspectos como legibilidade, organização e impacto visual em um ambiente simulado.

Com base nos resultados dos testes, foram realizados ajustes pontuais para aprimorar a experiência do usuário. Pequenas modificações nas cores e no posicionamento das ilustrações garantiram uma maior coesão visual e reforçaram a hierarquia das informações. A atenção aos detalhes nessa fase final assegurou que o design final não apenas fosse esteticamente agradável, mas também funcional e eficaz na comunicação da mensagem pretendida.

Figura 52: Mockup 3 do Livro



Fonte: Autoria Própria

#### 4.5.7. Resultados

O projeto final não apenas recriou o mundo de "O Menino do Dedo Verde" de forma precisa, mas também inovou na sua apresentação, realçando os temas e as mensagens centrais da história de maneira que fosse acessível e envolvente para o público infantil. Através de escolhas cuidadosas de design, narrativa e interação, o projeto conseguiu dar vida à história de Tistu utilizando elementos familiares nas edições antigas do livro com estéticas modernas com o uso da técnica da aquarela com ilustração digital. Dessa forma, foi possível atingir um resultado atraente e inovador para a obra.

## 4.6 Pringles Sabores Flame: Desenvolvimento do *Stop Motion*

### 4.6.1. Contexto

O projeto de stop motion foi realizado durante o 5º período do curso de Design Gráfico em 2024, na disciplina de Tecnologias da Imagem pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz. A proposta envolvia a criação de um stopmotion publicitário de até 30 segundos, utilizando um produto alimentício como tema central. O trabalho envolveu diversas etapas, desde a conceitualização inicial até a produção final, incorporando ferramentas como *Blender*, *Procreate*, *Nomad* e *Shapr3D*.

*Stop Motion* é uma técnica de animação que utiliza fotografias sequenciais de objetos físicos, criando a ilusão de movimento quando reproduzidas em sequência (Rodrigues, 2024). Nesse projeto, a marca Pringles foi escolhida devido ao seu forte apelo lúdico e criativo, alinhando-se ao objetivo de atrair um público jovem e divertido. A Pringles, uma marca de batatas chips criada em 1968, é conhecida por suas embalagens icônicas e marketing irreverente, com campanhas memoráveis como *Stuck In: 90* e colaborações em shows populares (YouTube, 2022).

O foco foi destacar o sabor picante Flame, lançado em 2020, criando uma narrativa visual que transforma o clássico Pringles em sua versão Flame. Para isso, foi aplicada a metodologia de *Design Thinking*, estruturando o processo em cinco etapas: Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste (Brown, 2010).

### 4.6.2. Empatia

A primeira etapa envolveu a compreensão do público-alvo e da identidade da marca. Primeiramente foi feita uma análise da marca Pringles. Reconhecida por sua abordagem lúdica e irreverente em campanhas publicitárias, foram analisados

comerciais como *Stuck In: 90* e a colaboração com *Rick and Morty* no *Super Bowl 2020* (YouTube, 2022).

Segundamente foi feita a definição do foco narrativo. A narrativa giraria em torno da transformação do sabor clássico em Flame, explorando elementos como o fundo preto e as rachaduras presentes na embalagem. Após essa etapa, foram realizadas pesquisas sobre o público-alvo. O projeto visava atingir consumidores jovens e dinâmicos, que se identificassem com a energia e criatividade da marca.

#### **4.6.3. Definição**

Com base na etapa de empatia, foram consolidados os principais objetivos do projeto:

- Criar uma narrativa visual coesa e impactante que representasse a transformação do clássico Pringles em sua versão Flame.
- Utilizar elementos visuais que remetessem à embalagem Flame, como rachaduras de fogo e fundo preto, para reforçar a identidade do sabor.
- Incorporar o tom lúdico e dinâmico associado à marca.

#### **4.6.4. Ideação**

Nesta fase, foram geradas ideias e conceitos para o desenvolvimento do roteiro, storyboard e elementos visuais:

- Roteiro e *Storyboard*: O roteiro foi estruturado em seis cenas principais, cada uma detalhando os diferentes estágios de transformação do produto:
1. Cena 1: *Close-up* inicial no logotipo da Pringles, destacando o rosto do mascote e criando um efeito de suspense com um zoom gradual. A iluminação clara e direta enfatiza os detalhes da embalagem clássica.

Figura 53: Rascunho Cena 1 Pringles



Fonte: Autoria Própria

2. Cena 2: Revelação completa da embalagem Pringles em um ambiente minimalista. A embalagem é centralizada, com ênfase em sua identidade visual enquanto elementos sonoros sugerem algo iminente.

Figura 54: Rascunho Cena 2 Pringles



Fonte: Autoria Própria

3. Cena 3: O cenário monocromático começa a rachar, e a embalagem vibra, sugerindo a energia contida nela. Um jogo de câmera captura o dinamismo e cria tensão antes da explosão.



Figura 55: Rascunho Cena 3 Pringles



Fonte: Autoria Própria

4. Cena 4: A explosão ocorre, com batatas sendo lançadas ao ar. A câmera segue o movimento das batatas enquanto o fundo se transforma em tons quentes e vibrantes, sugerindo o sabor Flame.

Figura 56: Rascunho Cena 4 Pringles



Fonte: Autoria Própria

5. Cena 5: As batatas começam a cair em uma "chuva de chips", cobrindo o chão ao redor da embalagem. O cenário, agora completamente transformado, reflete o tema picante e energético.

Figura 57: Rascunho Cena 5 Pringles



Fonte: Autoria Própria

6. Cena 6: A câmera foca na nova embalagem Flame, destacando suas cores vibrantes e elementos gráficos. O slogan “Dê um POP no seu...” aparece na tela, encerrando o comercial de maneira memorável.

Figura 58: Rascunho Cena 6 Pringles



Fonte: Autoria Própria

Cada cena foi descrita em termos de ângulos de câmera, iluminação e interações do produto. O storyboard foi desenhado no *Procreate*, onde a cena inicial foi dividida para enfatizar o brilho e a transição da embalagem clássica para a versão Flame.

Foi então criado um *animatic* com 130 frames utilizando os princípios do livro *Animator's Survival Kit* de *Richard Williams*. A estratégia envolveu a definição de *frames* principais e *in-between frames* para controlar aceleração e desaceleração dos movimentos (Williams, 2009).

#### **4.6.5. Prototipagem**

A prototipagem envolveu a criação de modelos e simulações para o stopmotion, considerando as limitações identificadas nos testes iniciais. Durante as tentativas de criar um *stopmotion* físico, surgiram desafios relacionados à iluminação, estabilidade da câmera e execução precisa dos movimentos, que resultaram em resultados diferentes do planejado no roteiro. Diante dessas dificuldades, optou-se por utilizar o *Blender* para simular os eventos descritos, garantindo maior controle e precisão nas cenas com suas ferramentas de luz e ambientação.

No Shapr3D, foi modelada a batata Pringles que protagonizaria a cena da chuva de batatas, sendo posteriormente texturizada no *Procreate*, onde pincéis digitais replicaram sua textura real. No Nomad, foram desenvolvidos os modelos tridimensionais das embalagens Pringles e suas tampas, baseando-se em suas dimensões reais. Em seguida, fotos da embalagem foram aplicadas nos modelos por meio do *Procreate* para criar uma aparência fiel ao produto. Finalmente, todos os materiais modelados e texturizados foram exportados para o Blender, onde foram utilizados para compor os cenários e animações simuladas.

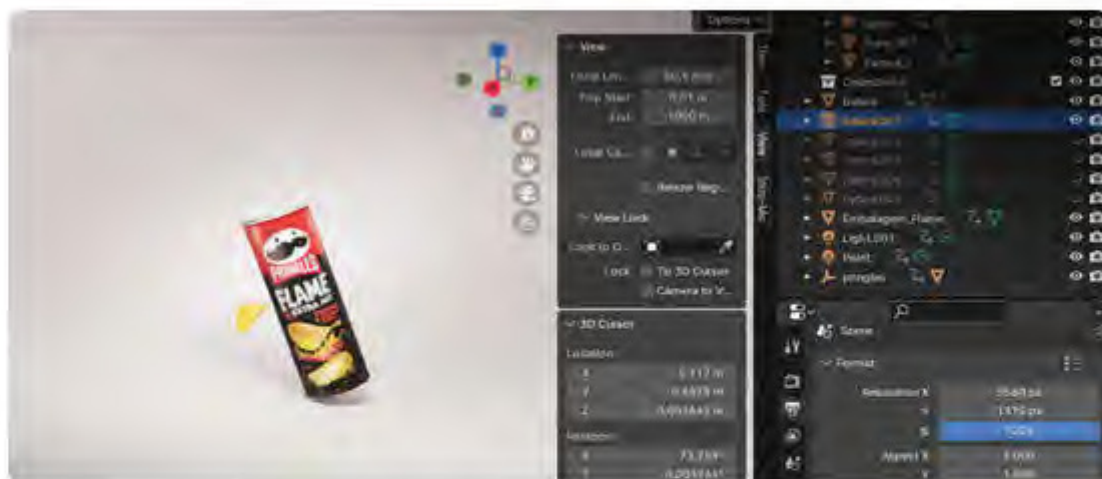
Figura 59: Painel de estágios do processo 3D e aplicativos



Fonte: Autoria Própria

Como alternativa ao stopmotion físico, o Blender foi utilizado para simular os eventos descritos no roteiro. Isso permitiu maior controle sobre cenários, iluminação e movimentos, permitindo rápidos ajustes e garantindo um resultado cinematográfico.

Figura 60: Simulação de Iluminação, Blender.



Fonte: Autoria Própria

Após a renderização, o vídeo foi editado para adicionar elementos de stop motion, como rachaduras no chão e efeitos de transformação. No aplicativo do



*Procreate*, o vídeo de simulação foi recortado com o fim de simular o efeito de stop motion utilizando 5 frames por segundo.

#### 4.6.6. Teste

A etapa final incluiu a revisão do vídeo e polimento dos efeitos e transições. A fluidez dos movimentos e a transição entre cenas foram ajustadas adicionando efeitos na aparição do "Novo Sabor" assim como foi ajustado o tempo de vídeo para alcançar a meta de 30 segundos.

Figura 61: Recortes do Stopmotion



Fonte: Autoria Própria

Figura 62: Painel de Resultados do Stopmotion



Fonte: Autoria Própria

#### 4.6.7. Resultados

.O projeto final não apenas apresentou uma narrativa lúdica e ambiciosa, mas também elevou o sabor Flame do Pringles a um novo patamar de destaque. Essa inovação foi alcançada através da utilização estratégica de ferramentas 3D, que não só viabilizaram a ideia original, mas também a aprimoraram significativamente, expandindo suas possibilidades criativas. A seleção cuidadosa de elementos visuais e narrativos resultou em uma campanha que ressoou harmoniosamente com a identidade já estabelecida da marca Pringles, ao mesmo tempo em que se conectou profundamente com seu público-alvo, criando uma experiência memorável e envolvente.



## **4.7 Parque Natural Municipal de Cabedelo: Projeto de Sinalização**

### **4.7.1. Contexto**

O projeto de sinalização do Parque Natural Municipal de Cabedelo (PNMC) foi desenvolvido como atividade final da disciplina de Sinalização, realizada no 5º período do curso de Design Gráfico em 2024 pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia, Luiz Felipe Vaz e Rayane Dantas. O objetivo principal foi propor soluções visuais e funcionais para a sinalização interna e externa do parque, considerando suas necessidades específicas e desafios estruturais. O projeto incluiu a criação de uma identidade visual, placas de orientação, direção, interpretação e regulamentação, bem como mockups para demonstrar a aplicação dos elementos projetados no espaço.

O PNMC é um espaço natural localizado no município de Cabedelo, Paraíba, frequentado majoritariamente pela população local e por visitantes da região metropolitana de João Pessoa. Durante uma visita de campo acompanhada por um guia, constatou-se a inexistência de sinalização no parque, o que acarreta problemas recorrentes de segurança e proteção ambiental. Dessa forma, a proposta buscou atender às necessidades de informação e acessibilidade, criando uma identidade moderna, clara e funcional.

