



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

ANA LETÍCIA PEREIRA DO AMARAL

PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO:
Processos e Soluções.

CABEDELO
2026

ANA LETÍCIA PEREIRA DO AMARAL

PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO:
Processos e Soluções.

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

Orientador(a): Professor Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves.

CABEDELLO
2026

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

A485p Amaral, Ana Letícia Pereira do.
 Portfólio de Design Gráfico: Processos e soluções / Ana Letícia Pereira do
 Amaral – Cabedelo, 2026.
 139 f.: il.

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

Orientador: Professor Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves.

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

CDU 741+003.65



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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Ana Leticia Pereira do Amaral

PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO: PROCESSOS E SOLUÇÕES

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

Aprovada em 30 de junho de 2026.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Rafaela Santana

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2026

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 28/07/2026 20:30:02.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 28/07/2026 21:12:59.
- **Rafaela Santana de Souza**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 28/07/2026 21:13:33.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/07/2026. 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 912763
Verificador: 171542887a
Código de Autenticação:



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

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Ivana, por todo o seu esforço, dedicação e apoio. Garantindo que eu pudesse alcançar todos os meus objetivos independente das nossas dificuldades.

Ao meu pai, que acreditou em mim e me proporcionou as melhores oportunidades para que eu chegasse até o fim. Sempre reforçando a importância da minha graduação.

Ao meu namorado, Henrique, e à minha melhor amiga, Rebeca, que fazem parte da minha vida e estão comigo nos melhores e piores momentos, me enxendo de amor e um carinho incondicional. Eu amo poder crescer junto com vocês e tê-los ao meu lado para compartilhar momentos únicos.

À todos os meus familiares e amigos, importantes para o meu desenvolvimento. Todos que puderam fazer parte da minha vida e me proporcionaram momentos de alegria e descontração.

À todos os meus admiráveis professores, pela dedicação e auxílio durante a minha jornada. Especialmente ao meu orientador Ticiano, por ser tão atencioso e dedicado, me proporcionando um processo de escrita tranquilo e me encorajando em todos os momentos de ansiedade e insegurança. Com os seus ensinamentos eu fui capaz de evoluir como designer e como pessoa.

À todos os amigos que eu fiz durante o curso, que tornaram o processo de aprendizado mais leve e descontraído. Com vocês, eu pude vivenciar primeiras experiências em diferentes áreas do design, compartilhar conhecimentos e apreciar dias incríveis que foram além do ambiente acadêmico.

Um agradecimento especial, às mulheres responsáveis pela minha criação, Ivana, Marilda e Mariza. Obrigada por serem tão fortes e por me ensinarem a ser quem eu sou, sem vocês eu não chegaria até aqui.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso da aluna Ana Letícia Pereira do Amaral, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB *Campus* Cabedelo, consiste em um portfólio que reúne dez projetos acadêmicos e externos de diferentes áreas. A escolha do formato justifica-se pela relevância do portfólio como ferramenta de valorização das habilidades técnicas e criativas desenvolvidas ao longo de sua trajetória acadêmica. Os trabalhos englobam áreas como identidade de marca (com metodologias de Maria Luísa Peón e Tim Brown), fotografia de produtos (método *Weekend Creative*), design editorial (*Double Diamond* e Bruno Munari) e design de sinalização (metodologia de Joan Costa). Os projetos apresentam o detalhamento dos processos desde a problemática e aplicação metodológica até os resultados visuais finais, além de propostas de ajustes para melhorias como forma de autoavaliação. O conjunto dos projetos está disponível no perfil da designer na plataforma Behance¹.

Palavras-chave: Design gráfico, portfólio, fotografia de produtos, identidade visual, design editorial.

¹ Disponível em: <https://www.behance.net/analeticia>. Acesso em: 30 jul. 2026.

ABSTRACT

This Course Completion Work by student Ana Letícia Pereira do Amaral, from the Higher Education Technology Program in Graphic Design at IFPB Campus Cabedelo, consists of a portfolio that brings together ten academic and external projects from different areas. The choice of format is justified by the relevance of the portfolio as a tool to showcase the technical and creative skills developed throughout her academic trajectory. The works encompass areas such as brand identity (using methodologies by Maria Luísa Peón and Tim Brown), product photography (*Weekend Creative* method), editorial design (*Double Diamond* and Bruno Munari), and signage design (Joan Costa's methodology). The projects present the detailed processes from the initial problem statement and methodological application to the final visual results, as well as proposals for improvement adjustments as a form of self-assessment. The set of projects is available on the designer's profile on the Behance platform².

Keywords: Graphic design, portfolio, product photography, visual identity, editorial design.

² Available at: <https://www.behance.net/analeticia>. Accessed: July 30, 2026.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Curadoria do portfólio.....	11
Figura 2 - Metodologia de Maria Luisa Peón.....	12
Figura 3 - Metodologia de Tim Brown.....	13
Figura 4 - Metodologia de Bruno Munari.....	14
Figura 5 - Metodologia da British Design Council.....	15
Figura 6 - Metodologia de Ticiano Alves.....	16
Figura 7 - Metodologia de Joan Costa.....	17
Figura 8 - Identidades visuais analisadas.....	19
Figura 9 - Assinatura visual centralizada e alinhada à esquerda.....	20
Figura 10 - Tipografias utilizadas.....	21
Figura 11 - Código de cores e iconografia.....	21
Figura 12 - Aplicação em botton. (Mockup).....	22
Figura 13 - Aplicação em canecas. (Mockup).....	22
Figura 14 - Aplicação em papel timbrado e camiseta. (Mockup).....	22
Figura 15 - Análise diacrônica de Campanhas Publicitárias.....	26
Figura 16 - Análise diacrônica de Padrões Eurocentristas.....	27
Figura 17 - Análise diacrônica de Campanhas Anti Racistas.....	27
Figura 18 - Painel de referência.....	28
Figura 19 - Painel de referência estética.....	28
Figura 20 - Painel de público-alvo.....	29
Figura 21 - Persona Dandara.....	29
Figura 22 - Rascunhos de tipografia e assinatura visual.....	30
Figura 23 - Rascunho de elementos gráficos.....	30
Figura 24 - Testes de paleta de cor.....	31
Figura 25 - Testes de ilustrações.....	31
Figura 26 - Primeiros testes.....	32
Figura 27 - Tipografia Retintus.....	32
Figura 28 - Tipografia Bahnschrift.....	33
Figura 29 - Assinatura visual “Preto Luz”.....	33
Figura 30 - Paleta de cor.....	33
Figura 31 - Assinatura visual em contraste.....	34
Figura 32 - Iconografia.....	34
Figura 33 - Padronagens.....	35
Figura 34 - Aplicação em cartazes estilo lambe-lambe. (Mockup).....	36
Figura 35 - Aplicação em cartazes estilo lambe-lambe. (Mockup).....	36
Figura 36 - Aplicação em ecobag, botton e adesivos. (Mockup).....	37
Figura 37 - Aplicação em folder. (Mockup).....	37
Figura 38 - Painel de referências.....	40
Figura 39 - Ensaio Rinascita.....	41
Figura 40 - Assinatura Visual e Tipografias utilizadas.....	42
Figura 41 - Aplicação da assinatura em fotos da profissional.....	42
Figura 42 - Significado e código de cores.....	43

Figura 43 - Resultado do símbolo de tulipas.....	43
Figura 44 - Aplicação em cartão de visita. (Mockup).....	44
Figura 45 - Aplicação em quadros de fotografias. (Mockup).....	44
Figura 46 - Aplicação em quadro de fotografia. (Mockup).....	44
Figura 47 - Aplicação em post do instagram. (Mockup).....	45
Figura 48 - Aplicação em copo de café e ecobag. (Mockup).....	45
Figura 49 - Aplicação em embalagens. (Mockup).....	45
Figura 50 - Persona 1, Joice.....	48
Figura 51 - Persona 2, Lúcia.....	49
Figura 52 - Moodboard.....	50
Figura 53 - Painel de referências.....	51
Figura 54 - Painel de referências para paleta de cores.....	52
Figura 56 - Pesquisa de tipografias sem serifa.....	53
Figura 57 - Resultado das três versões da assinatura visual da marca.....	54
Figura 58 - Tipografias utilizadas.....	54
Figura 59 - Paleta de cores.....	55
Figura 60 - Elementos gráficos.....	55
Figura 61 - Aplicação em cartão de visita. (mockup).....	56
Figura 62 - Aplicação em cartão de agradecimento/presente. (mockup).....	56
Figura 63 - Aplicação em ecobag e adesivos. (mockup).....	57
Figura 64 - Aplicação em redes sociais.....	57
Figura 65 - Painel de Referências.....	61
Figura 66 - Referências de paleta de cores neutras.....	61
Figura 67 - Referências de paleta de cores intermediárias. Figueiredo.....	62
Figura 68 - Referências de paleta de cores vibrantes.....	62
Figura 69 - Pesquisa de tipografias.....	63
Figura 70 - Testes de assinatura visual e tipografia.....	63
Figura 71 - Rascunhos de iconografia.....	64
Figura 72 - Assinatura Visual.....	65
Figura 73 - Tipografia utilizada.....	65
Figura 74 - Paleta de cores neutras.....	66
Figura 75 - Paleta de cores intermediárias.....	66
Figura 76 - Visão geral da identidade visual.....	67
Figura 77 - Visão geral da identidade visual.....	67
Figura 78 - Aplicação em adesivo, botton e interface digital. (Mockup).....	68
Figura 79 - Aplicação em botton e caneta. (Mockup).....	68
Figura 80 - Versões alternativas da obra.....	71
Figura 81 - Painel para referências de ilustrações.....	72
Figura 82 - Referência de diagramações.....	73
Figura 83 - Testes de ilustração do personagem e diagramação dos capítulos.....	74
Figura 84 - Rascunho de ilustração e de pintura em aquarela.....	76
Figura 85 - Teste de diagramação e ilustração.....	76
Figura 86 - Capa e contracapa. (Mockup).....	77
Figura 87 - Folha de guarda. (Mockup).....	78

Figura 88 - Tipografias utilizadas.....	78
Figura 89 - Ilustrações de página única e dupla. (Mockup).....	79
Figura 90 - Moodboard.....	82
Figura 91 - Rascunhos.....	82
Figura 92 - Teste de tipografias para capa e corpo de texto.....	84
Figura 93 - Primeiro teste de diagramação (Print da tela).....	85
Figura 94 - Ilustração de capa e contracapa.....	85
Figura 95 - Experimentação de harmonia entre imagem e texto.....	86
Figura 96 - Resultado de capa e contracapa. (Mockup).....	87
Figura 97 - Resultado da diagramação do Sumário e do Capítulo Dois. (Mockup).....	88
Figura 98 - Resultado da Folha de Guarda e Folha de rosto. (Mockup).....	89
Figura 99 - Resultado da Impressão.....	90
Figura 100 - Benchmarking.....	92
Figura 101 - Moodboard do público infantil.....	93
Figura 102 - Moodboard do público pré-adolescente.....	94
Figura 103 -Referências de ilustração para o público infantil.....	95
Figura 104 - Referências de ilustração para o público pré-adolescente.....	95
Figura 105 - Paleta de cor do público infantil.....	96
Figura 106 - Paleta de cor do público pré-adolescente.....	96
Figura 107 - Rascunhos da personagem Iara.....	97
Figura 108 - Rascunhos da personagem Marina.....	98
Figura 109 - Rascunhos de diagramação.....	99
Figura 110 - Visão geral da cartilha para crianças.....	100
Figura 111 - Visão geral da cartilha para Pré-Adolescentes.....	101
Figura 112 - Sequência de posts para a divulgação da cartilha infantil.....	102
Figura 113 - Sequência de posts para a divulgação da cartilha pré-adolescente.....	102
Figura 114 - Produto selecionado.....	105
Figura 115 - Persona 1, Pâmela.....	106
Figura 116 - Persona 2, Helena.....	106
Figura 117 - Brainstorm.....	107
Figura 118 - Painel visual.....	108
Figura 119 - Moodboard.....	108
Figura 120 - Shootplan.....	109
Figura 121 - Imagens da sessão fotográfica.....	110
Figura 122 - Fotos para o instagram.....	111
Figura 123 - Fotos para site.....	112
Figura 124 - Fotos para site.....	113
Figura 125 - Exterior do Espaço Cultural José Lins do Rêgo.....	115
Figura 126 - Ambientes do interior do Espaço Cultural.....	116
Figura 127 - Planta baixa do fluxo dos usuários.....	117
Figura 128 - Planta baixa dos tipos de sinais.....	118
Figura 129 - Painel de referência estética.....	119
Figura 130 - Painel de referência de sinalizações.....	120
Figura 131 - Tabela do sistema de códigos das sinalizações.....	120

Figura 132 - Tipografia Raleway.....	121
Figura 133 - Pictogramas.....	122
Figura 134 - Pictogramas regulamentadores e direcionais.....	122
Figura 135 - Paleta de cores.....	123
Figura 136 - Modelos e Proporções 1.....	123
Figura 137 - Modelos e Proporções 2.....	124
Figura 138 - Modelos e Proporções 3.....	124
Figura 139 - Especificações da sinalização direcional 1.....	125
Figura 140 - Especificações das sinalizações 2.....	126
Figura 141 - Especificações das sinalizações 3.....	126
Figura 142 - Especificações das sinalizações 4.....	127
Figura 143 - Manual de Sinalização.....	128
Figura 144 - Aplicações do design de sinalização.....	129

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	9
2. METODOLOGIA	11
2.1. Identidade Visual	12
2.1.1. “Sistemas de Identidade Visual”, Maria Luisa Peón (2001)	12
2.1.2. “Design Thinking”, Tim Brown (2009)	13
2.2. Design editorial	14
2.2.1. “Das coisas Nascem Coisas”, Bruno Munari (2019)	14
2.2.2. “Double Diamond”, British Design Council (2005)	15
2.3. Fotografia de Produtos	16
2.3.1. “Metodologia Weekend Creative”, Ticiano Alves (2022)	16
2.4. Design de Sinalização	17
2.4.1. “Metodologia Joan Costa”, Joan Costa (2022)	17
3. PORTFÓLIO DE PROJETOS	18
3.1. IDENTIDADE VISUAL	18
3.1.1. Espaço Interativo - Identidade Visual, 2024.2	18
3.1.2. Preto Luz - Projeto Integrador, 2024.2	24
3.1.3. Júlia Farias - Identidade visual para marca pessoal, 2025.2	39
3.1.4. Sonhos Bordados - Branding, 2026.1	47
3.1.5. 2V.OS - Identidade Visual, 2026.1	59
3.2. DESIGN EDITORIAL	70
3.2.1. “O Pequeno Príncipe” - Ilustração e Design Editorial, 2024.2	70
3.2.2. “Carmilla: A vampira de Karnstein” - Design editorial, 2025.1	80
3.2.3. Cartilha de Preservação do Patrimônio Marítimo Ambiental e Cultural do Brasil - Projeto de Extensão, 2025.2	91
3.3. FOTOGRAFIA DIGITAL	104
3.3.1. Hershey’s Coffee Creations Espresso - Fotografia de produtos, 2025.1	104
3.4. DESIGN DE SINALIZAÇÃO	114
3.4.1. Espaço Cultural José Lins do Rego - Design de Sinalização, 2025.2	114
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	131
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	132

1. APRESENTAÇÃO

Para o Trabalho de Conclusão do Curso de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB - Cabedelo são aceitos diversos formatos de trabalhos acadêmicos, como monografia, artigo, relatório e portfólio. Destes, o portfólio se destaca, pois, bem desenvolvido, se torna uma ferramenta de apresentação e divulgação do trabalho e da capacidade criativa de um designer gráfico. Desta maneira, este trabalho tem como objetivo apresentar um portfólio formado por dez projetos que demonstram o aprimoramento contínuo das habilidades técnicas e criativas adquiridas durante o período de formação acadêmica da designer gráfica Ana Letícia Amaral.

Brito (2009 *apud* Gomes et al., 2019, p. 2) pontuam que, “o Portfólio é uma maneira criativa de construção de aprendizagem [... onde o] conhecimento não está pronto e acabado, ele é contínuo”. Isso reforça a importância do portfólio como ferramenta de autoavaliação e acompanhamento da evolução da capacidade criativa do designer, indo além de ser apenas uma exibição de trabalhos.

Para a construção deste documento, foi realizada uma curadoria de projetos produzidos pela designer ao longo do curso, dentro das disciplinas e externos ao meio acadêmico. Esse processo de curadoria foi feito através da seleção, análise e organização de projetos considerando a variedade de áreas e afinidade pessoal.

Os projetos definidos foram: identidade visual para o projeto de extensão Espaço Interativo e para o projeto de marca pessoal Júlia Farias; redesign dos livros “O Pequeno Príncipe” e “Carmilla: A Vampira de Karnstein”; projeto integrador Preto Luz, das disciplinas de Identidade visual, Teoria e história do design, Tipografia, Análise gráfica, Ilustração e Editoração; projeto fotográfico do chocolate “Hershey’s Coffee Creations da linha Espresso”; desenvolvimento editorial de uma cartilha digital em parceria com o Museu EXEA; sistema de sinalização para o Espaço Cultural José Lins do Rego; identidade visual para o projeto Sonhos Bordados e uma identidade visual para o web app 2V.OS.

Os projetos selecionados abrangem áreas diversas e utilizaram metodologias típicas e adaptadas, tais como: Peón (2001) e Brown (2009) para identidade visual; Alves (2022) para fotografia de produtos; Munari (2019) e Double Diamond (2005) para design editorial. Cada projeto estará descrito quanto: contextualização, problemática, concepção e solução visual alcançada.

Além disso, uma autoanálise será apresentada, trazendo pontos fracos e fortes do trabalho, bem como as dificuldades encontradas ao longo da sua execução.

Os projetos que compõem este trabalho de conclusão de curso estão disponíveis em um link do site Behance³, com exceção do Projeto de Design Editorial para o Museu EXEA, que estará disponível na plataforma digital do Museu⁴. Essas plataformas servirão como comprovação do desenvolvimento acadêmico e profissional de Ana Letícia como designer gráfico.

³ Disponível em: <https://www.behance.net/analeticia>. Acesso em: 30 jul. 2026.

⁴ Disponível em: <https://www.museuexea.org/>. Acesso em: 30 jul. 2026.

2. METODOLOGIA

A construção de um portfólio tem início com o processo de curadoria. Por sua vez, a curadoria possui múltiplas etapas, sendo elas: selecionar, analisar, organizar e apresentar um dado conhecimento produzido (BRUNO, 2015). No caso do presente documento, foram abordados trabalhos realizados pela Designer Ana Letícia ao longo do curso de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB Cabedelo.

Os trabalhos, foram selecionados por afinidade pessoal, abrangendo diversas áreas do design, como identidade visual, fotografia digital e design editorial, estando organizados em cada categoria na ordem cronológica. A estrutura de cada projeto está detalhada, apresentando a contextualização, a definição da problemática, os principais processos criativos, solução encontrada, a adaptação de habilidades nos diferentes contextos e uma autocrítica construtiva, apontando possíveis melhorias como forma de aprendizado. Na estrutura da descrição também é apresentada a participação da designer no desenvolvimento de cada projeto.



Figura 1 - Curadoria do portfólio. Fonte: autoria própria.

2.1. Identidade Visual

2.1.1. “Sistemas de Identidade Visual”, Maria Luisa Peón (2001)

Para criação de identidade visual, foi utilizada a metodologia de Sistemas de Identidade Visual de Maria Luisa Peón (2001). O método é dividido em três fases: problematização, onde se analisa e organiza as informações do projeto para um *briefing* completo; concepção, essa é a fase em que a identidade é delineada por meio de quatro etapas essenciais (geração de alternativas, definição do partido, solução preliminar e validações); e, por fim, a especificação, onde é apresentado as aplicações e a solução final do projeto. Cada uma dessas fases tem um papel fundamental para garantir que o resultado seja um sistema de identidade visual eficiente e coeso.



Figura 2 - Metodologia de Maria Luisa Peón. Fonte: autoria própria.

2.1.2. “Design Thinking”, Tim Brown (2009)

Utilizou-se também para o desenvolvimento de identidade visual, a metodologia do Design Thinking, de Tim Brown (2009), seguindo a sugestão da professora orientadora do projeto. O processo envolve as seguintes etapas: empatia, para analisar e entender as necessidades do público-alvo; definição, que usa as informações coletadas para delimitar o problema; ideação, para gerar soluções criativas; e, por fim, a fase de implementação, que concretiza a solução final do projeto.



Figura 3 - Metodologia de Tim Brown. Fonte: autoria própria.