Para a estruturação do projeto, foi utilizada a metodologia descrita por Juan Carlos de Mello Costa, que segue um processo dividido em quatro etapas principais: Análise e Diagnóstico, Planejamento e Estratégia, Projeto e Desenvolvimento, e Implantação e Execução. A quinta etapa, Manutenção e Avaliação, não foi aplicada, pois o projeto ainda não foi implementado.

### **4.7.2. Coleta de Informações**

A primeira etapa consistiu na análise do espaço e na identificação de problemas e necessidades. Durante a visita ao parque, foi realizada uma avaliação

dos fluxos de visitantes e elementos ambientais que precisavam ser preservados. O público-alvo foi identificado como turistas, principalmente jovens e adultos entre 18 e 50 anos, interessados em atividades ao ar livre e exploração ambiental.

A análise revelou a ausência completa de sinalização no parque, o que gerava riscos de segurança e dificuldades de orientação. Entre os principais problemas identificados estavam a falta de rotas definidas, a presença de trilhas ilegais e a baixa acessibilidade. Dessa forma, a sinalização proposta deveria garantir uma experiência intuitiva e funcional para os visitantes, ao mesmo tempo em que reforçasse a segurança e a preservação ambiental. A leitura do Plano de Manejo do Parque Natural Municipal de Cabedelo foi essencial para compreender os fluxos e necessidades do local.

Figura 63: Painel de imagens da visita ao parque.



Fonte: Autoria Própria

#### **4.7.3. Concepção do Sistema**

Com base no diagnóstico, a segunda etapa consistiu na definição das diretrizes para a sinalização. Foram estabelecidos os seguintes objetivos principais:

- Criar um sistema de sinalização que facilitasse a orientação e deslocamento dentro do parque.
- Garantir acessibilidade e clareza nas informações apresentadas.
- Promover a educação ambiental por meio de placas interpretativas.
- Utilizar materiais sustentáveis e de alta durabilidade.

Para atender a esses objetivos, a sinalização foi dividida em quatro categorias: placas orientadoras, direcionais, regulamentadoras e interpretativas. Essa estratégia assegurou que cada tipo de informação fosse transmitida de forma clara e eficiente.

#### ***4.7.4. Sistema de Sinais ou Código Base***

A terceira etapa envolveu a criação da identidade visual e do design dos elementos de sinalização. A identidade visual do parque foi projetada para refletir sua importância ambiental e modernidade. O conceito focou em elementos minimalistas e sustentáveis, com paletas de cores que reforçam a conexão com a natureza. Essa escolha cromática foi fundamentada nos princípios emocionais e simbólicos apresentados por Eva Heller em *A Psicologia das Cores*. O verde foi utilizado para evocar sentimentos de sustentabilidade e conexão com o ambiente natural do parque, enquanto o cinza trouxe um tom moderno e sério. O laranja destacou elementos importantes, adicionando dinamismo, enquanto o branco garantiu a clareza e a legibilidade das informações. O laranja foi utilizado para destacar pontos importantes, criando contraste e dinamismo, enquanto o branco garante legibilidade e clareza nas informações apresentadas.

#### ***4.7.5. Design Gráfico***

Foram desenvolvidas três versões da logo no Adobe Illustrator, cada uma refletindo diferentes aspectos da identidade visual do parque. Duas incluíam a silhueta do parque vista de cima, sendo uma com o nome completo e outra apenas

com as iniciais PNMC. A terceira versão era tipográfica, utilizando a fonte Poppins, escolhida por sua clareza e modernidade. Todas as versões foram projetadas para garantir versatilidade e coesão com o restante da identidade visual.

Figura 64: Paleta de cor definida



Fonte: Autoria Própria

Figura 65: Versões da logo desenvolvida



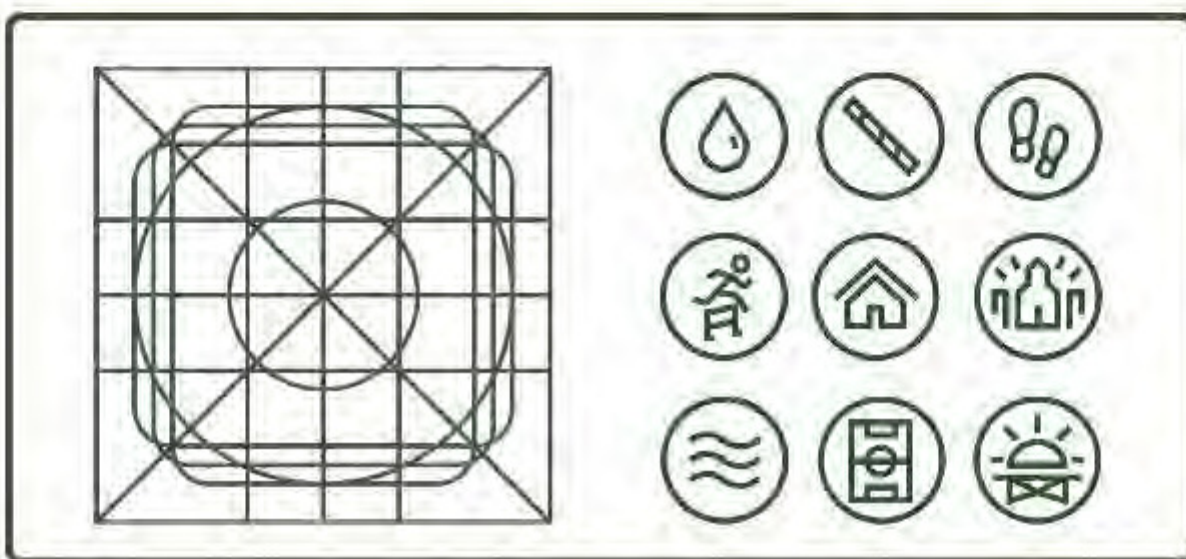
Fonte: Autoria Própria

#### 4.7.5.1. Iconografia

Os ícones foram desenvolvidos com base em um grid, permitindo que cada um mantivesse consistência e padronização. As formas simples e as linhas claras asseguraram a legibilidade e a coesão visual, refletindo a estética minimalista

proposta. A quantidade e os tipos de ícones foram definidos com base nas necessidades identificadas no Plano de Manejo do Parque Natural Municipal de Cabedelo, abordando elementos essenciais como trilhas, áreas de descanso e estações de água. Esses ícones desempenham um papel funcional importante, garantindo que os visitantes possam se orientar e acessar informações de forma rápida e eficaz, além de terem sido utilizados nas placas desenvolvidas.

Figura 66: Grid utilizado e Ícones desenvolvidos



Fonte: Autoria Própria

- Laguna
- Campo de Futebol
- Construção
- Trilha
- Estação de Água
- Mirante
- Santuário
- Linha de Trem



Figura 67: Iconografia dos pontos do parque



Fonte: Autoria Própria

#### 4.7.5.2. Placas

1. Placas Direcionais e de Metragem: Indicam a direção e a distância dos pontos de interesse. Foram projetadas em formato retangular, com uma extremidade apontando a direção.

Figura 68: Placas Direcionais desenvolvidas



Fonte: Autoria Própria

2. Placas Regulamentadoras: Informam regras como a proibição de fumar, acender fogueiras ou remover fauna.

Figura 69: Placas Regulamentadoras desenvolvidas



Fonte: Autoria Própria

3. Placas Interpretativas: Destinadas à educação ambiental, com informações sobre espécies locais, como a Iguana Iguana e a Micrurus Ibiboboca. Essas placas foram projetadas com inclinação de 45°, facilitando a leitura e cumprindo com as normas de acessibilidade, garantindo que informações sejam apresentadas de maneira clara e acessível a diferentes públicos. . O desenvolvimento desse tipo de placa tem como objetivo valorizar a diversa fauna e flora do parque, destacando a importância de preservar e educar os visitantes sobre o ecossistema local.

Figura 70: Placas Interpretativas desenvolvidas



Fonte: Autoria Própria

4. Placas Orientadoras: Incluem um mapa do parque com ícones e rotas, além de informações sobre o ponto onde o visitante está localizado. O mapa foi criado no *Procreate*, utilizando uma imagem base do Google Earth e incorporando o fluxo descrito no Plano de Manejo do parque.

Figura 71: Placas Orientadoras desenvolvidas



Fonte: Autoria Própria

A ideia de fluxo proposta para o posicionamento das placas sugere que as orientadoras sejam colocadas nos pontos principais do parque, enquanto as direcionais seriam distribuídas entre esses pontos para guiar os usuários ao longo das trilhas. Placas interpretativas poderiam aparecer ao longo dessas trilhas, entre as orientadoras, criando uma experiência enriquecedora para os visitantes com informações adicionais sobre o ambiente. Já as placas regulamentadoras seriam posicionadas nas entradas do parque e em pontos críticos, como nas proximidades de rios e lagos, reforçando as regras de preservação e segurança.

#### **4.7.6. Fichas técnicas para produção**

Embora o projeto não tenha sido implementado fisicamente, foram realizados mockups para testar a eficiência dos elementos projetados. Para isso, foram utilizadas fotografias reais do parque combinadas com modelagem 3D no

*Fusion 360* e edição digital no *Procreate*. Esses mockups permitiram avaliar aspectos como contraste, legibilidade e experiência do usuário em diferentes condições de luz e distância.

No *Fusion 360*, foram modeladas as placas principais, seguindo as recomendações de acessibilidade da norma NBR 9050 (2015) (página 27). A norma foi essencial para definir alturas que atendessem diferentes usuários, garantindo acessibilidade quanto à distância de visualização e ângulos de leitura adequados para cada tipo de placa.

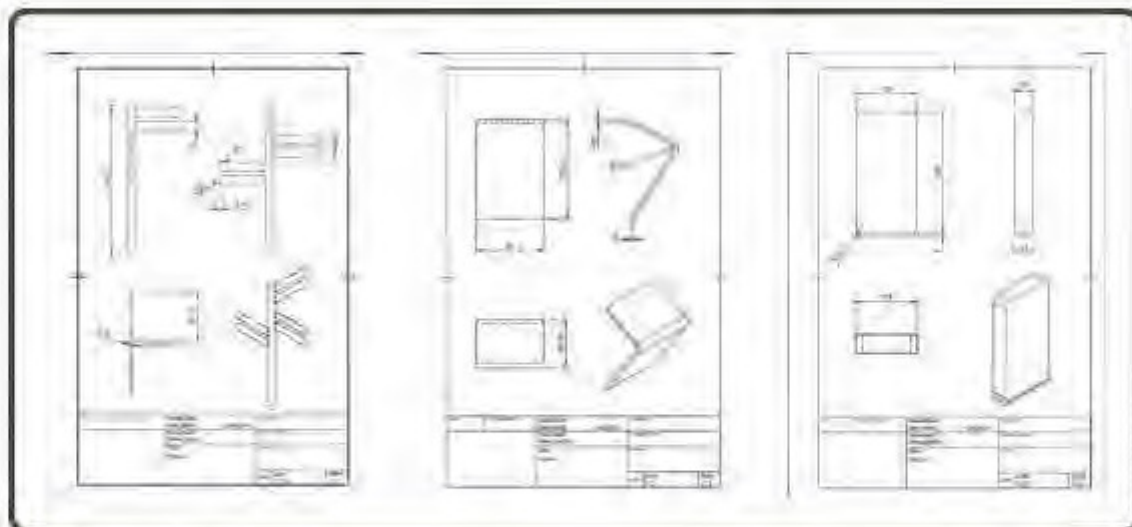
Figura 72: Desenvolvimento de placas no Fusion 360



Fonte: Autoria Própria

O Desenho Técnico incluiu as dimensões e especificações de montagem para as placas, como altura, largura e materiais recomendados; Detalhou as especificações para as placas orientadoras, assegurando que as informações de localização e direção estejam claramente visíveis. Também definiu as dimensões e materiais das placas interpretativas, com foco na legibilidade do texto e na durabilidade dos materiais. E por fim, apresentou diretrizes para as placas direcionais, incluindo o tamanho e o posicionamento ideais para garantir a máxima visibilidade e eficácia na orientação dos visitantes.