2.2. Design editorial

2.2.1. “Das coisas Nascem Coisas”, Bruno Munari (2019)

Para a elaboração de design editorial, foi utilizada a metodologia “Das Coisas Nascem Coisas”, de Bruno Munari (2019). O processo seguiu as seguintes etapas adaptadas: definição do problema, onde é analisado e definido as limitações e expectativas com as quais o designer vai trabalhar; coleta de dados, onde é reunido os conhecimentos sobre o problema e elaborado as possíveis soluções; criatividade, ideias são geradas dentro dos limites definidos e dos dados coletados; materiais e tecnologias, nessa fase é organizado os recursos disponíveis para realização do projeto; experimentação, uma etapa de experimentação visual onde a criatividade é executada com os materiais e tecnologias selecionados; e, por fim, a solução, que resulta na aplicação da solução final do projeto. (Vianna, 2025).



Figura 4 - Metodologia de Bruno Munari. Fonte: autoria própria.

2.2.2. “Double Diamond”, *British Design Council (2005)*

O Double Diamond é uma metodologia de design popularizada pelo British Design Council em 2005, que se estrutura em quatro fases principais: Descoberta, consiste em pesquisa para empatia e abrangência de diversas possibilidades; Definição, onde a pesquisa é sintetizada; Desenvolvimento, momento de criatividade para gerar e prototipar soluções e; Entrega, convergindo para a solução e lançamento final.

Seu objetivo é sistematizar o desenvolvimento de soluções ao alternar entre o pensamento divergente, focado na exploração e geração de múltiplas possibilidades e o pensamento convergente, voltado ao refinamento e à seleção das melhores ideias. Essa metodologia foi escolhida para mapear o desenvolvimento do design editorial, proporcionando uma estrutura clara e centrada nas necessidades do público.

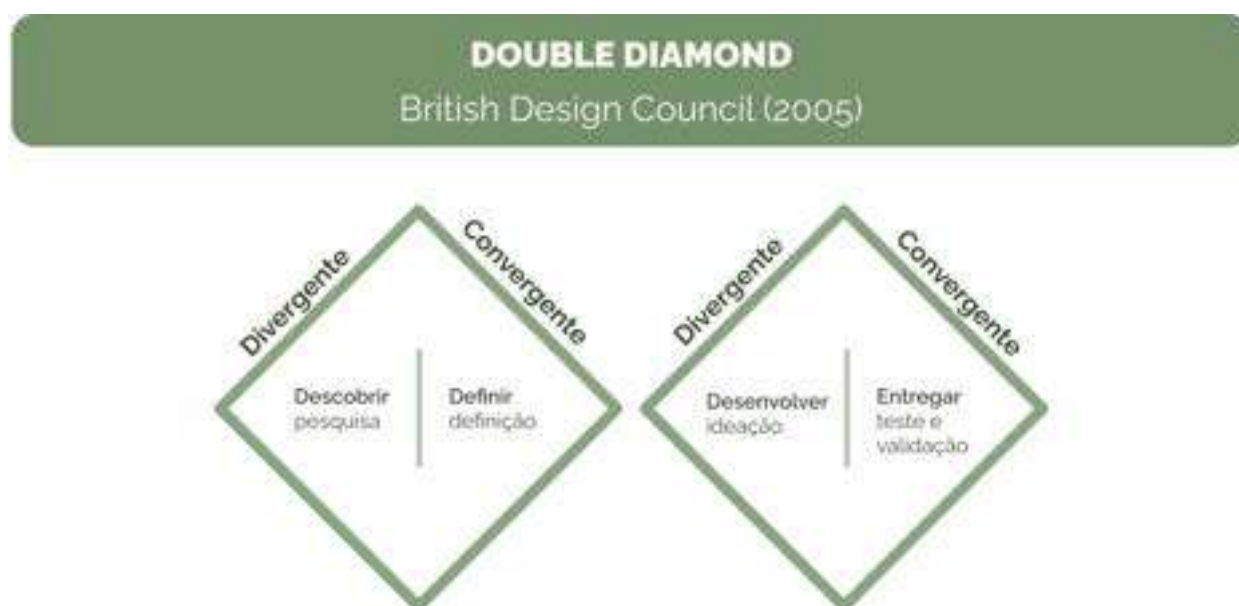


Figura 5 - Metodologia da *British Design Council*. Fonte: autoria própria.

2.3. Fotografia de Produtos

2.3.1. “Metodologia *Weekend Creative*”, Ticiano Alves (2022)

A metodologia *Weekend Creative*, criada pelas designers Arabela e Elle, foi adotada para o desenvolvimento de projetos de fotografia de produto e adaptada por Alves (2022) para o ambiente acadêmico, visando otimizar a produção de imagens com impacto comercial. O processo compreende as seguintes etapas: seleção do produto; pesquisa aprofundada do produto e da marca; *brainstorm*, para geração de ideias criativas; *shootplan*, para um planejamento visual detalhado; logo após, a sessão fotográfica; pós-produção para edição e tratamento das imagens e a entrega final do projeto.



Figura 6 - Metodologia de Ticiano Alves. Fonte: autoria própria.

2.4. Design de Sinalização

2.4.1. “Metodologia Joan Costa”, Joan Costa (2022)

A metodologia de Joan Costa, originalmente consolidada em 1987 com sete etapas (Contato, Levantamento de Dados, Organização, Desenvolvimento, Realização, Supervisão e Controle Experimental), foi redefinida pelo autor em 2007 para seis etapas principais, entretanto, para o projeto de sinalização do portfólio, utilizou-se uma versão adaptada de cinco etapas, sendo elas: Coleta de Informações, onde se reúnem dados relevantes como as características do ambiente, o perfil dos usuários, a identidade visual e os problemas do local; Projeto do Sistema, que organiza os principais fluxos após uma análise dos espaços; Sistema Básico de Códigos e Sinais, no qual se estrutura uma tabela com as informações de cada placa; Design Gráfico, onde se desenvolvem os caminhos estéticos e as proporções das sinalizações; e, por fim, as Especificações, responsável pelos desenhos técnicos e aplicações. Essa estrutura possibilita a criação de sistemas de sinalização coesos, capazes de promover uma comunicação funcional que organiza os espaços de interação e reforça a identidade visual.



Figura 7 - Metodologia de Joan Costa. Fonte: autoria própria.

3. PORTFÓLIO DE PROJETOS

3.1. IDENTIDADE VISUAL

3.1.1. Espaço Interativo - Identidade Visual, 2024.2

Equipe:

Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha e Raissa Gabryele.

Categoria:

Identidade Visual

Cliente:

UFPB - Campus IV

Temática:

Identidade de projeto de extensão.

Ano:

2024

Método:

Sistemas de Identidade Visual (Peón, 2001)

Solicitação

Foi solicitada a criação de uma identidade visual para o projeto de extensão intitulado *Brincar e Aprender: Construindo um Espaço Interativo para os/as Filhos/as das Discentes do Campus IV - UFPB*. O presente projeto foi desenvolvido sob a coordenação/orientação da Profa. Dra. Sabrina Grisi Pinho de Alencar, do Departamento de Educação da UFPB. O objetivo do Brincar e Aprender foi disponibilizar um espaço interativo e multidisciplinar para os/as filhos/as de alunas, proporcionando melhoria na condição de estudo dessas discentes e colaborando na formação de alunos dos cursos de Pedagogia e Letras, através de experiências com atividades pedagógicas para crianças na faixa etária de 01 a 08 anos de idade, trazendo benefícios para toda a comunidade acadêmica.

Metodologia

Neste projeto optou-se pela metodologia "Sistemas de identidade visual", de Maria Luísa Peón (2001). Este método é dividido em três etapas consideradas fundamentais, sendo elas: problematização, concepção e especificação.

Etapa 1 - Problematização

Após o recebimento desta solicitação, foi feito um estudo sobre o projeto através da leitura do documento oficial que apresenta a justificativa de sua criação, os objetivos previstos e os resultados esperados. Além disso, houve momentos de conversa com a professora responsável, possibilitando o alinhamento das principais ideias, necessidades e características desejadas para o projeto.

A Professora também apontou que esse projeto teria restrições orçamentárias, portanto, não haveria a reprodução de todos os materiais que fossem desenvolvidos. Por isso, priorizou-se a elaboração da assinatura visual, que seria utilizada na criação de redes sociais para divulgação do projeto e aplicada na produção de camisas para o fardamento adequado das alunas e algumas canecas que seriam utilizadas como lembrancinhas também para participantes e colaboradores do projeto.

Etapa 3 – Concepção

Reunindo estas informações, foi iniciada uma análise de projetos de identidade visual que envolvessem organizações de educação infantil ou temáticas semelhantes. Essa busca foi realizada através do compartilhamento de projetos postados na plataforma Behance entre as integrantes da equipe.



Figura 8 - Identidades visuais analisadas. Fonte: compilação do autor.

Após a visualização das referências, e reunidas às sugestões das alunas participantes do projeto de extensão, estabeleceu-se o desenvolvimento de uma identidade simples, porém preenchida de cores estimulantes e com uma iconografia que representasse cada característica integrante do espaço.

O espaço seria uma sala dividida por ambientes desenvolvidos pelas pedagogas, onde cada um representaria o que seria disponibilizado para as crianças, como jogos matemáticos, música, literatura e brincadeiras tradicionais.

Etapa 4 – Especificação (Resultados)

Esse projeto se conclui com o desenvolvimento de uma identidade visual agradável, contendo a representação de elementos lúdicos e cores que intensificam uma atmosfera infantil e aconchegante.

A assinatura visual possui um logotipo divertido conferindo a utilização da tipografia “Birdigo” juntamente com uma iconografia que seguiu a proposta principal desenvolvida na etapa de concepção, representando as atividades que seriam presentes no ambiente. Também foi utilizada a tipografia “Alata Regular” para textos, garantindo uma concordância visual entre os demais materiais textuais.



Figura 9 - Assinatura visual centralizada e alinhada à esquerda. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 10 - Tipografias utilizadas. Fonte: autoria própria.



Figura 11 - Código de cores e iconografia. Fonte: autoria própria.



Figura 12 - Aplicação em botton. (*Mockup*) Fonte: arquivo do projeto.

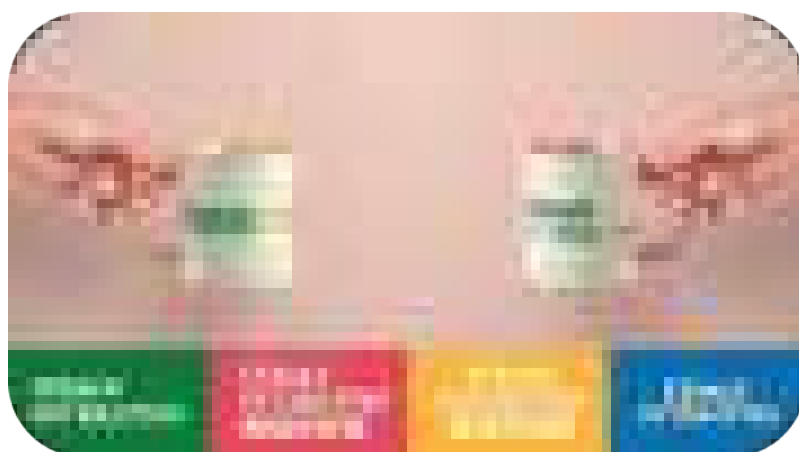


Figura 13 - Aplicação em canecas. (*Mockup*) Fonte: arquivo do projeto.



Figura 14 - Aplicação em papel timbrado e camiseta. (*Mockup*) Fonte: arquivo do projeto.

Análise Crítica

Este projeto teve início antes do período letivo da disciplina de Identidade Visual e, embora houvesse uma percepção de desafio técnico inicial, representou uma oportunidade de estudar e praticar essa vertente do Design. Além disso, permitiu a contribuição em um projeto de extensão com um relevante propósito social.

Durante o processo criativo, realizaram-se reuniões com a professora responsável e, devido à proximidade interpessoal preexistente com uma das integrantes do grupo, o diálogo ocorreu de forma fluida, gerando um processo tranquilo, facilitando o atendimento às demandas estéticas e à atmosfera visual pretendida.

Uma visita ao local chegou a ser organizada, contudo, não foi possível realizá-la por falta de disponibilidade. No entanto, o envio de registros em vídeo e imagens do espaço interativo possibilitou o envolvimento necessário para o desenvolvimento de uma solução funcional e eficiente, condizente com as características do ambiente.

3.1.2. Preto Luz - Projeto Integrador, 2024.2

Equipe:	Categoria:	Professores:
Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha, Raissa Gabryele, Danilo David e Sofia Steinbach.	Identidade Visual	Suellen Albuquerque, Daniel Lourenço, Anália Adriana
Disciplinas:	Ano:	Método:
Identidade visual, Teoria e história do design, Tipografia, Análise gráfica, Ilustração e Editoração	2024	Design Thinking (Brown, 2009)

Solicitação

O presente trabalho envolveu as disciplinas do segundo semestre de 2024, consistindo no desenvolvimento de um sistema de identidade visual, uma tipografia *display* e peças de comunicação visual, com o uso de ilustrações em técnica livre e semiótica, para promover a proposta do projeto. Com o objetivo de simular uma campanha de conscientização sob o tema geral “Minorias Sociais”, mas fazendo um recorte para o contexto local, o tema escolhido foi: “Valorização da beleza de jovens adultos pretos na cidade de João Pessoa”.

Metodologia

A metodologia utilizada foi “Design Thinking”, de Tim Brown (2009), seguindo a sugestão de uma das professoras orientadoras do projeto. O processo envolve as seguintes etapas adaptadas: empatia, definição, ideação e implementação.

Etapa 1 - Empatia

Para compreender as necessidades do tema e do público-alvo nesta etapa de empatia, foram feitas pesquisas referentes à evolução da representatividade preta, especialmente em campanhas relacionadas à estética e ao bem-estar. Esta, apesar de restrita e baseada em valores, história e fenótipos europeus ou brancos ocidentais, apresentou um avanço impulsionado por ondas de manifestações, movimentos sociais e debates raciais.

Logo após, foi realizada uma pesquisa voltada para o contexto local, incluindo a análise de artigos científicos, matérias jornalísticas e conteúdos de figuras públicas engajadas na comunidade afro, além da aplicação de um formulário on-line por meio do Google Forms. Este instrumento de coleta de dados foi composto por perguntas objetivas e discursivas, visando compreender como as pessoas pretas e pardas da cidade de João Pessoa percebem a representatividade da beleza preta e como isso reflete em sua autoestima.

Etapa 2 – Definição

Através das informações coletadas, tornou-se evidente a necessidade de uma campanha capaz de promover a valorização da beleza natural do povo negro, contribuindo para a construção da autoestima e da representatividade dessas pessoas, além de apoiar uma mudança cultural que reconheça e celebre as características únicas da população preta, promovendo maior representação e inclusão.

Com a intenção de aprofundar o estudo de características históricas de representatividade e resistência de pessoas pretas, bem como os avanços em campanhas publicitárias, foram realizadas análises diacrônica e sincrônica.

ANÁLISE DIACRÔNICA

- campanhas publicitárias com presença e representatividade negra.



1900



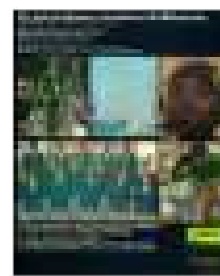
1920



1940



1950



1960



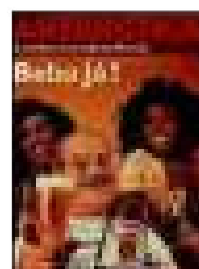
1970



1970



1970



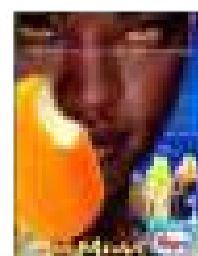
1980



1980



1980



1990



2000

Figura 15 - Análise diacrônica de Campanhas Publicitárias. Fonte: compilação do autor.

* Padrões Eurocentristas

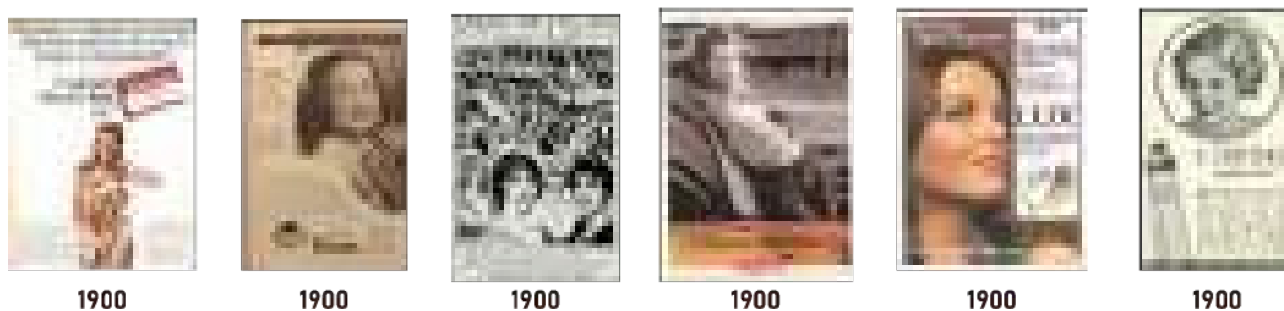


Figura 16 - Análise diacrônica de Padrões Eurocentristas. Fonte: compilação do autor.

Análise diacrônica de campanhas antirracistas.



Figura 17 - Análise diacrônica de Campanhas Antirracistas. Fonte: compilação do autor.

Concluindo a análise do material coletado e a determinação dos aspectos centrais do projeto, foram produzidos os painéis de referência estética, de público-alvo e a persona.



Figura 18 - Paineis de referência. Fonte: compilação dos autores.



Figura 19 - Paineis de referência estética. Fonte: compilação dos autores.



Figura 20 - Painel de público-alvo. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.

Dandara

Idade: 20 anos
 Gênero: Mulher cis
 Sexualidade: Bissexual

Dandara mora no bairro de Mangabeira, estuda design de moda e gosta de frequentar feiras de produtos orgânicos e consumir artesanato local, principalmente de artistas pretos que ela admira.

É engajada socialmente, preza pela liberdade social, pelo respeito e a representatividade do povo preto.

Figura 21 - Persona Dandara. Fonte: autoria própria.

Os primeiros testes da paleta de cores que poderia ser utilizada no desenvolvimento do projeto também foram elaborados. Para isto, utilizou-se as cores das principais referências estéticas adicionadas nos painéis, mantendo uma atmosfera vibrante.

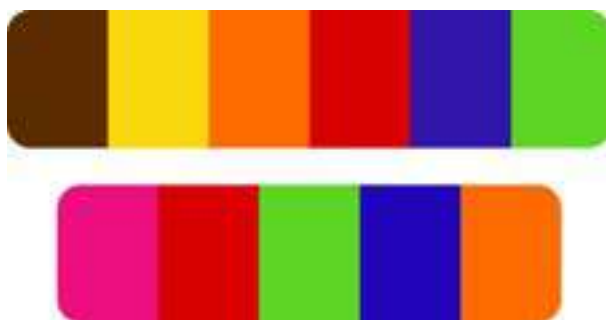


Figura 24 - Testes de paleta de cor. Fonte: autoria própria

Do mesmo modo, foram produzidas as ilustrações iniciais que seriam aplicadas nos cartazes. Essas foram feitas a partir do conceito de valorização da beleza preta, proporcionando aceitação e pertencimento.



Figura 25 - Testes de ilustrações. Fonte: autoria de Sofia Steinbach, Danilo Figueiredo e Ana Rocha.

(Print e foto de tela).

Etapa 3 – Prototipação

Na etapa de prototipação, foi colocado em prática a principal ideia desenvolvida no processo anterior. Com isso, a tipografia foi digitalizada e desenvolvida através de uma grade de derivação tipográfica, seguindo os processos determinados pelo professor. Essa produção proporcionou a visualização dos aspectos dos primeiros testes de assinatura da marca e da sua composição com elementos gráficos.



Figura 26 - Primeiros testes. Fonte: autoria de Raissa Souza.

Logo em seguida, a tipografia nomeada de “Retintus” foi finalizada possuindo apenas uma versão em caixa alta (letras maiúsculas). Ela apresenta características geométricas, com um visual propositalmente irregular. Para os demais elementos textuais a tipografia escolhida foi a Bahnschrift regular e semi condensado.



Figura 27 - Tipografia Retintus. Fonte: arquivo do projeto.

Bahnschrift



Figura 28 - Tipografia Bahnschrift. Fonte: arquivo do projeto.

O resultado da assinatura visual confere duas versões: uma em formato vertical e outra na horizontal. Essa variação foi determinada para garantir a eficiência na adaptação da marca em diferentes contextos de uso e aplicação. A versão final é o nome “Preto luz” “minha beleza brilha”, transmitindo com impacto e autenticidade a beleza preta.



Figura 29 - Assinatura visual “Preto Luz”. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 30 - Paleta de cor. Fonte: autoria própria.