Figura 73: Desenvolvimento de placas no Fusion 360



Fonte: Autoria Própria

O uso dos mockups serviram como um meio de validar visualmente as soluções propostas antes de uma possível implementação futura, garantindo que os elementos projetados atendessem às necessidades identificadas na etapa de análise.

#### **4.7.7. Resultados**

O projeto final apresentou soluções funcionais para a sinalização do PNMC, garantindo acessibilidade, informação clara e uma identidade visual moderna. As placas criadas promovem uma experiência mais segura e intuitiva para os visitantes, valorizando o potencial do parque como espaço natural e educativo. Além disso, os resultados apresentados podem auxiliar na resolução de problemas identificados durante a visita, como a ausência de orientação adequada e a necessidade de melhorar a segurança e preservação ambiental. Os resultados podem ser observados nas imagens abaixo, que ilustram as soluções propostas.



Figura 74: Painel de Aplicações de Resultados



Fonte: Autoria Própria

## 4.8 Quanna e Baxi: Desenvolvimento do Mini Quadrinho

### 4.8.1. Contexto

Este projeto foi desenvolvido como parte da disciplina de Quadrinhos, Animação e Games, no 6º período do curso de Design Gráfico pelo aluno Arthur Chaves de Carvalho. A proposta dada aos alunos determinava a criação de um personagem e sua folha de design de personagem para desenvolver um mini quadrinho que explorasse sua narrativa, utilizando ferramentas teóricas e práticas. Embora inicialmente fosse solicitada apenas uma página, o projeto foi ampliado para incluir seis páginas, explorando uma narrativa mais complexa com dois personagens principais.

O processo criativo foi guiado por metodologias como as cinco fases descritas em *The Silver Way* e os princípios apresentados no livro *Desenhando Quadrinhos* de Scott McCloud, que ajudaram a estruturar tanto a criação dos personagens quanto a narrativa.

Scott McCloud, em seu livro *Desenhando Quadrinhos*, nas páginas 38 e 39, destaca que a estrutura narrativa e a construção de personagens em quadrinhos exigem um equilíbrio entre clareza e intensidade. Ele enfatiza a importância de fazer com que os leitores compreendam a história e se importem com os personagens, o que é alcançado por meio de uma combinação cuidadosa de enquadramento, escolha de momentos, diálogos e fluxo visual. Nas páginas 68 e 69, o autor também sugere que personagens convincentes não só refletem suas próprias histórias, mas também oferecem um vislumbre do mundo em que vivem. Essas abordagens foram essenciais para guiar as etapas deste projeto que parte da Definição de Contexto e Mundo, Desenvolvimento dos personagens.

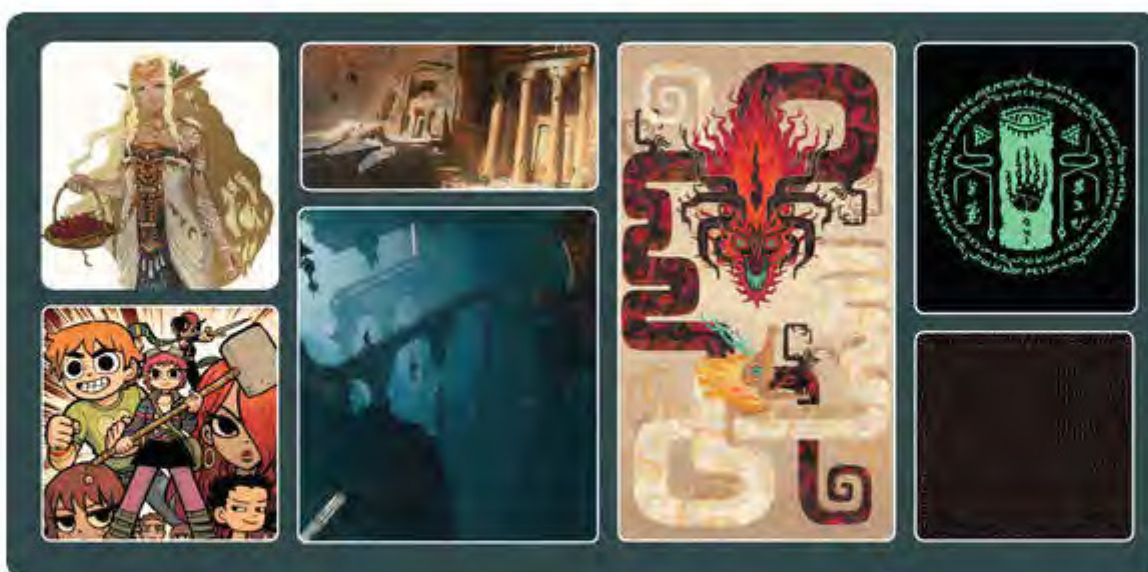
#### 4.8.2. Definição de Contexto e Mundo

A primeira etapa do projeto foi a criação de um universo fictício inspirado em culturas tribais latinas, onde a natureza e a sociedade são governadas por regras místicas. Em um mundo hostil, dominado por florestas densas e criaturas perigosas, os habitantes isolados acreditam que respeitar essas regras é a única maneira de sobreviver. A história, no entanto, exploraria personagens que quebram essas regras, abordando os perigos e o valor da liberdade.

A arquitetura maia foi utilizada como base estética devido à sua combinação de geometria impressionante e mistério histórico, que sempre despertou interesse e curiosidade. Esse elemento foi escolhido para reforçar o aspecto místico e grandioso do mundo criado.

Obras como TOMB RAIDER (jogo eletrônico). Eidos Montréal. Publicado por Square Enix, 2018 e THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM (jogo eletrônico). Nintendo, 2023 também serviram como referências por explorarem de maneira criativa e visualmente impactante a influência dessa civilização em seus designs e narrativas, mostrando a relevância cultural e emocional de inspirações baseadas em civilizações antigas.

Figura 75: painel de referência Narrativa e Conceitual



Fonte: Autoria Própria

### 4.8.3. Desenvolvimento de Personagens

#### 4.8.3.1. Brainstorm e Ideias Unificadoras

O processo de criação dos personagens iniciou-se com um brainstorm focado em identificar qualidades, defeitos e habilidades. Para expandir as possibilidades narrativas, foi adotada a "ideia unificadora", conforme proposto por Scott McCloud, alinhando as características dos personagens a um tema central. Os dois personagens foram inicialmente tratados como "Personagem 1" e "Personagem 2" durante esta etapa, permitindo uma abordagem mais ampla antes da definição específica de seus conceitos.

A ideia unificadora consistiu em trabalhar com características centrais que refletissem o tema do mundo fictício. Essas características foram associadas a filosofias de vida contrastantes que ajudassem a revelar os conflitos e a dinâmica do mundo narrativo. Assim, foram escolhidas "teimosia e resiliência" para Personagem 1 e "curiosidade e inconsequência" para Personagem 2, características que já começavam a delinear suas personalidades e papéis narrativos.

Figura 76: Brainstorm de Personagens



Fonte: Autoria Própria

#### 4.8.3.2. Caixa Morfológica

A caixa morfológica foi utilizada como ferramenta para organizar palavras-chave relacionadas aos personagens e ao mundo fictício. Este método



permitiu explorar combinações de atributos, como cores, formas e materiais, que pudessem representar visualmente as características de cada personagem.

O personagem 1 que agora seria uma garota chamada Quanna, emergiu desse processo como uma jovem teimosa e valente, sobrevivente do mundo hostil. Seu nome foi escolhido para refletir força e singularidade, evocando uma conexão com culturas tribais que inspiraram o mundo fictício. Seus trajes e acessórios foram definidos por palavras associadas na caixa, como "laranja", "quadrado" e "atlético", simbolizando sua energia e determinação.

Figura 77: Caixa morfológica da personagem Quanna

|             | Lugar    | Cor     | Objeto   | Animal    | Forma     | Cóisa     |
|-------------|----------|---------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Teimosia    | Selva    | Laranja | Bótas    | Touro     | Losango   | Corrente  |
| Resiliência | Montanha | Cinza   | Armadura | Tartaruga | Retângulo | Retângulo |

Fonte: Autoria Própria

O personagem 2 agora chamado Baxi, foi concebido como uma criança curiosa e inconsequente, representando o contraste com o pragmatismo de Quanna. Seu nome, curto e sonoro, busca transmitir leveza e um tom estrangeiro ao contexto narrativo. Elementos como roupas brancas, coroa geométrica e acessórios que remetem a seres de outros planos foram resultado de combinações de palavras como "pequeno", "redondo" e "celestial" na caixa morfológica, reforçando sua origem externa ao mundo hostil.



Figura 78: Caixa morfológica do personagem Baxi

Caixa Morfológica: **BAXI**

|               | Lugar    | Cor    | Objeto   | Animal    | Forma     | Coisa     |
|---------------|----------|--------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Curioso       | Caverna  | Branco | Mochila  | Coruja    | Espiral   | Céu       |
| Inconsequente | Penhasco | Roxo   | Armadura | Tartaruga | Retângulo | Retângulo |

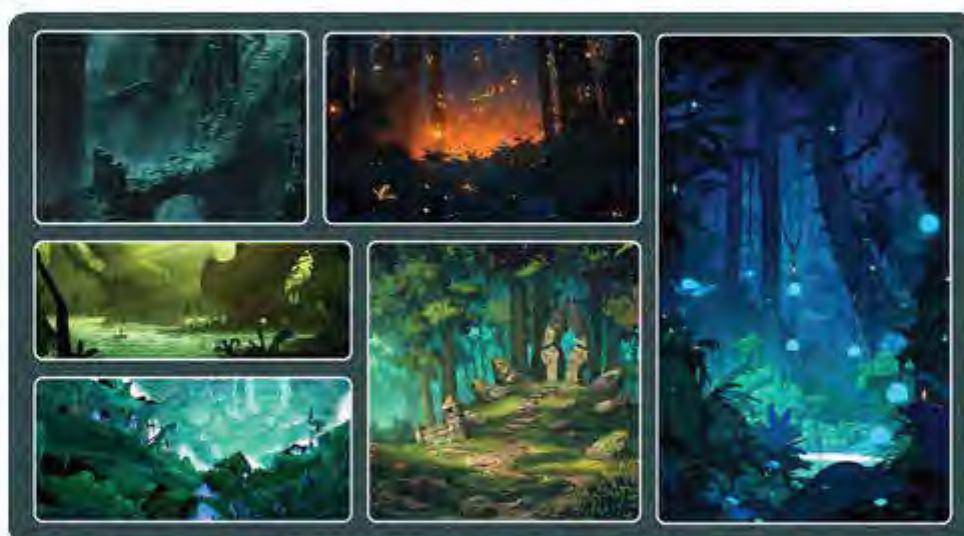
Fonte: Autoria Própria

#### 4.8.3.3. Paineis Semânticos

Paralelamente, os painéis semânticos foram desenvolvidos para guiar o conceito visual do projeto e complementar as escolhas feitas na caixa morfológica. Três painéis principais foram criados:

1. Ambientes: Inspirados em florestas tropicais densas e ruínas maias, os cenários refletem a grandiosidade e o mistério do mundo fictício.