Figura 31 - Assinatura visual em contraste. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 32 - Iconografia. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 33 - Padronagens. Fonte: arquivo do projeto.

Os elementos de composição também foram digitalizados, concluindo um visual que apresenta características fenotípicas de pessoas pretas. Esses elementos representam o cabelo crespo black, diferentes texturas de cabelos cacheados, trança nagô, diastema, além de elementos de resistência como o punho erguido e o pente garfo. Todos esses elementos estão ligados à ancestralidade e resistência do povo preto.

Etapa 4 – Implementação

Na etapa de implementação, a identidade visual foi simulada em diferentes materiais por meio da criação de *mockups*, que ilustram a aplicação da marca. Estes contemplam itens para divulgação do projeto como cartazes e folder, além de produtos como *ecobags*, *bottons*.



Figura 34 - Aplicação em cartazes estilo lambe-lambe. Fonte: arquivo do projeto. (*Mockup*)



Figura 35 - Aplicação em cartazes estilo lambe-lambe. Fonte: arquivo do projeto. (*Mockup*)



Figura 36 - Aplicação em *ecobag*, *botton* e adesivos. Fonte: arquivo do projeto. (*Mockup*)



Figura 37 - Aplicação em *folder*. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo e Raissa Souza. (*Mockup*)

Análise Crítica

Este projeto foi uma segunda experiência com um projeto integrador durante o curso, e apesar da familiaridade com o processo, as dificuldades não deixaram de existir. Contudo, houve o aproveitamento das orientações e conselhos de cada Professor, possibilitando o auxílio em dificuldades encontradas como no desenvolvimento dos cartazes, onde houveram problemas na construção de uma proposta que concluísse uma unidade visual entre as três peças que deveriam ser elaboradas. A solução foi produzida após ajustes entre as ilustrações, que foram feitos seguindo orientações dos Professores responsáveis pelas matérias de ilustração e análise gráfica, que analisaram e indicaram a utilização de elementos que representassem uma atmosfera divina nas ilustrações, utilizando também a semiótica.

3.1.3. Júlia Farias - Identidade visual para marca pessoal, 2025.2

Equipe:	Categoria:	Cliente:
Ana Letícia Amaral	Identidade Visual	Júlia Farias fotografia e videomaker
Temática:	Ano:	Método:
Marca pessoal	2025	Sistemas de Identidade Visual (Peón, 2001)

Solicitação

Júlia Farias é uma marca pessoal que representa uma profissional em fotografia e *videomaking*. Seu trabalho abrange áreas diversas, incluindo sessões em estúdios, cobertura de eventos, fotografia para marcas e serviços de *videomaker* destinados à empresários, marcas de moda, restaurantes, agências de viagem e propagandas.

A iniciativa surgiu da necessidade de solucionar a ausência de uma identidade visual para a fotógrafa paraibana, motivo de dificuldade em processos de divulgação e diferenciação dentro de um mercado competitivo. A solicitação envolveu o desenvolvimento de uma marca autêntica, que transmitisse uma imagem moderna e proporcionasse reconhecimento, bem como a valorização do seu trabalho profissional e representasse sua essência.

Metodologia

A metodologia utilizada para o processo de criação foi "Sistemas de identidade visual", de Peón (2001). Este método possibilita a concepção de um sistema de identidade eficiente e coeso, dividindo-se em três fases: problematização, concepção e especificação.

Etapa 1 - Problematização

O desenvolvimento da identidade iniciou-se mediante a uma análise de dados que foram coletados através de um modelo de *briefing* disponibilizado pela designer Ana Borges, servindo como um documento informativo e estratégico contendo informações importantes relacionadas ao negócio, à história e aos gostos pessoais do cliente. Por meio desse documento, foi possível identificar o posicionamento, os aspectos da marca, seu reconhecimento no mercado, público-alvo, além de características desejadas pela cliente para a solução visual, como cores e preferências para a criação do símbolo.

Etapa 2 – Concepção

Na etapa de concepção, foram elaboradas as principais alternativas para serem validadas e finalizadas. A partir das informações coletadas na primeira etapa, um painel de referências foi elaborado, determinando a atmosfera geral da marca ao somar inspirações de símbolo e estilos tipográficos, além de exemplos de construção de logo e de materiais para papelaria, possibilitando a inicialização do processo criativo.



Figura 38 - Painel de referências. Fonte: compilação do autor.

Após a validação do painel, o material foi desenvolvido dialogando com as características desejadas, como tipografia serifada e estilizada. Para o símbolo, optou-se por algo que não remetesse à profissão, mas sim ao movimento “Rinascita”, criado pela fotógrafa. Ele define ensaios fotográficos voltados para a valorização da beleza feminina e carrega a proposta do significado de renascimento da própria palavra, relacionando autoestima e evolução.

Quanto às cores, o vermelho puxado para o vinho tornou-se indispensável por ser a cor que representa os ensaios Rinascita e é uma marca das suas sessões. Com isso, uma cor suave foi pensada para manter o foco sofisticado juntamente com o vinho



Figura 39 - Ensaios Rinascita. Fonte: arquivo de fotografias produzidas por Júlia Farias.

Etapa 3 – Especificação (Resultados)

Com o objetivo de alcançar o público e, ao mesmo tempo, exaltar o potencial inovador e cuidadoso da fotógrafa, foi trabalhado o contraste. A marca da cliente foi definida com a logo principal, além da identidade visual para o seu projeto autoral de ensaios, o Rinascita.

A essência desse projeto se conclui com uma assinatura única, produzida por meio de caracteres estilizados conferindo elegância e contemporaneidade através das tipografias Imperial Script Regular e Noto Serif Display (serifadas), que foram aplicadas na formação da assinatura visual tipográfica e a Roboto (sem serifa) que foi utilizada em textos nas versões regular, bold e itálico.



Figura 40 - Assinatura Visual e Tipografias utilizadas. Fonte: autoria própria.



Figura 41 - Aplicação da assinatura em fotos da profissional. Fonte: autoria própria.

As cores seguem a mesma proposta: o vinho (HEX 7C161B) e o bege (HEX FBF6E5) estabelecem um equilíbrio dinâmico de conforto entre sofisticação, sensualidade e modernidade.



Figura 42 - Significado e código de cores. Fonte: autoria própria.

O elemento gráfico central são tulipas, conferindo um visual fluido e orgânico, possibilitando significados estratégicos. O caule das flores foi construído a partir das iniciais do nome da marca, “J” e “F”, enquanto a flor tulipa simboliza o seu significado de renascimento. O elemento foi elaborado para além da estética, atuando como uma assinatura simbólica e feminina compondo a marca.



Figura 43 - Resultado do símbolo de tulipas. Fonte: autoria própria.



Figura 44 - Aplicação em cartão de visita. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)



Figura 45 - Aplicação em quadros de fotografias. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)



Figura 46 - Aplicação em quadro de fotografia. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)



Figura 47 - Aplicação em *post* do instagram. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)



Figura 48 - Aplicação em copo de café e *ecobag*. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)



Figura 49 - Aplicação em embalagens. Fonte: autoria própria. (*Mockup*)

O projeto foi entregue em uma pasta organizada no Google Drive, contendo todos os materiais gráficos e especificações necessárias para a cliente e para futuros trabalhos envolvendo a marca.

Análise Crítica

Este projeto representou uma oportunidade de aplicar, de forma individual e fora do ambiente acadêmico, os conhecimentos técnicos adquiridos ao longo do curso de Design, somados à liberdade criativa. Por se tratar de uma identidade desenvolvida para uma pessoa com vínculo de confiança, houve maior flexibilidade nas etapas e o desenvolvimento seguiu conforme a disponibilidade de tempo. As reuniões iniciais e de apresentação de resultados foram descontraídas por esse motivo, proporcionando uma interação leve com uma cliente que possui proximidade pessoal com o projetista. O resultado final foi entregue e elogiado em todos os seus aspectos, resultando em uma primeira experiência profissional positiva nessa área.

3.1.4. Sonhos Bordados - Branding, 2026.1

Equipe:	Categoria:	Cliente:
Ana Letícia Amaral e Danilo David	Branding	Ivana Pereira
Temática:	Ano:	Método:
Empreendimento de peças personalizadas	2026	Sistemas de Identidade Visual (Peón, 2001)

Solicitação

A Sonhos Bordados foi desenvolvida para representar o valor e a exclusividade do trabalho artesanal. Esse trabalho oferece produtos personalizados para necessidades diversas, transformando itens de uso pessoal, objetos de decoração e lembrancinhas de eventos em peças únicas que criam conexões e proporcionam momentos afetivos.

A necessidade de desenvolver essa identidade visual, veio a partir do contato da bordadeira Ivana Pereira, que identificou a necessidade de meios que possibilitassem a comunicação visual com os seus clientes e a divulgação de seus produtos. O projeto teve como objetivo central enaltecer a arte manual por meio de uma assinatura visual versátil e autêntica, pensada para ser aplicada tanto em redes sociais e papelaria quanto em diversas outras aplicações futuras.

Metodologia

A metodologia utilizada para o processo de criação foi "Sistemas de identidade visual", proposta por Maria Luisa Peón (2001). Este método possibilita a estruturação de um sistema de identidade eficiente e coeso, dividindo-se em três fases denominadas de problematização, concepção e especificação.

Etapa 1 - Problemática

O projeto foi iniciado a partir de uma coleta de dados retirados de um modelo de *briefing* disponibilizado pela designer Ana Borges. As informações coletadas por meio do formulário foram discutidas em uma reunião presencial com a cliente Ivana Pereira. Com base nesse encontro, desenvolveu-se um documento informativo contendo os pontos essenciais para a compreensão do mercado, do público-alvo e do posicionamento da marca, além de detalhar o contexto do negócio, sua história, preferências pessoais, exigências e restrições.

Após a análise desse diagnóstico, foi definido o direcionamento criativo para a elaboração das alternativas de design. O objetivo central foi desenvolver uma identidade visual simples e funcional, garantindo que a cliente pudesse aplicar em materiais de papelaria e redes sociais de forma prática e eficiente no seu dia a dia.

Para representar os dados do público-alvo, foram elaboradas duas personas representativas e fictícias, com o intuito de aprofundar a compreensão sobre suas motivações, interesses e preferências.



Figura 50 - Persona 1, Joice. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.



Lúcia

APOSENTADA

Lúcia (65 anos) é aposentada e mora no bairro de Jaguaribe na cidade de João Pessoa com o seu marido.

Ela possui uma rotina diária simples e além de produzir peças em crochê no seu tempo livre, ela também se interessa em encomendar trabalhos feitos a mão.

Para mudar sua rotina, Lúcia frequenta pequenas feiras populares de artesanato e tem o costume de presentear pessoas queridas com esses produtos, sejam encomendados ou não.

Figura 51 - Persona 2, Lúcia. Fonte: autoria própria.

Etapa 2 – Concepção

O processo de concepção da identidade iniciou-se com a estruturação de um conceito baseado em palavras-chave extraídas do *briefing*: delicada, acolhedora, afetiva e artesanal. Esses pilares se conectam diretamente às tonalidades fortes escolhidas para a marca.

Após a definição do conceito e análise da primeira etapa, foi estudada a necessidade de desenvolver um *naming* estratégico. O nome “Sonhos Bordados” surgiu de um processo de *brainstorming* entre os integrantes do projeto, inspirando-se diretamente no depoimento de Ivana. Para ela, o artesanato representa a materialização de suas metas e a realização de seus sonhos.

A partir disso, antes de iniciar os rascunhos e colocar as primeiras ideias em prática, foram realizadas pesquisas visuais para a definição visual dos conceitos centrais através de um *moodboard* e painéis de referências, além do desenvolvimento dos primeiros rascunhos antes dos testes digitais.

O *moodboard* reúne a essência geral do projeto, relacionando, em um quadro, imagens de bordados, artesanato e texturas de ponto cruz, criando um compilado para definir a atmosfera inicial da identidade visual.



Figura 52 - *Moodboard*. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.

Após o *moodboard*, o painel de referências visuais foi elaborado para compreender elementos comuns a esse tipo de abordagem e auxiliar na geração das alternativas para o projeto. Esse painel possui exemplos e alternativas para assinaturas visuais, formas de aplicar o efeito de ponto cruz em elementos gráficos e tipografias, além de aplicações em materiais de papelaria e redes sociais.



Figura 53 - Painel de referências. Fonte: compilação dos autores.

Um terceiro quadro foi elaborado para reunir algumas paletas de cores prontas encontradas na plataforma Pinterest, para a visualização de combinações harmônicas entre tons de azul. Como a cor azul foi uma exigência da cliente, uma paleta com tons de azul foi priorizada, buscando-se cores complementares para compor o projeto.



Figura 54 - Painel de referências para paleta de cores. Fonte: Pinterest.

Por último, foi realizada uma pesquisa de tipografias que poderiam ser utilizadas na assinatura visual e nos textos de apoio. Essas fontes foram retiradas da plataforma Envato, que disponibiliza diversas ferramentas de design gráfico como por exemplo, tipografias diversas.



Figura 55 - Pesquisa de tipografias serifadas. Fonte: compilação dos autores.



Figura 56 - Pesquisa de tipografias sem serifa. Fonte: compilação dos autores.

Etapas 3 – Especificação (Resultados)

A marca Sonhos Bordados se consolida com a valorização do trabalho artesanal, representando a delicadeza do ponto cruz e o carinho dedicado a cada peça. O resultado expressa a atenção dada à individualidade e à personalidade de cada item produzido por Ivana Pereira, responsável pela confecção dos bordados e peças artesanais.

Para a assinatura visual, três versões foram disponibilizadas, uma na vertical, na horizontal e um formato personalizado de um monograma que simula técnicas de bordado, facilitando aplicações diversas. Todas possuem um detalhe na letra “S” que simula uma linha sendo passada por uma agulha, compondo a atmosfera de costura proposta pelo projeto.



Figura 57 - Resultado das três versões da assinatura visual da marca. Fonte: arquivo do projeto.

As tipografias escolhidas para compor a assinatura foram a *The Youth* (regular) e a *Noto Serif Display (italic)*, que transmitem delicadeza ao combinar duas fontes serifadas que se complementam harmoniosamente. Já a tipografia *Critf* (sem serifa) é utilizada em contextos que exigem o desenvolvimento de textos, garantindo legibilidade e versatilidade em diferentes suportes.



Figura 58 - Tipografias utilizadas. Fonte: autoria própria.

Atendendo à solicitação da cliente, a paleta de cores foi estruturada em torno do azul, priorizando uma estética visual composta por três variantes: escuro, acinzentado e claro. Para complementar a composição, foram introduzidos o bege e o rosa, para reforçar o conceito de delicadeza e proporcionar o contraste necessário à identidade.

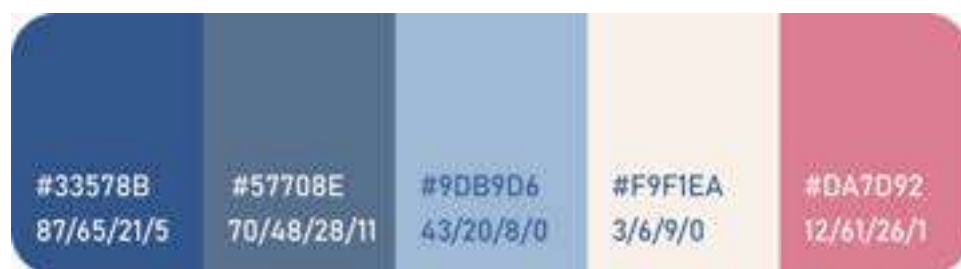


Figura 59 - Paleta de cores. Fonte: autoria própria.

A identidade visual inclui elementos gráficos complementares: uma flor que representa o bordado em ponto cruz e uma variação da agulha com linha presente na assinatura visual. Ambos foram desenvolvidos para permitir diversas composições nos materiais da marca.

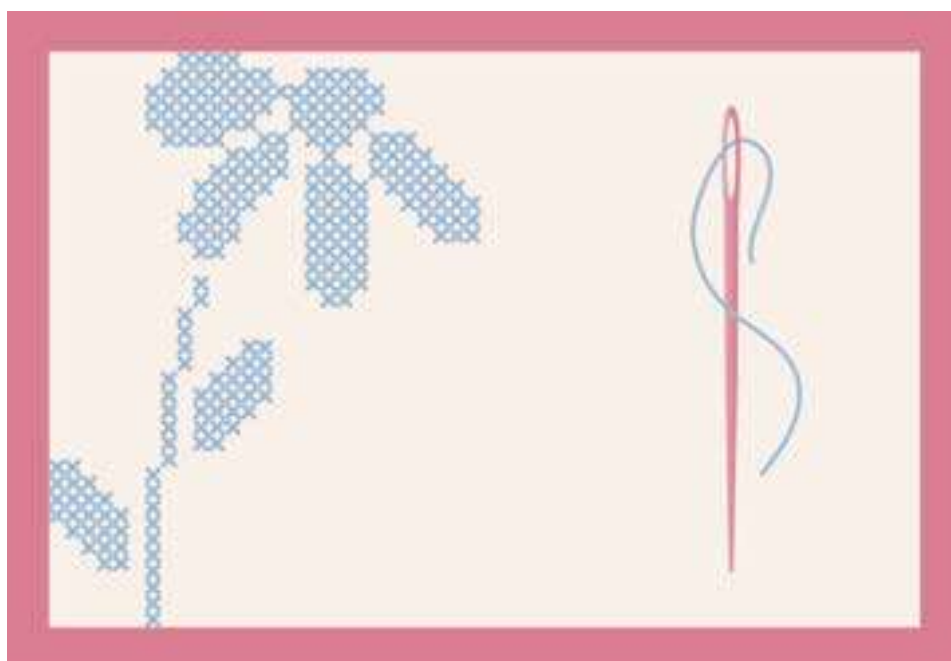


Figura 60 - Elementos gráficos. Fonte: autoria própria.



Figura 61 - Aplicação em cartão de visita. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo. (mockup)



Figura 62 - Aplicação em cartão de agradecimento/presente. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo. (mockup)



Figura 63 - Aplicação em ecobag e adesivos. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo. (mockup)



Figura 64 - Aplicação em redes sociais. Fonte: autoria própria.

Análise Crítica

Esse projeto representou uma experiência agradável na área de produção de identidade visual e branding. A afinidade da equipe com o tema, somada à proximidade entre a cliente e a integrante Ana Letícia Amaral, favoreceu a fluidez de todo o processo.

Não foram encontrados obstáculos técnicos ou criativos, e a comunicação com a cliente manteve-se clara e aberta a todas as ideias. A liberdade criativa foi um ponto positivo; as únicas exigências envolveram as preferências de utilização de cores determinadas pela cliente. Além disso, a gestão do tempo foi adaptada à rotina do grupo, resultando em um fluxo de trabalho colaborativo, sem estresse e aberto à experimentação de diversas abordagens visuais.

3.1.5. 2V.OS - Identidade Visual, 2026.1

Equipe:	Categoria:	Cliente:
Ana Letícia Amaral e Danilo David	Identidade Visual	Veivê
Temática:	Ano:	Método:
Plataforma digital de gestão para design gráfico	2026	Sistemas de Identidade Visual (Peón, 2001)

Solicitação

O 2V.OS é uma iniciativa da startup de inovação Veivê que conecta design editorial e branding à tecnologia. Trata-se de um *web app* desenvolvido para solucionar as principais dores do mercado criativo, unindo gestão financeira, controle de projetos e recursos humanos em uma interface limpa e intuitiva. O ecossistema foi pensado para otimizar processos complexos, permitindo que o público-alvo (estúdios e freelancers) mantenha o foco em seu objetivo central.

Diante disso, o Professor Ticiano Alves, cofundador da empresa, convidou os alunos de design gráfico Ana Letícia e Danilo David para desenvolverem a identidade visual do *web app*. O desafio central do projeto consiste na criação de uma assinatura visual, iconografia e paleta de cores exclusivas, que traduzam a essência única da plataforma.

Metodologia

Para este processo criativo, utilizou-se a metodologia de "Sistemas de identidade visual" proposta por Maria Luisa Peón (2001). Este método é amplamente adotado em projetos de design por viabilizar a estruturação de um sistema eficiente e coeso, dividindo-se em três fases fundamentais: problematização, concepção e especificação.

Etapa 1 - Problematização

O processo se iniciou após uma breve reunião com o Professor, na qual o *web app* foi detalhado, incluindo a demonstração de sua interface e das ferramentas disponibilizadas aos usuários. A partir desse alinhamento, elaborou-se um documento para reunir todas as informações e características necessárias ao projeto. Esse registro proporcionou tanto a organização do processo criativo quanto a definição da estética pretendida.

Diante disso, o objetivo central foi desenvolver uma identidade minimalista que aliasse usabilidade à proposta do sistema, resultando em uma interface limpa, intuitiva e amigável.