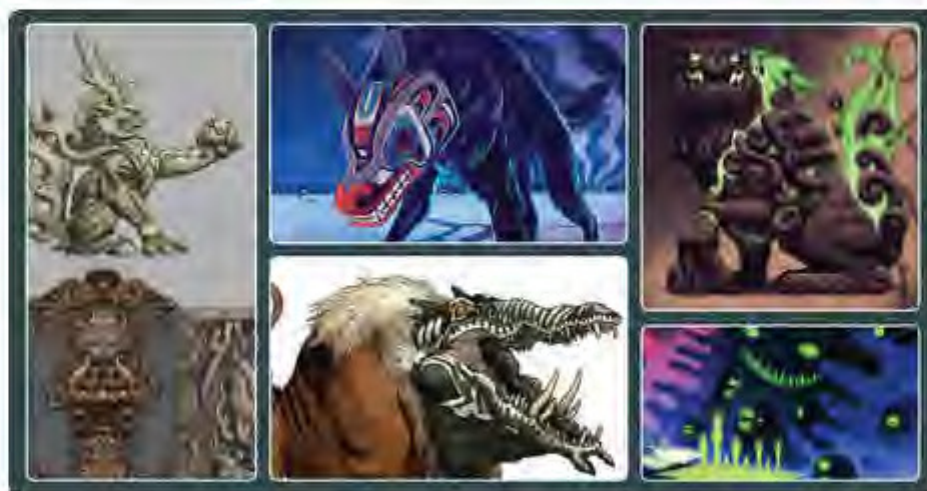
Figura 79: Pannel semântico de cenários



Fonte: Autoria Própria

2. Ameaças: Criaturas místicas e fenômenos naturais reforçam a hostilidade do ambiente, alinhando-se ao tom narrativo.

Figura 80: Painel semântico de Ameaças e Criaturas



Fonte: Autoria Própria

3. Estilo Visual: Fortemente influenciado por animações modernas e pelo quadrinho Scott Pilgrim, conhecido por sua abordagem jovem, dinâmica, estilizada e capaz de trabalhar elementos violentos de forma leve. Essa referência foi escolhida por trazer elementos visuais que equilibram humor e intensidade, aspectos essenciais para o tom desejado.

Figura 81: Painel semântico de estética de personagens



Fonte: Autoria Própria

Os painéis semânticos forneceram diretrizes visuais claras, ajudando a definir tanto os ambientes quanto os estilos narrativos e artísticos que seriam incorporados no quadrinho.

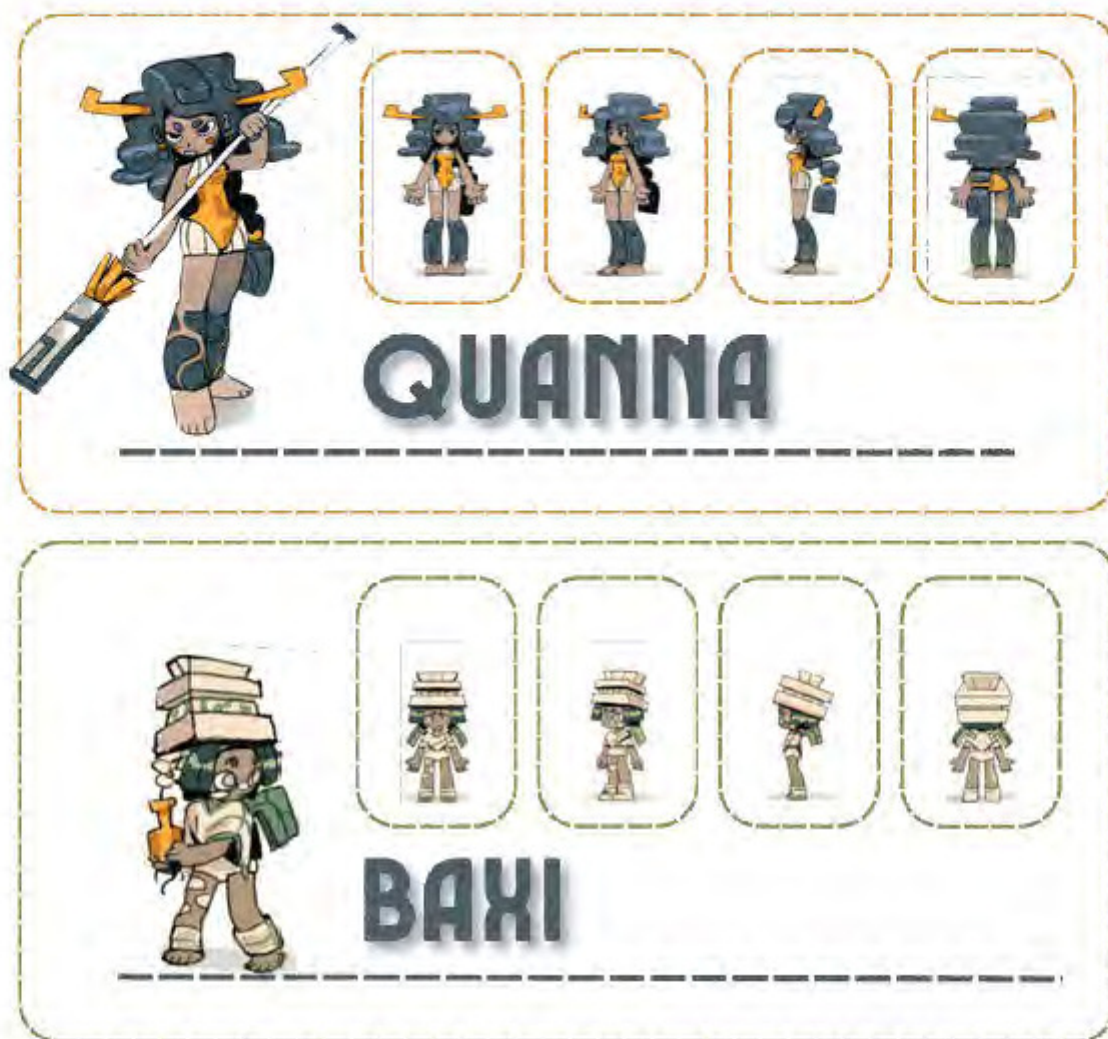
#### 4.8.3.4. Rascunhos e Conceituação

Os primeiros rascunhos foram orientados pelas etapas de *The Silver Way*, que incluem "História", "Gesto", "Design", "Volume" e "Finalização". Essas etapas ajudaram a definir os personagens de maneira consistente e narrativa. Na fase de "História", foram definidos os traços gerais de Quanna e Baxi, como suas motivações e o papel que desempenham no mundo fictício. A etapa de "Gesto" explorou expressões faciais e posturas corporais que destacam as personalidades de cada um, como a postura firme e confiante de Quanna e o comportamento curioso e hesitante de Baxi.

No "Design", o foco foi trabalhar formatos e elementos visuais que representassem cada personagem, com Quanna usando roupas atléticas em tons de laranja mas com detalhes tribais, simbolizando energia e sobrevivência, e Baxi apresentando roupas brancas e acessórios de outros povos que reforçam sua origem celestial, mas ao mesmo tempo inocência e mistério. Por fim, as etapas de "Volume" e "Finalização" foram cruciais para garantir a consistência visual dos personagens. Durante a fase de "Volume", os personagens foram modelados em 3D, dando-lhes profundidade e dimensão. Isso permitiu que fossem visualizados de diferentes ângulos e poses, assegurando que suas características distintivas, como expressões faciais e detalhes de vestuário, permanecessem coerentes.

Na etapa de "Finalização", os modelos 3D foram refinados e receberam os toques finais. Texturas das linhas, cores e iluminação foram aplicadas. A atenção aos detalhes nessa fase foi fundamental para garantir que os personagens se destacassem entre si e transmitissem suas personalidades de forma eficaz.

Figura 82: Modelsheet de Quanna e Baxi



Fonte: Autoria Própria

Com as etapas do *The Silver Way* concluídas, foi possível finalizar os character sheets dos personagens. Esses documentos incluíram quatro visões: frontal, 3/4, lateral e traseira. O desenvolvimento dos character sheets foi essencial para garantir consistência visual dos personagens ao longo do quadrinho, permitindo que fossem desenhados em diversos ângulos e poses. Essa prática seria crucial para representar dramaticidade e intensidade nas cenas, elementos destacados por Scott McCloud foram fundamentais para envolver o leitor. Além disso, os character sheets ajudaram a consolidar a identidade visual de Quanna e Baxi, refletindo suas personalidades e papel narrativo, assim como corrigir seus formatos estilizados.



Nesta fase, começaram a ser formuladas as primeiras ideias para a narrativa do quadrinho. Um dos elementos centrais era a presença de uma criatura, que serviria para introduzir o ambiente hostil e perigoso do mundo fictício. Por a criatura possuir uma aparição breve e transitória, seu design utilizou todas as etapas descritas por Stephen Silver, contando apenas com o uso de formatos , complementada pelas referências visuais dos painéis semânticos. Ela foi concebida como uma figura grande, com formatos pontiagudos para transmitir perigo e quadrados para simbolizar força e estabilidade, alinhando-se à atmosfera tensa e imponente do cenário.

#### **4.8.4. Planejamento Narrativo**

##### *4.8.4.1. Princípios Narrativos*

A narrativa desenvolvida seguiu um conceito que buscava explorar a interação entre os personagens e o mundo hostil em que vivem.

A história começa com uma exposição da floresta e seus perigos, apresentando uma criatura ameaçadora em um ambiente denso e hostil. Em um primeiro momento, a narrativa sugere uma situação de extremo perigo para a protagonista, Quanna. No entanto, o suspense é quebrado ao revelar que Quanna, uma caçadora habilidosa e resiliente, foi capaz de enfrentar a criatura e sair vitoriosa, trazendo uma reviravolta inicial que demonstra sua força e adaptabilidade. Enquanto carrega a criatura abatida, Quanna demonstra força e resiliência, mas uma lembrança de seu passado a faz mudar suas expressões duras para um olhar nostálgico. Essa memória a leva a refletir sobre um desejo que faria ao avistar uma estrela cadente. Porém, para sua surpresa, a "estrela" não é o que parece, revelando-se Baxi, uma figura celestial e inocente que cai diante dela. A introdução de Baxi traz um tom cômico e inesperado, quebrando a rotina de Quanna e adicionando mistério e humor à narrativa. A dinâmica entre os dois personagens foi construída para equilibrar momentos de tensão e leveza, refletindo tanto os desafios impostos pelas "regras" do mundo quanto a interação única entre eles. Cada página



foi planejada para cumprir um papel específico, alinhando-se aos princípios de clareza e intensidade descritos por Scott McCloud.

Figura 83: Rascunhos das Cenas



Fonte: Autoria Própria

1. Introdução: Apresenta o mundo e seu suspense.
2. Reviravolta: Revela Quanna como caçadora de uma terrível fera.
3. Surpresa: Mostrando uma mudança de dia-a-dia na selva densa.
4. Interação: Explora as expectativas e reações de Quanna e uma nova face da personagem.
5. Conclusão: Termina com humor, destacando a dinâmica entre os personagens e apresenta pouco de Baxi gerando curiosidade.

#### Layout e Rascunhos

Cada página foi esboçada no *Procreate*, seguindo o fluxo de leitura ocidental. A composição dos painéis levou em consideração enquadramento, escolha de momentos e diálogos e fluxo de leitura. O desenvolvimento dos rascunhos buscou desenvolver as cinco páginas ao mesmo tempo com o intuito de conferir continuamente o fluxo de de quadrinhos. Nessa etapa quadros isolados que seguiam a narrativa eram desenvolvidos e então era conferido e adaptado para fazer parte de cada quadro.

Figura 84: Painel de Cenas ilustradas



Fonte: Autoria Própria

#### 4.8.5. Arte Final e Produção

##### 4.8.5.1. Finalização das Páginas

O quadrinho foi meticulosamente pintado no *Procreate*, onde a paleta de cores vibrantes e contrastantes foi escolhida estrategicamente para realçar a dinâmica e as interações entre os personagens, adicionando profundidade visual à narrativa. A escolha tipográfica recaiu sobre as fontes Adam Warren PRO e Black Issues BB, não apenas pela sua legibilidade, mas também pela sua capacidade de evocar o estilo característico dos quadrinhos americanos, proporcionando uma experiência de leitura imersiva e autêntica.

Para enriquecer ainda mais a apresentação e o impacto visual da obra, foi desenvolvido um quadro adicional, concebido para funcionar como uma capa atraente e intrigante para o quadrinho. Esta capa apresenta Quanna em um cenário inquietante, em meio a galhos retorcidos e sinistros, seu olhar desconfiado transmitindo uma sensação de mistério e suspense, convidando o leitor a adentrar o universo da narrativa. A composição visual da capa complementa o estilo do quadrinho, criando uma unidade estética coesa e impactante.

Figura 85: Capa e página 1 do quadrinho



Fonte: Autoria Própria

Figura 86: Página 2 e 3 do quadrinho



Fonte: Autoria Própria



Figura 87: Página 4 e 5 do quadrinho



Fonte: Autoria Própria

Figura 88: Página 6 do quadrinho



Fonte: Autoria Própria

Figura 89: Painel de *mockups* do quadrinho

Fonte: Autoria Própria

#### **4.8.6. Resultados**

O projeto resultou em um mini quadrinho de cinco páginas com uma capa adicional, que equilibra humor, suspense e elementos emocionais e abre portas para uma história com potencial. A narrativa apresentou os personagens e o mundo, utilizando princípios técnicos e teóricos para criar uma experiência envolvente ao leitor.



## 4.9 O Enigma: Desenvolvimento do Projeto de Estamparia

### 4.9.1 Contexto

O projeto de estamparia "O Enigma" foi realizado durante o 3º período do curso de Design Gráfico em 2023, na disciplina de Desenho 3, no terceiro período pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Lucas Meireles e Will Robson . A proposta consistiu no desenvolvimento de três estampas ilustradas inspiradas em contos dos irmãos Grimm, sendo o conto "O Enigma" sorteado para o grupo. Além disso, as estampas deveriam ser aplicadas em três produtos distintos, sugerindo uma possível linha comercial.

Apesar de inicialmente ter sido definido entregar apenas três estampas aplicadas em produtos, decisões projetuais permitiram a elaboração de seis estampas e a ampliação para quatro produtos, sendo esses:

- Meias
- Garrafa térmica
- Bolsa de viagem
- Travesseiros

Essa expansão possibilitou uma maior variedade e versatilidade na linha de produtos, garantindo maior impacto visual e potencial de comercialização.

Para estruturar o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia adaptada do GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos), complementada pela metodologia *The Silver Way*, voltada para o design e a personificação de personagens. O GODP organizou o processo em etapas estruturadas, enquanto o "*The Silver Way*" ajudou na criação de personagens para que conectasse a narrativa do conto ao universo visual das estampas.

### 4.9.2. Oportunidades

Nesta etapa, foi realizada a leitura do conto "O Enigma" para identificar possibilidades de aplicabilidade no mercado. Observou-se uma oportunidade de implementar estampas em uma linha de produtos tematizados em viagens, alinhando-se aos elementos centrais da narrativa, como aventuras em florestas e desafios enfrentados pelos personagens. Além disso, analisou-se o potencial mercadológico de produtos que evocam elementos lúdicos e narrativos, com apelo para um público jovem. As representações visuais anteriores de artistas como Walter Crane (1882) e H.J. Ford (1860-1941) foram avaliadas, mas apresentavam uma estética desatualizada para o público-alvo do projeto, indicando uma necessidade de reformulação estética.

Figura 90: Painel dos artistas Walter Crane e H. J. Ford



Fonte: Autoria Própria

### 4.9.3. Prospecção

As histórias dos irmãos Grimm, incluindo o conto "O Enigma", são amplamente reconhecidas por seu tom sombrio e seus elementos violentos. Esses

aspectos, como destacado na matéria "The Brothers Grimm Were Dark for a Reason" publicada pelo *The New Yorker* (Wilson, 2024), refletem a preocupação dos autores em preservar a autenticidade dos relatos populares de sua época. Os contos eram originalmente destinados a adultos e buscavam retratar os valores, a cultura e o conhecimento das regiões de onde se originaram.

Por outro lado, a popularização dessas histórias em versões infantis, como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderela* (1950) da Disney, suavizou essas características para atrair o público infantil. Essa característica gerou um desafio central para o projeto: como manter os elementos sombrios que compõem a essência dessas narrativas e, ao mesmo tempo, torná-las visualmente atraentes para um público jovem contemporâneo?

Figura 91: Painel Histórias Infantis



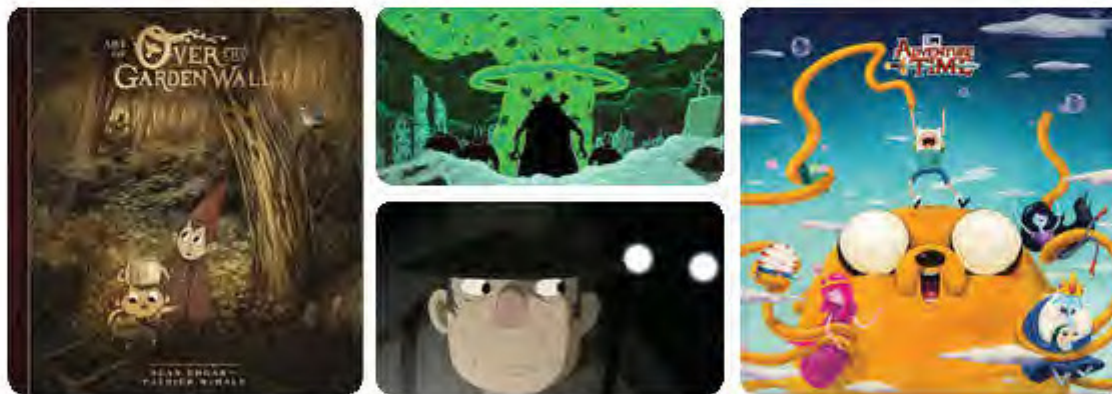
Fonte: Autoria Própria

A problemática central, então, foi definida: reinterpretar "O Enigma" de maneira que equilibre seus elementos sombrios com um apelo visual lúdico e acessível para o público jovem. Para solucionar essa questão, buscou-se inspiração em obras contemporâneas que enfrentaram desafios similares, como *Over the Garden Wall* (Cartoon Network, 2014) e *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010).



Ambas as produções combinam temas profundos e narrativas complexas com uma estética visual envolvente e cativante. Essas obras foram escolhidas por seu sucesso crítico, evidenciado pelas premiações registradas no IMDb, e por sua habilidade em conectar histórias simbólicas e ricas a diferentes faixas etárias.

Figura 92: Referências de *Over the Garden Wall* e *Adventure Time*



Fonte: Autoria Própria

A integração desses elementos nas estampas do projeto foi planejada para criar um equilíbrio entre a profundidade narrativa e a acessibilidade visual, garantindo que as estampas fossem tanto impactantes, quanto adequadas ao público-alvo.

#### 4.9.4. Levantamento de Dados

Nesta etapa, foram desenvolvidas definições específicas do projeto com base nas necessidades e expectativas do público-alvo identificado, um público entre 10 e 25 anos.

Figura 93: Painel de Referência de Ilustrações



Fonte: Autoria Própria

A pesquisa visual revelou que as representações anteriores dos personagens do conto careciam de representações marcantes e modernas, limitando seu apelo para uma linha de produtos contemporâneos.

Com isso, definiu-se que os personagens deveriam ser redesenhados, ter formas simples, cores marcantes e detalhes adaptáveis para composições em estampas. Além disso, elementos narrativos como mapas estilizados, frascos de veneno e folhas de florestas densas foram selecionados como símbolos recorrentes para reforçar a conexão temática entre as estampas e o enredo. Essas escolhas consideraram aspectos de usabilidade e replicabilidade para produtos como bolsas e garrafas térmicas.

#### 4.9.5. Organização

Após o levantamento de dados, foi realizada uma organização sistemática das informações coletadas para facilitar o desenvolvimento dos personagens e das estampas. Referências visuais foram reunidas para orientar o design, incluindo:

- As vestes clássicas dos personagens nas ilustrações de *Walter Crane* (1882) e *H.J. Ford* (1860-1941), que contribuíram com detalhes históricos e simbólicos;
- Elementos narrativos e estéticos das obras contemporâneas *Over the Garden Wall* (Cartoon Network, 2014) e *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010), que influenciaram o tom visual e a abordagem lúdica;
- Exemplos de estampas em padrões, observando sua composição e adaptabilidade a diferentes produtos.

Figura 94: Painel de Referência de Padrões



Fonte: Autoria Própria



Essa organização permitiu estruturar o desenvolvimento dos personagens e garantir uma coesão visual entre as estampas e os produtos planejados. As referências também auxiliaram em explorar soluções criativas e inovadoras durante a fase de criação.

#### **4.9.6. Criação**

Definidos os objetivos do projeto e com o estudo de inspirações e limitações das versões anteriores dos personagens, decidiu-se criar um design moderno e reconhecível para os protagonistas de "O Enigma". Foram selecionados os personagens com maior participação na narrativa, sendo eles:

- Príncipe
- Criado
- Menina
- Bruxa
- Princesa

Para garantir que os designs fossem coesos e funcionais para as estampas, utilizou-se o método "*The Silver Way*" de Stephen Silver, estruturado em cinco etapas que ajudaram a explorar e refinar as características visuais e narrativas de cada personagem:

1. História: Buscou-se compreender os personagens, considerando suas motivações, papéis narrativos e o impacto que deveriam causar no público. Isso incluiu a análise de suas ações e relevância dentro da trama.
2. Gestualidade: Foram imaginados gestos e posturas que capturassem a essência de cada personagem. Por exemplo, o príncipe recebeu uma postura confiante e imponente, enquanto a bruxa foi representada com gestos suspeitos e ameaçadores que reforçam sua natureza sinistra.
3. Design: Trabalhou-se na criação de elementos visuais únicos para cada personagem, como roupas, acessórios e silhuetas marcantes. Durante essa etapa, também foram testadas combinações de cores e estilos, mantendo a coesão com o tema medieval e as inspirações históricas de Henry Justice Ford e Walter Crane.

4. Formatos: Cada personagem foi ajustado para formatos considerando sua tridimensionalidade adaptados às necessidades das estampas, explorando volumes e perspectivas que facilitassem sua aplicação em padrões repetitivos.
5. Finalizar: Refinaram-se os detalhes, como linhas, texturas e sombreamento, além de ajustar as paletas de cores para criar contrastes visuais que destacasse os personagens dentro das composições.

Figura 95: Desenvolvimento dos Personagens “O Enigma”



Fonte: Autoria Própria

Os rascunhos foram inicialmente desenvolvidos no *Procreate*, onde as formas, proporções e características narrativas foram testadas. Posteriormente, foram finalizados no *Photoshop*, garantindo qualidade visual e adaptabilidade aos produtos planejados.

Cada personagem foi desenhado com características específicas que refletem sua personalidade e papel na história:

- Príncipe: Representado como aventureiro e carismático, com trajés azuis elegantes e cabelos ondulados que reforçam sua aparência nobre e acessível.

- Criado: Com um visual sério e analítico, seus formatos quadrados e tons de verde remetem à confiabilidade e responsabilidade de seu papel como ajudante.
- Menina: Vestida de forma simples, com roupas circulares e cabelos ruivos, sua aparência mistura inocência e um toque de desconfiança, condizente com sua convivência com a bruxa.
- Bruxa: Caracterizada por cores escuras, formas angulosas e um sorriso sinistro, que reforçam sua natureza manipuladora e ameaçadora.
- Princesa: Apresentada com mantos longos, joias triangulares e um olhar orgulhoso, reforçando sua elegância e atitude calculista. Sua cor tema, o amarelo, simboliza tanto sua realeza quanto sua natureza perigosa.

Além das características narrativas, as roupas dos personagens foram adaptadas com elementos medievais das obras de *Ford* e *Crane*, preservando um toque clássico que dialoga com a narrativa. Durante o processo de design, percebeu-se a necessidade de simplificar os detalhes para garantir que os personagens fossem legíveis e funcionais dentro dos padrões das estampas.