Etapa 2 – Concepção

Durante a fase de concepção e após a consolidação dos conceitos principais do projeto, foi sugerida a proposta de *naming* do aplicativo. A proposta inicial remetia diretamente à empresa vinculada, adotando o nome “Veivê.OS”. Contudo, acolhendo a sugestão do professor, optou-se pela alteração para “2V”, que sintetiza de forma criativa e direta a expressão “dois Vês”.

A partir disso, foram iniciados os processos para referenciar a geração de alternativas. Para isto, um painel foi elaborado reunindo referências visuais que possibilitasse a visualização de possíveis opções de design minimalista para a assinatura visual e iconografia.



Figura 65 - Painel de Referências. Fonte: compilação dos autores do projeto.

Em seguida, iniciou-se o estudo de paletas de cores que pudessem se adequar ao projeto. Foi solicitado o desenvolvimento de três paletas que seriam utilizadas na personalização individual da interface por parte dos usuários do *web app*.

Para ajudar no processo de definição das paletas, foi feita uma pesquisa de possíveis opções e combinações de cores, buscando na plataforma Pinterest, paletas prontas para tons neutros, intermediários e vibrantes.



Figura 66 - Referências de paleta de cores neutras. Fonte: compilação do autor.



Figura 67 - Referências de paleta de cores intermediárias. Fonte: compilação de Danilo Figueiredo.

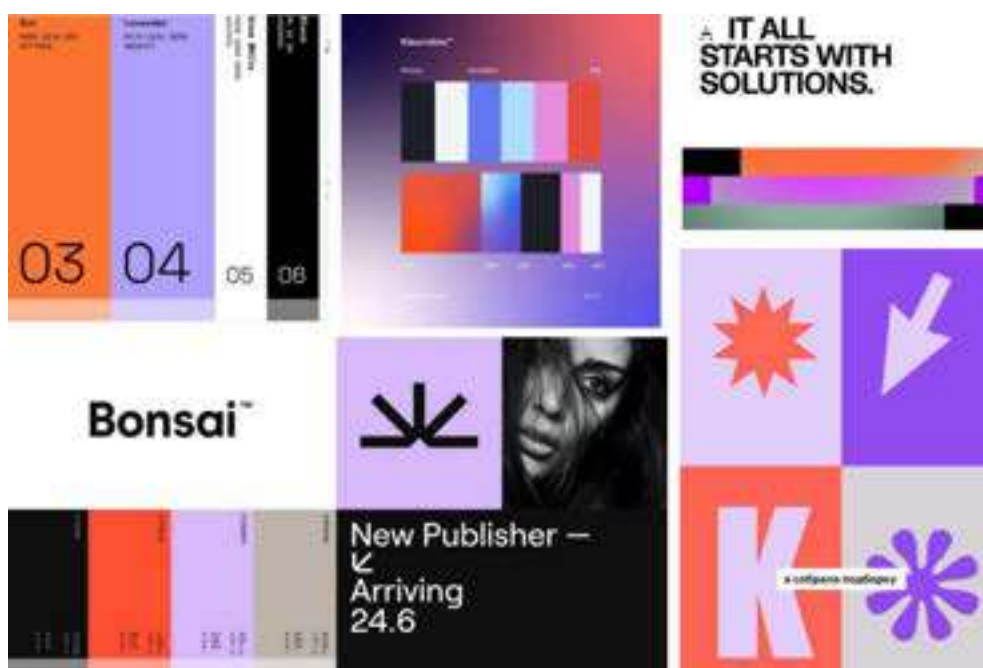


Figura 68 - Referências de paleta de cores vibrantes. Fonte: compilação de Danilo Figueiredo.

Em paralelo, a equipe explorou a plataforma Envato com o objetivo de selecionar a tipografia para a assinatura visual. A busca focou em fontes que atendessem às características solicitadas pelo professor: encorpada, geométrica e moderna.

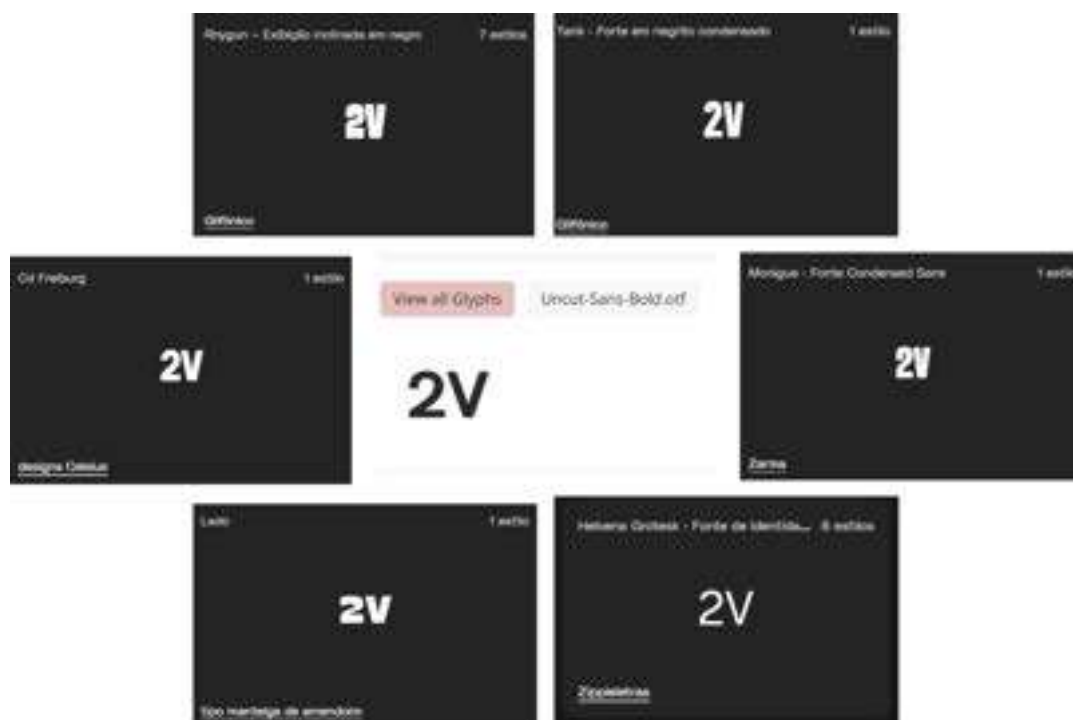


Figura 69 - Pesquisa de tipografias. Fonte: compilação do autor.

Tipografia: Frieburg



Tipografia: Helvena Grotesk Bold



Figura 70 - Testes de assinatura visual e tipografia. Fonte: autoria de Ana Letícia Amaral e Danilo Figueiredo.

Rascunhos iniciais para a iconografia também foram elaborados. Cada ícone representa uma ferramenta disponível dentro da plataforma digital, sendo elas: *prism*, *cube*, *sphere*, *faces*, *square* e *line*. Após a apresentação dos primeiros testes, o Professor apresentou propostas para a evolução e melhoria do design dos ícones.



Figura 71 - Rascunhos de iconografia. Fonte: autoria de Ticiano Alves e Danilo Figueiredo.

Após a organização visual dessas possibilidades, as propostas foram apresentadas ao professor responsável. Nesse momento, as ideias de assinatura visual, iconografia e tipografia foram aprovadas, enquanto a terceira paleta de cores foi descartada, com a decisão de refinar e utilizar apenas as duas primeiras paletas.

Etapa 3 – Especificação (Resultados)

Por fim, o resultado final do projeto resultou em uma assinatura visual que combina a personalização de dois caracteres (2 e V), conferindo um visual que representa modernidade e minimalismo, pontos importantes para o resultado estético desejado.



Figura 72 - Assinatura Visual. Fonte: autoria própria.

A tipografia Freiburg Regular foi selecionada para a assinatura por alinhar-se ao conceito do projeto através de suas formas geométricas. Vale destacar que, embora seja uma variação regular, a fonte apresenta uma estrutura naturalmente encorpada e robusta, cumprindo o papel de uma tipografia de forte presença visual.



Figura 73 - Tipografia utilizada. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.

Conforme solicitado, duas paletas cromáticas foram desenvolvidas para a personalização da interface da plataforma. A primeira apresenta um cinza azulado e tons de azul com baixa saturação, ideal para usuários que preferem uma estética mais neutra. Já a segunda paleta traz uma proposta mais dinâmica e equilibrada com tons de vermelho e azul, atendendo àqueles que buscam uma interface com cores intermediárias, nem excessivamente colorida, nem minimalista demais.

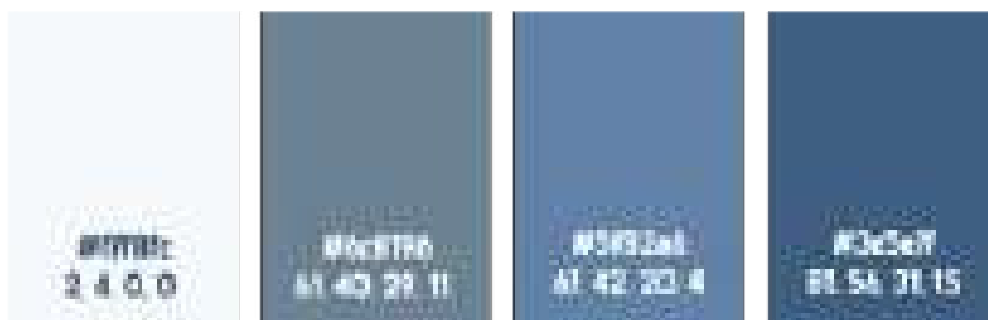


Figura 74 - Paleta de cores neutras. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.

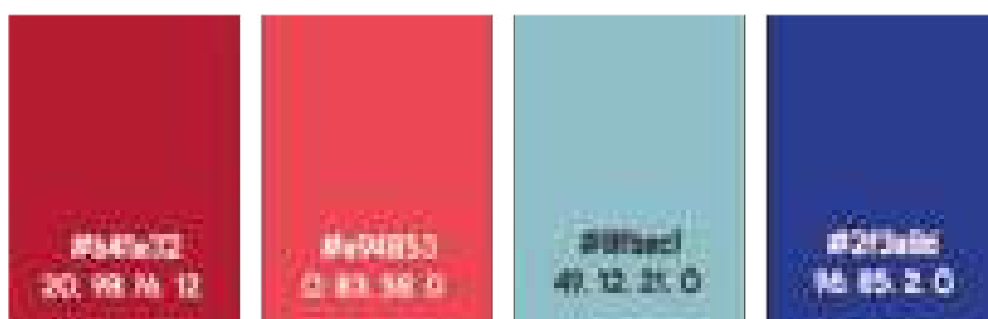


Figura 75 - Paleta de cores intermediárias. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.