Figura 96: Versão Infantil Personagens “O Enigma”



Fonte: Autoria Própria

#### 4.9.7. Execução

O próximo passo foi criar composições que pudessem ser aplicadas como estampas. Essas composições passaram por um processo de refinamento e ajustes, iniciando-se como ilustrações e resultando em duas principais abordagens:

1. Estampas Individuais: A primeira ideia de composição incluía todos os personagens mergulhados em veneno, elemento central da história. No entanto, a complexidade dos formatos e o excesso de detalhes revelaram a necessidade de simplificação e uma mudança de proposta. Assim, decidiu-se separar os personagens em cinco estampas individuais, cada uma tematizando um personagem e seus elementos narrativos que seriam expressos por seus formatos e elementos gráficos. Essa decisão proporciona maior clareza para as estampas e flexibilidade para a aplicação dos designs nos produtos.

Figura 97: Rascunho do Padrão Estampas “O Enigma”



Fonte: Autoria Própria

2. Composição Coletiva: A segunda composição reuniu todos os personagens conceitualmente em uma floresta, utilizando folhas estilizadas como elemento de repetição. Os personagens foram posicionados em cima de folhas, esboçando reações características definidas na fase de gestualidade.

Figura 98: Personagens “O Enigma” em cima de folhas



Fonte: Autoria Própria

Com as ideias de composição definidas, iniciou-se o desenvolvimento das estampas utilizando o *Procreate* e o *Photoshop*. A criação das ilustrações dos elementos adicionais e ajustes foram realizados durante o desenvolvimento das estampas pois, devidos a constante mudança de espaçamento dos elementos, silhuetas e grafismos, precisavam ser redistribuídos, adaptados e muitas vezes redesenhados. Durante essa etapa, foram realizados os seguintes ajustes:

- Elementos adicionais: Para as estampas individuais, foram desenhados objetos e grafismos específicos de cada personagem, além de linhas de contorno que reforçaram suas características narrativas.
- Paleta de cores: As cores dos personagens foram ajustadas para harmonizar com o fundo das estampas. Foi implementada uma granulação entre as mudanças de cores para criar transições suaves e visuais agradáveis.
- Consistência de formatos: Para garantir a replicabilidade dos padrões, o espaçamento entre os elementos foi testado e ajustado, com o uso de formatos temáticos relacionados a cada personagem nos espaços entre os desenhos principais.

Na composição coletiva, os desenhos dos personagens passaram por uma uniformização das cores, e uma planta central foi incorporada para conectar os elementos. O uso de contornos adicionais garantiu coesão visual.



Figura 99: Padrão de Estampas “O Enigma”



Fonte: Autoria Própria

As estampas foram constantemente testadas em diferentes escalas, tanto ampliadas quanto reduzidas, para identificar ajustes necessários e garantir que os detalhes fossem legíveis em todos os tamanhos de aplicação.

#### **4.9.8. Viabilização**

A viabilidade da aplicação dos produtos foi meticulosamente avaliada através da sua integração em *mockups* de produtos, inseridos em cenários narrativos ricos e variados, como florestas exuberantes e estalagens aconchegantes. Essa abordagem permitiu não apenas visualizar a funcionalidade dos produtos em contextos realistas, mas também avaliar o seu impacto estético e a sua interação com o ambiente circundante.

Além disso, um processo iterativo de refinamento foi implementado, no qual as cores temáticas e os grafismos foram cuidadosamente ajustados. Essa atenção aos detalhes visuais garantiu não apenas a coesão estética entre os produtos e os cenários narrativos, mas também um impacto visual marcante e memorável, capaz de atrair e cativar o olhar do observador.

Figura 100 :Aplicação do Padrão de Estampas “O Enigma” 2



Fonte: Autoria Própria



Figura 101: Aplicação do Padrão de Estampas "O Enigma" 1



Fonte: Autoria Própria

#### **4.9.9. Conclusão**

O projeto "O Enigma" demonstrou a capacidade do design gráfico de reinterpretar clássicos literários por meio de adaptações e inovações. A estruturação e o uso das metodologias GODP e "The Silver Way" guiaram o projeto no processo de re-caracterização dos personagens, adaptando-os para modelos que se comuniquem melhor com o público jovem definido. Essa abordagem não apenas resultou em seis estampas distintas e quatro produtos funcionais (meias, garrafa térmica, bolsa de viagem e travesseiros), mas também viabiliza a exploração de novas linhas de produtos futuros, mantendo a coerência narrativa e estética da proposta. Essas inovações conectaram elementos tradicionais da história dos irmãos Grimm a um público moderno, equilibrando a essência sombria e os elementos lúdicos do conto com uma abordagem visual alinhada à possíveis novos consumidores.

## 4.10 Magnatus Xadrez: Projeto de Coleção de Produtos Físicos

### 4.10.1. Contexto

O projeto "Magnatus Xadrez" foi realizado durante o 5º período do curso de Design Gráfico, na disciplina de Materiais e Projetos Gráficos II pelos alunos Arthur Chaves de Carvalho, Davi de Jesus, José Henrique Gouveia e Luiz Felipe Vaz. A proposta consistiu no desenvolvimento de uma coleção de produtos físicos feitos com diferentes materiais. A exigência imposta foi de que cada item fosse replicável, permitindo sua aplicação em contextos reais de mercado. Com a liberdade de definir o tema e o público-alvo, o trabalho buscou conciliar criatividade e funcionalidade no desenvolvimento de peças que se destacassem tanto pelo design quanto pela usabilidade.

Para estruturar o processo criativo, foi utilizada de forma adaptada a metodologia GODP (Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos), que organiza o processo em sete etapas principais: oportunidades, prospecção, organização e análise, criação, execução, viabilização e verificação. Essa metodologia permitiu um fluxo de trabalho claro e eficiente, garantindo que cada etapa contribuísse diretamente para o resultado final. Além disso, o "*The Silver Way*" foi empregado para auxiliar no desenvolvimento dos personagens, estruturando aspectos como pesquisa, gesto, design e prototipagem inicial, elementos fundamentais para criar designs visualmente marcantes e narrativos.

### 4.10.2. Oportunidades

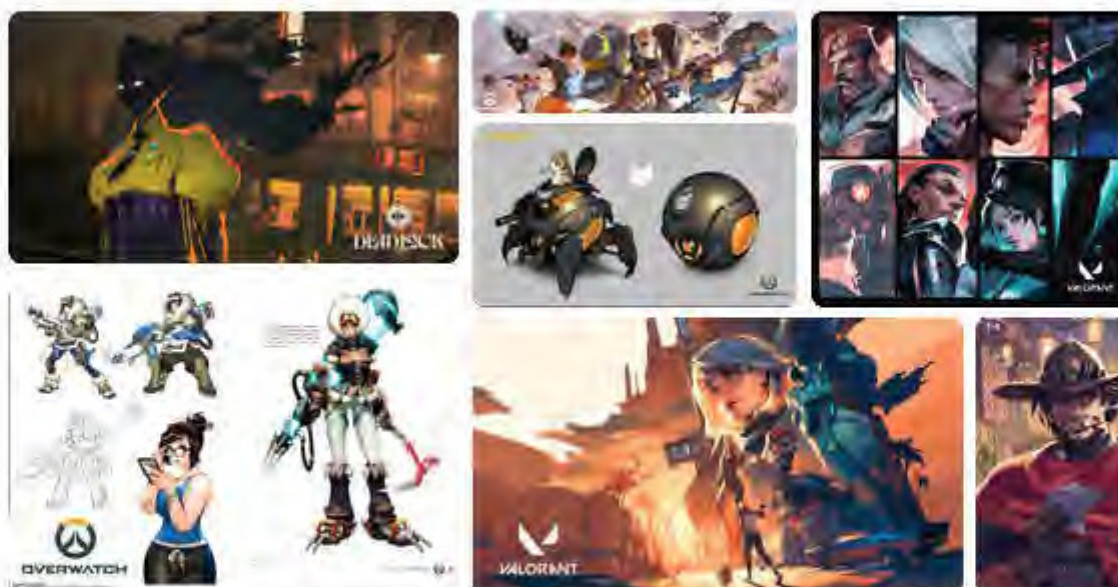
A primeira etapa foi dedicada à identificação de oportunidades no mercado e no design. O xadrez foi escolhido como objeto de estudo e reinterpretação por sua atemporalidade e apelo como objeto cultural amplamente conhecido. Contudo, observou-se que o jogo carece de uma abordagem estética voltada para jovens. Um aspecto relevante é o crescimento recente na popularidade do xadrez, debatido na

entrevista presente *PBS News* por *John Yang* (2023), que destaca como o jogo tem conquistado todas as idades, especialmente os jovens, devido à sua presença em mídias digitais e ao apelo competitivo e intelectual. A ideia central foi desenvolver produtos tematizados no xadrez personificando as peças por meio do Design de personagens. O foco seria criar uma comunicação lúdica, inovadora e funcional, alinhada ao universo jovem. A proposta buscou revitalizar o jogo por meio de um design que unisse tradição e modernidade, resultando em um produto que equilibra sofisticação e apelo contemporâneo.

#### 4.10.3. Prospecção

Após identificar o objeto de estudo, foi realizado um levantamento de referências contemporâneas. Jogos eletrônicos como *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), *Valorant* (Riot Games, 2020) e *Deadlock* (Valve, 2024) foram explorados como exemplos de universos que utilizam o design de personagens como uma ferramenta de engajamento com o público jovem. A intenção foi compreender o apelo desses jogos entre consumidores de narrativas competitivas e traduzir esse conhecimento para o projeto.

Figura 102: Painel de Referências de Jogos Eletrônicos



Fonte: Autoria Própria



Assim, a definição projetual emergiu: desenvolver quatro produtos temáticos e coesos que conectem o xadrez ao universo visual e lúdico desses jovens jogadores. Esses produtos incluem peças geométricas personificadas, um tabuleiro estilizado, uma bolsa funcional e pôsteres artísticos, todos projetados para atender às expectativas do público-alvo jovem.

#### 4.10.4. Organização e Análise

Com os dados coletados, organizamos as informações em painéis visuais e narrativos. Entre as fontes analisadas, destaca-se o artigo de *Abel G.M. na National Geographic*, que aborda a evolução do xadrez e sua conexão com as classes sociais. Foi entendendo a importância histórica e o simbolismo do jogo como uma disputa de influência entre classes influentes que surgiu o conceito de representar o xadrez como uma disputa de poder entre duas famílias poderosas do século XIX e seus funcionários. Nessa etapa, os conceitos de dualidade e contraste foram aprofundados, representados pelas cores quentes (lado das casas brancas) e frias (lado das casas pretas), escolhidas para simbolizar essa oposição. Essa paleta visava criar uma atmosfera elegante e refinada, mas com um toque lúdico e exagerado, alinhando-se à narrativa de disputa em várias proporções. Além disso, cada peça do xadrez precisaria ser reinterpretada como um arquétipo narrativo, fundamentado no potencial estratégico de cada peça dentro das regras do jogo

Figura 103: Rascunhos da Coleção de Xadrez



Fonte: Autoria Própria

#### 4.10.5. Criação

O desenvolvimento da criação foi dividido em duas fases principais: a elaboração de rascunhos das peças jogáveis e depois, a implementação dessa proposta para desenvolver a personificação dessas peças jogáveis.

Os rascunhos das peças seguiram formatos geométricos simples, com o objetivo de modernizar sua aparência e facilitar a replicabilidade no processo de confecção. o conceito seria utilizar os mesmos formatos em todas as peças e apenas variar o posicionamento de cortes para enfim gerar silhuetas que referenciam seus visuais mais clássicos. Certas liberdades criativas, como o "Rei" e a "Rainha", mantiveram a característica de serem as peças mais altas do tabuleiro mas tiveram seus formatos principais alterados com o fim de trazer inovação e identidade para o produto.

Figura 104: Rascunhos das Peças de Xadrez



Fonte: Autoria Própria

Para alcançar a personificação das peças jogáveis e representar o conceito de disputa entre famílias influentes de forma cativante, coesa e lúdica, foi utilizada a metodologia "*The Silver Way*", de Stephen Silver (2017). Essa metodologia é

composta por cinco etapas principais: História, Gestualidade, Design, Formatos e Finalizar. Essas etapas permitiram não apenas inserir características lúdicas e criativas nos personagens, mas também correlacionar suas aparências às funções estratégicas que desempenham no jogo.

A aplicação do "*The Silver Way*" teve como objetivo conectar os formatos geométricos simples dos rascunhos jogáveis às características narrativas e visuais de cada personagem. As etapas seguiram o seguinte fluxo:

- História: Saber o máximo possível do personagem e do mundo que o cerca. Foram definidas as características de cada peça, conectando a narrativa central ao papel que desempenham no tabuleiro e considerando o conceito de disputa entre famílias influentes. Além disso, foram analisadas a forma como essas famílias competem entre si. Criando disputas, poderiam envolver desde formas completamente amistosas e simples, como um jogo de golfe, até confrontos potencialmente mortais, reforçando a narrativa de dualidade e tensão entre os dois lados.
- Gestualidade: Baseando-se nas personalidades desenvolvidas que se inspiram nas funcionalidades de cada peça, exploraram-se poses e gestos que transmitem suas personalidades e funções. Esses gestos foram essenciais para reforçar a individualidade de cada personagem, introduzindo a postura como ferramenta de demonstrar tanto a personalidade quanto uma silhueta que remetesse às peças jogáveis.
- Design: Foram trabalhados e modificados os formatos das peças para encontrar uma ordem que representasse bem cada personagem. Elementos como roupas e estilos visuais foram testados para traduzir a narrativa das famílias poderosas e seus subordinados, integrando os formatos geométricos simples das peças jogáveis às características dos personagens.
- Formatos: Essa etapa focou na compreensão dos volumes, profundidade e perspectiva das peças-personagens. Os ajustes garantiram que as formas fossem esteticamente impactantes e funcionais, preservando a coerência com o conceito geral e ajudando no desenvolvimento das ilustrações usadas nos posters.

- Finalizar: Os desenhos foram refinados, com melhorias nas linhas, adição de cores, texturas e elementos narrativos que reforçassem a funcionalidade estratégica e a estética de cada peça dentro do universo criado. Além disso, foi ajustado roupas e acessórios dos dois lados das famílias com o fim de gerar distinção e aumentar mais a imersão narrativa competitiva.

Figura 105: Rascunho da Personificação das Peças



Fonte: Autoria Própria

Os resultados finais trouxeram características únicas para cada personagem, alinhando o conceito proposto às funcionalidades e simbolismos das peças de xadrez, integrados desde os rascunhos iniciais e protótipos:

**Rei:** Representado como um líder carismático, mas frágil, suas vestimentas luxuosas refletem sua posição de destaque. O grande chapéu pontudo faz alusão direta ao formato da peça de xadrez desenvolvida nos rascunhos, reforçando sua centralidade no jogo e sua vulnerabilidade estratégica.

**Bispo:** Suas vestes longas apresentam cortes com espaços negativos que remetem ao design da peça de xadrez, simbolizando sua ligação espiritual e intelectual. Sua personalidade estóica e leal foi capturada em um design que transmite seriedade, funcionalidade e sofisticação.

**Torre:** Inspirada em formatos quadrados e robustos, a torre foi personificada como um cozinheiro forte e alegre. Suas vestes robustas remetem tanto à força estrutural da peça quanto ao visual de seguranças associados a mafiosos italianos, reforçando seu papel de resistência e defesa.

**Peão:** Apresenta formas pequenas e circulares que remetem à peça original, com um visual de empregada doméstica clássica. A inclusão de uma maçã como um elemento cômico contrasta sua aparente fragilidade com um toque de perigo, destacando sua importância no avanço estratégico do jogo.

**Cavalo:** O Cavalo foi adaptado para ser um Cavalo Andaluz, porém passeios sofisticados, sua postura é majestosa e confiante. Elementos cômicos foram incorporados ao vesti-lo com roupas formais de forma que ele pudesse se integrar à família, revelando mais do quão prestigiosa ela é por vestir até seus animais.

**Rainha:** Uma figura imponente e poderosa, com um chapéu que remete diretamente ao formato da peça de xadrez e uma espada de esgrima que simboliza seu domínio e habilidade. Sua postura fria e dominante reflete sua liberdade de movimento e influência decisiva no tabuleiro.

A criação da logo teve início com a definição do nome "Magnatus Xadrez", que buscava interligar o conceito do projeto à ideia de poder e competição entre famílias influentes, inspirado nas dinastias italianas. O nome foi escolhido por sua força simbólica e pela capacidade de evocar sofisticação e exclusividade.

A logo foi concebida para se comunicar diretamente com o público jovem, incorporando elementos e estéticas desenvolvidas ao longo do projeto. Foi escolhida a criação de uma logo autoral no estilo isologo, que combinasse formas geométricas das peças jogáveis com características visuais dos personagens. Essa abordagem integrou os formatos modernos das peças com elementos visuais dos personagens.

Figura 106: Tipografia Magnatus Xadrez



Fonte: Autoria Própria



Certas partes da logo foram arredondadas para equilibrar seriedade e elegância com elementos lúdicos, criando uma marca visualmente atrativa e coesa. A logo foi refinada em três principais versões: uma branca, outra escura e uma versão colorida, garantindo versatilidade para aplicações diversas, como nas bolsas temáticas desenvolvidas nos *mockups* e na arte dos posters.

#### 4.10.6. Execução

Com os designs dos personagens, aparência das peças e logo resolvidas, iniciou-se o processo de execução técnica, para enfim finalizar a produção da coleção.

- Desenvolvimento de artes para os posters: Trabalhou-se o contraste entre a peça mais fraca (Peão) e a mais forte (Rainha) assim como a presença de duas famílias opostas. A composição explorou as cores dos dois lados, com elementos das outras peças em seus formatos geométricos simples. As ilustrações seriam impressas em formato A3 e então possivelmente emolduradas, tornando-se produto decoração da coleção Magnatus.

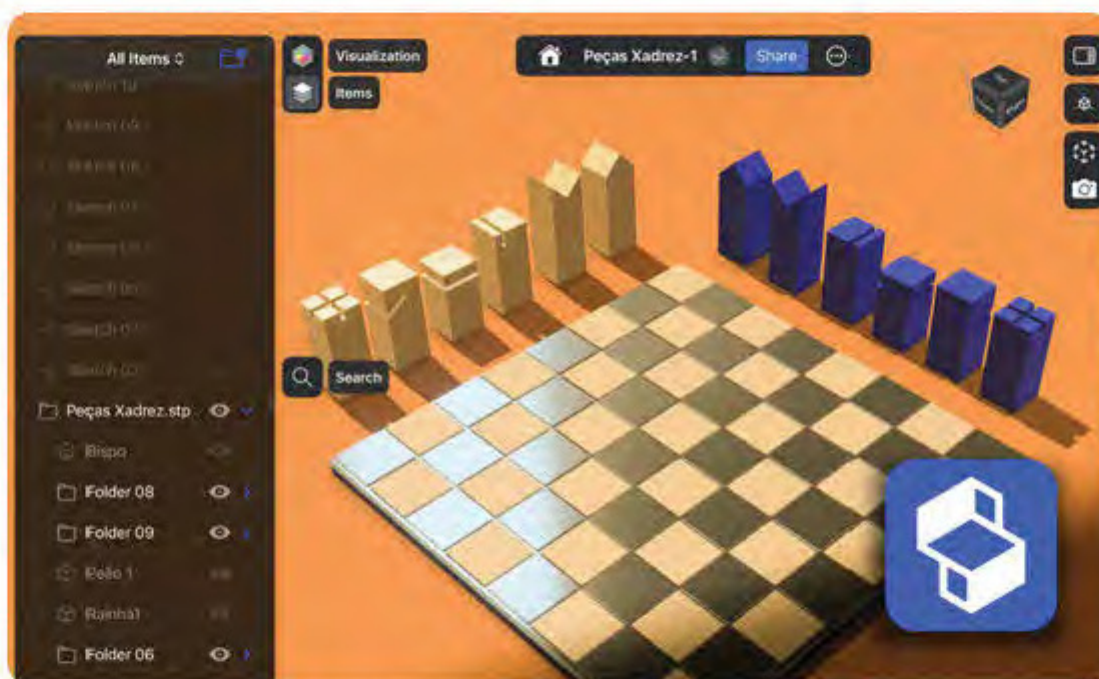
Figura 107: Peão Branco e Rainha Preta



Fonte: Autoria Própria

- Produção das Peças e Tabuleiro: Utilizando o aplicativo *Shapr3D*, as peças foram modeladas digitalmente com dimensões finais ajustadas para aproximadamente 4,5 cm de altura e 1,5 cm de largura, garantindo uma proporção harmoniosa e prática para o uso. O tabuleiro foi desenvolvido em acrílico cortado a laser, com áreas específicas pintadas nas paletas de cores definidas para cada lado, reforçando o contraste e a identidade visual do projeto. Durante essa fase, ajustes também foram feitos para melhorar o acabamento visual do tabuleiro, alinhando-o ao design das peças.

Figura 108: Visualização 3D do Tabuleiro e Peças



Fonte: Autoria Própria

Os testes permitiriam que os formatos das peças fossem exportados para diferentes aplicativos de impressão 3D e cortes a laser.

Durante o processo, foi identificado que o uso de impressão 3D para todas as peças apresentavam um tempo de produção elevado, com aproximadamente 1 hora para cada peça. Dada a necessidade de produzir 32 peças para um conjunto completo de xadrez, essa abordagem foi considerada inviável. Como solução, foram desenvolvidos moldes de silicone a partir de protótipos impressos em resina. O uso desses moldes permitiu a

replicação das peças com resina colorida, reduzindo o tempo de produção de cada unidade para menos de 4 minutos. Essa alternativa não apenas otimizou o tempo de fabricação, mas também possibilitou o uso de cores dentro da paleta definida para o projeto, aprimorando o acabamento e a identidade visual das peças.

Figura 109: Representação dos Moldes de Silicone



Fonte: Autoria Própria

O tabuleiro foi desenvolvido utilizando uma abordagem prática e criativa. Primeiramente, estudos de dimensão foram realizados no *Shapr3D* para garantir que as proporções fossem adequadas ao design geral e às peças. As dimensões finais foram ajustadas para criar um tabuleiro que oferecesse equilíbrio visual e funcionalidade.

O design do tabuleiro foi então vetorizado no *Illustrator*, permitindo que fosse enviado para uma máquina de corte a laser. O material escolhido foi acrílico, que proporciona durabilidade e um acabamento moderno. Durante a produção, áreas específicas do tabuleiro foram pintadas seguindo a paleta de cores definida para o projeto, reforçando o contraste entre os dois lados e alinhando-se à identidade visual das peças. Essas características criaram um produto que equilibra estética e funcionalidade, atendendo ao público-alvo jovem e moderno.

Como resultado, foi garantida a produção bem-sucedida do segundo e terceiro elementos da coleção, alinhando-os às diretrizes criativas e funcionais estabelecidas no projeto.

- Criação de uma bolsa temática: Uma logo autoral foi desenvolvida para acompanhar o conceito do projeto, utilizando elementos geométricos e visuais que refletissem a narrativa de poder das famílias italianas. A logo seria aplicada em uma bolsa temática, planejada para ser terceirizada, com dimensões adequadas para suportar o tabuleiro e as 32 peças. A proposta incluiu três versões principais da logo (branca, escura e colorida), garantindo versatilidade e alinhamento estético com os demais elementos do projeto. A aplicação nos *mockups* destacou a funcionalidade da bolsa como parte integrante e prática da coleção "Magnatus Xadrez".

#### **4.10.7. Viabilização**

A viabilidade do produto foi testada através de protótipos e simulações. Cada peça foi ajustada para garantir sua estabilidade, durabilidade e funcionalidade. Apesar do sucesso na produção das peças, a bolsa e a pintura do tabuleiro apresentaram aspectos que poderiam ser otimizados. A bolsa, por exemplo, poderia receber um acabamento mais personalizado, dependendo da qualidade e da abordagem da terceirização, ampliando seu apelo estético. Já o tabuleiro, com áreas pintadas em acrílico, mostrou potencial para ajustes que poderiam melhorar ainda mais seu acabamento visual com a otimização de como seriam pintadas as casas brancas. No geral, a produção das peças por meio de moldes revelou-se uma solução eficaz e relativamente econômica.

#### **4.10.8. Verificação**

Na etapa final, os elementos gráficos foram revisados e refinados. *Mockups* foram finalizados utilizando o aplicativo *Nomad* no iPad, com manipulação tridimensional e retoques no *Procreate*, garantindo texturas e iluminação que destacam a funcionalidade e o apelo visual dos produtos.



Figura 110: Visualização Tridimensional das Peças



Fonte: Autoria Própria

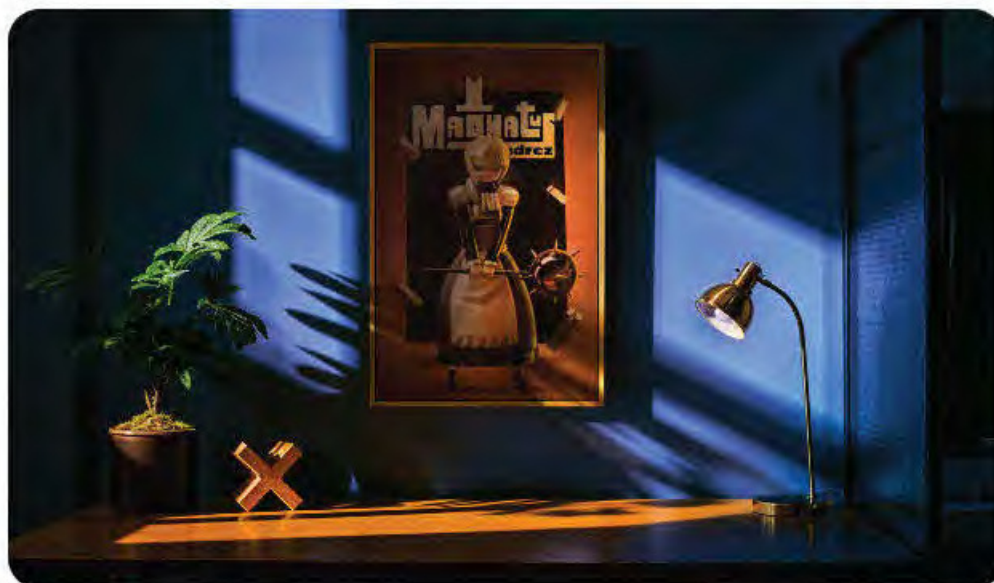
Figura 111: Fotografias das Peças e Tabuleiro



Fonte: Autoria Própria



Figura 112: Mockup Coleção Completa Magnatus Xadrez



Fonte: Autoria Própria

Figura 113: *Mockups* Finais das Peças



Fonte: Autoria Própria

#### 4.10.9. Conclusão

O projeto "Magnatus Xadrez" revitalizou o xadrez através de um design gráfico inovador e funcional. A coleção inclui peças geométricas, tabuleiro de acrílico, bolsa temática e pôsteres. Os *mockups*, com iluminação e acessórios cuidadosamente escolhidos, fortaleceram a identidade visual dos produtos. A metodologia GODP e o "The Silver Way" resultaram em um produto que une funcionalidade, inovação e estética, consolidando o "Magnatus Xadrez" como um exemplo de design contemporâneo.

## **5. CONCLUSÃO**

### **5.1 Considerações Finais**

O presente trabalho adotou uma abordagem de portfólio acadêmico, apresentando dez projetos que abrangem diferentes áreas como design de embalagens, identidade visual, criação de personagens e editorial. Eles foram desenvolvidos no contexto acadêmico durante o curso de Tecnologia em Design Gráfico no Instituto Federal da Paraíba.

Foram utilizadas diversas metodologias descritas detalhadamente no início do documento, sendo algumas delas previamente apresentadas durante o curso e outras obtidas a partir de estudos extras feitos pelo aluno para facilitar a construção dos projetos. Os projetos foram detalhadamente descritos destacando as suas informações únicas como objetivo, requisitos e resultados desenvolvidos pelo aluno. Também foram descritos os processos de criação projetual, alinhamento das propostas realizadas e as inspirações e informações coletadas para cada um deles.

Assim, esse documento se torna uma valiosa ferramenta de apresentação do desenvolvimento do aluno no ambiente acadêmico e ajuda na inserção no mercado de trabalho. Para além disso, serve também como inspiração para outros alunos na elaboração de futuros trabalhos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AITCHISON, Liz. **Digital Illustration: A Course for Beginners**. London: Laurence King Publishing, 2013.

BRASIL, Governo da Paraíba. **Artesanato do Nordeste**. Disponível em: <https://pap.pb.gov.br>.

BRASIL, Prefeitura Municipal de Cabedelo. **Plano de manejo do Parque Natural Municipal de Cabedelo**, 2023.

BROWN, Tim. **Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation**. New York: HarperBusiness, 2009.

BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa para Deletar o Fim das Velhas Ideias**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. **Marcas e sinalização: Práticas em design corporativo**. São Paulo: SENAC, 2007.

DRUON, Maurice. **O Menino do Dedo Verde**. Publicado originalmente em 1957.

FIA. **Design Thinking: o que é, como aplicar e passo a passo**. 2023. <https://fia.com.br/blog/design-thinking/#:~:text=O%20design%20thinking%20é%20mais,uma%20profunda%20empatia%20pelos%20usuários>. Acessado em 8 de Janeiro de 2025.

FOX, Chris. **Splatoon and the Secrets of Great Game Design**. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/av/technology-45448568>. Acesso em 7 de Dezembro de 2023.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GARCIA, Fábio. **Junji Ito: Mangás do mestre do terror ganham adaptação na Netflix**. Omelete, 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/junji-ito-mangas-brasil-anime-netflix>. Acesso em 7 de Dezembro de 2023.

GIBSON, David. **The Wayfinding Handbook: information design for public places**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2009.

GOMES, R. S. **Gestão de portfólios: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: Editora Projotar, 2019.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

ITO, Junji. **Smashed**. Tóquio: Asahi Sonorama, 2019.

ITO, Junji. **Tomie**. Tóquio: Asahi Sonorama, 1987.

KING, Stephen. **It**. Nova York: Viking Press, 1986.

KING, Stephen. **The Outsider**. Nova York: Scribner, 2018.

LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration**. New York: Viking Press, 1947.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: Como criar histórias em quadrinhos de sucesso**. São Paulo: M.Books, 2008.

MELO, Gabriela Gomes; LOPES, Danielly Amatte ; **Um livro pela capa: a influência do design de capa na decisão de compra dos livros da editora**



**DarkSide**, p. 49-63 . In: Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2021.

MERINO, Giselle. **GODP- Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos**: Uma metodologia de Design Centrado no Usuário. Florianópolis: Ngd/Ufsc, 2016. Disponível em: <[www.ngd.ufsc.br](http://www.ngd.ufsc.br)>.

MESTRINER, Fábio. **Design de Embalagem: Curso Básico**. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004.

MESTRINER, Fábio. **Design de Embalagem: Curso Avançado**. São Paulo: Senac, 2004.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1981

PAULINO, Reseli. **Biografia de Carybé e sua obra**. Arte e Artistas. Disponível em: <https://arteartistas.com.br/biografia-de-carybe-e-sua-obra/>.

PRADO, Carol. **Brasil é 3º mercado de animes fora do Japão e da China: Por que eles são mais populares do que nunca**. G1. Tóquio, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/05/07/brasil-e-3o-mercado-de-animes-fora-do-japao-e-da-china-por-que-eles-sao-mais-populares-do-que-nunca.ghtml>

RINOTUNA. **character artist**. Disponível em: <https://rinotuna.artstation.com>

RODRIGUES, Samara. **O que é Stop Motion?**. São Paulo: Educa+Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.educamaibrasil.com.br/educacao/carreira/o-que-e-stop-motion->

SAMARA, Timothy. **Design Gráfico: Fundamentos para um uso eficaz da linguagem visual**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

SILVA, J. A.; COSTA, L. P. **O papel do portfólio no design contemporâneo**. São Paulo: Editora Design Atual, 2022.

SILVER, Stephen. **Silver's Way: Techniques for Character Design**. 1ª ed. Stephen Silver Productions, 2012.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. 1. ed. Los Angeles: Design Studio Press, 2017.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Londres: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.

SOUZA, Warley. **"Stephen King"**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/biografia/stephen-king.htm>. Acesso em 7 de Dezembro de 2023.

STEVENSON, Robert Louis. **O Médico e o Monstro**. Londres: Longmans, Green & Co, 1886.

STOKER, Bram. **Drácula**. Londres: Archibald Constable and Company, 1897.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators**. New York: Faber & Faber, 2009.


WILSON, Jennifer. **The Brothers Grimm Were Dark for a Reason**. *The New Yorker*, 4 nov. 2024. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2024/11/11/the-brothers-grimm-a-biography-and-schmiesing-book-review>. Acesso em: 22 nov. 2024.

WHEELER, Alina. **Design de Identidade da Marca**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2017.

WOEBCKEN, Cayo. **Design Thinking: uma forma inovadora de pensar e resolver problemas.** 2019. <https://rockcontent.com/br/blog/design-thinking/> acessado em: 8 de Janeiro de 2025

G.M., Abel. **História do Xadrez: Desafio Intelectual.** National Geographic. 2023 Disponível em: [https://www.nationalgeographic.pt/historia/historia-xadrez-desafio-intelectual\\_4073](https://www.nationalgeographic.pt/historia/historia-xadrez-desafio-intelectual_4073). Acesso em 15 de Outubro de 2024

YANG, John. **O Xadrez está Crescendo em Popularidade entre Todas as Idades. Entenda o Porquê.** PBS News. 2023 Disponível em: [https://www-pbs-org.translate.goog/newshour/show/chess-is-surg-ing-in-popularity-a-mong-all-ages-heres-why?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-pbs-org.translate.goog/newshour/show/chess-is-surg-ing-in-popularity-a-mong-all-ages-heres-why?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc). Acesso em 17 de Outubro de 2024

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

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC Finalizado do aluno Arthur Chaves de Carvalho com Ficha e Aprovação. Link para versão hd :

<https://drive.google.com/file/d/1MtgLEmS5Lel30vOwlvRNG1iMPbuzxHbH/view?usp=sharing>

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Assunto:</b>             | TCC Finalizado do aluno Arthur Chaves de Carvalho com Ficha e Aprovação. Link para versão hd : <a href="https://drive.google.com/file/d/1MtgLEmS5Lel30vOwlvRNG1iMPbuzxHbH/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1MtgLEmS5Lel30vOwlvRNG1iMPbuzxHbH/view?usp=sharing</a> |
| <b>Assinado por:</b>        | Arthur Chaves  |
| <b>Tipo do Documento:</b>   | Anexo  |
| <b>Situação:</b>            | Finalizado   |
| <b>Nível de Acesso:</b>     | Ostensivo (Público)  |
| <b>Tipo do Conferência:</b> | Cópia Simples  |

Documento assinado eletronicamente por:

- Arthur Chaves de Carvalho, DISCENTE (202217010015) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 22/03/2025 02:41:23.

Este documento foi armazenado no SUAP em 31/03/2025. 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: 1440708  
Código de Autenticação: a57c4aa581