Por fim, a iconografia foi elaborada com base nas sugestões do professor sobre os primeiros rascunhos do projeto. Os ícones foram desenvolvidos a partir da letra “V”, já utilizada na assinatura visual. Cada um refere seu respectivo significado de maneira conceitual e minimalista.

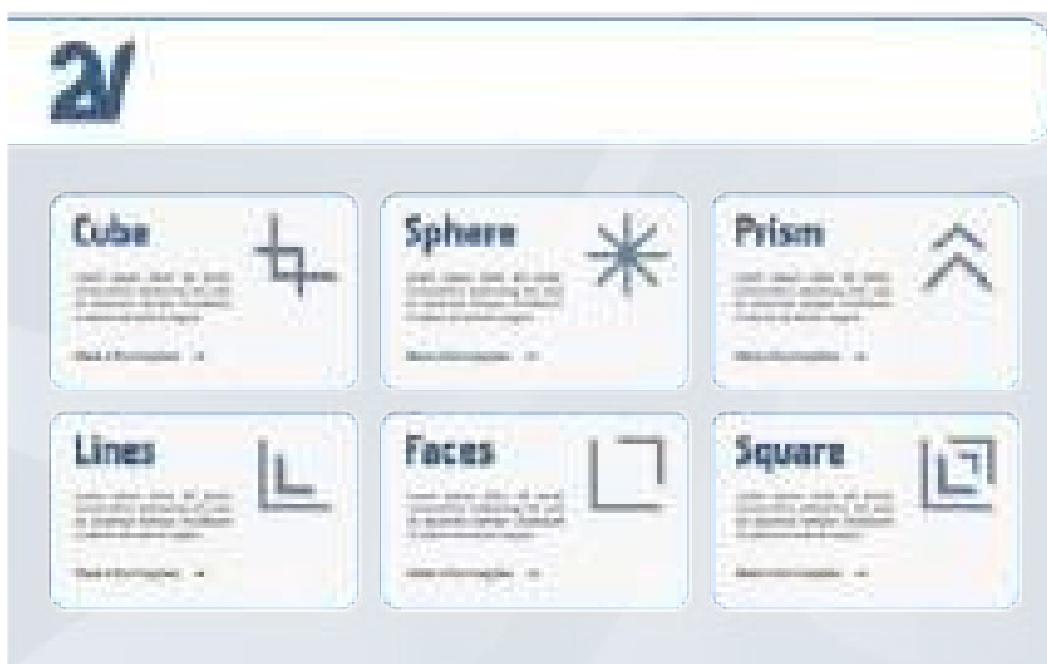


Figura 76 - Visão geral da identidade visual. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.



Figura 77 - Visão geral da identidade visual. Fonte: autoria de Danilo Figueiredo.



Figura 78 - Aplicação em adesivo, *botton* e interface digital. (Mockup). Fonte: arquivo do projeto.



Figura 79 - Aplicação em *botton* e caneta. (Mockup). Fonte: arquivo do projeto.

Análise Crítica

O projeto contribuiu significativamente para o desenvolvimento de competências técnicas e criativas na área de identidade visual para plataforma digital. Embora a afinidade com o tema e a dinâmica do trabalho em dupla já facilitam a condução das atividades, a orientação do Professor Ticiano trouxe um diferencial importante. Sua postura transmitiu segurança e tranquilidade, permitindo que a dupla atuasse com calma e precisão em cada entrega, levando em consideração a existência de outras atividades e projetos simultâneos.

3.2. DESIGN EDITORIAL

3.2.1. “O Pequeno Príncipe” - Ilustração e Design Editorial, 2024.2

Equipe:	Categoria:	Professora:
Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha, Raissa Gabryele e Sofia Steinbach.	Design editorial e ilustração	Daniel Lourenço
Disciplina:	Ano:	Método:
Ilustração	2024	Das Coisas Nascem Coisas (Munari, 2019)

Solicitação

Projeto gráfico do livro “O Pequeno Príncipe”, proposto pelo Professor Daniel Lourenço na disciplina de Ilustração, focado na criação de ilustrações e na diagramação da obra. Para o desenvolvimento, cada capítulo foi dividido entre os grupos formados pela turma, no entanto, a capa e os elementos visuais deveriam ser desenvolvidos por todas as equipes. O objetivo do trabalho foi colocar em prática os conteúdos das principais técnicas de ilustração vistos ao longo da disciplina, proporcionando o estudo de aplicação de ilustração em diferentes artefatos.

Metodologia

Para este projeto, o Professor recomendou o uso da metodologia proposta por Bruno Munari (1981) em sua obra “Das Coisas Nascem Coisas”. Originalmente, o método possui 12 etapas, porém optou-se por utilizar uma versão adaptada. O trabalho seguiu seis etapas principais: definição do problema, coleta de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação e, por fim, a solução.

Etapa 1 - Definição do problema e Etapa 2 - Coleta de dados

Foi exigido o desenvolvimento gráfico do livro “O Pequeno Príncipe”. O trabalho consistiu na criação da ilustração de capa e contracapa, além de duas ilustrações de página dupla, três ilustrações para página inteira e quatro elementos para a composição da parte textual. Por ser um projeto focado em ilustração, não houve exigências de conhecimento técnico em diagramação, levando em consideração que a matéria de Design Editorial ainda seria vista pela turma, entretanto o Professor auxiliou no desenvolvimento básico para a finalização satisfatória do projeto.

Durante a etapa de coleta de dados, foi realizada a leitura e a pesquisa visual da obra. Publicada inicialmente em 1943, pelo aviador francês Antoine de Saint-Exupéry, o livro aborda temas como amor, amizade e críticas à vida adulta. É considerada um clássico atemporal da literatura infantil e narra a amizade entre um menino e um piloto de avião.

Para fins de conhecimento da estética editorial disponível no mercado, foram analisadas edições da obra e, apesar da maioria seguir a mesma unidade visual, foram encontradas versões alternativas, como edições em cordel e criações para representatividade em temas afrocentrados.



Figura 80 - Versões alternativas da obra. Fonte: compilação do autor.

Etapas 3 – Criatividade

Em seguida, a equipe decidiu criar uma pasta na plataforma de pesquisas visuais Pinterest, na qual foi realizada uma seleção de imagens relacionadas ao projeto, com o intuito de guiar o processo de criação do conceito geral. Logo após, as imagens passaram por uma filtragem, onde se definiu um painel de referências para ilustração e outro somente para diagramação, visando o desenvolvimento de rascunhos de ideias.



Figura 81 - Painel para referências de ilustrações. Fonte: compilação dos autores do projeto.



Figura 82 - Referência de diagramações. Fonte: compilação dos autores do projeto.

Nesse momento de discussão de alternativas, a equipe percebeu a necessidade de fugir da lógica eurocêntrica da obra e desenvolver uma versão diferente do personagem principal, fugindo do óbvio, com o objetivo de acrescentar representatividade e valorização cultural. Para este processo, o Professor também auxiliou através de sugestões do que funcionaria ou não na prática. Por ser uma obra de público infantil, características comuns de uma criança latino-americana foi pensada para este desenvolvimento representativo.

A partir dessas ideias também foi previamente definida a paleta de cores, que seguiria os tons clássicos utilizados na obra, para facilitar o reconhecimento e representação visual da obra original. Como o azul e o amarelo, que são utilizados para representar ambientes como um céu estrelado, além do amarelo também ser aplicado na cor de cabelo loiro do personagem, o verde e o vermelho que são empregados nas roupas do pequeno príncipe, que seriam uma característica a se manter na nova versão adaptada.



Figura 83 - Testes de ilustração do personagem e diagramação dos capítulos.

Fonte: autoria de Raissa Souza.

Etapa 4 – Materiais e tecnologias

O projeto foi definido como um livro digital, com especificações técnicas de estrutura determinadas pelo Professor. Para o formato foi pedido em retrato de tamanho 17x12cm. O conteúdo textual do livro também foi disponibilizado completo pelo Professor, garantindo o foco no projeto de ilustração.

As ilustrações foram elaboradas utilizando a técnica de pintura em aquarela, com a finalização feita em caneta nanquim. Para o tratamento e edição das imagens, utilizou-se o aplicativo Snapseed. Quanto à diagramação, optou-se pelo Adobe Illustrator em vez do InDesign, devido à ausência de exigência específica e à falta de habilidade e conhecimento do grupo com este último software.

Etapa 5 – Experimentação

Nesse processo de experimentação, foram realizados testes de ilustração, diagramação e de tipografias. A definição tipográfica foi aprimorada após a visualização e teste do que poderia somar ao alinhamento visual planejado para o trabalho, e para isto foi feita uma pesquisa de diferentes famílias tipográficas serifadas para o título e corpo de texto.

Os primeiros rascunhos de ilustração foram feitos de acordo com a narrativa presente em cada capítulo. Durante orientações com o Professor, foi sugerido uma adaptação do estilo da roupa utilizada pelo protagonista, buscando referenciar um menino brasileiro, por exemplo, para que a ideia de representatividade fosse colocada em prática, mantendo apenas alguma característica da obra. Para a diagramação, rascunhos inspirados em referências visuais vistas na etapa de criatividade foram desenvolvidos. Além de teste de cores para a realização da pintura em aquarela.



Figura 84 - Rascunho de ilustração e de pintura em aquarela.

Fonte: autoria de Sofia Steinbach e Raissa Souza.



Figura 85 - Teste de diagramação e ilustração. Fonte: autoria de Raissa Souza.

(Foto e print de tela)

Etapa 6 – Solução

O projeto foi concluído após a execução de todas as etapas do processo metodológico. O resultado final incluiu o desenvolvimento da capa, contracapa e dos personagens. O Pequeno Príncipe foi representado como uma criança negra, e a raposa, adaptada para um cachorro caramelo, visando a inclusão de representatividade cultural e nacional.

Elementos como o uso de regata e bermuda, pés descalços e cabelo cacheado, foram essenciais para o design de um personagem pensado em proporcionar identificação e reconhecimento para o público.

No design da capa, elementos como título, nome do autor e um vetor da logo da editora “Nuvem” que foi desenvolvida como parte das exigências definidas pelo professor com o objetivo de completar a criação visual do projeto, foram adicionados. A contracapa apresenta o texto de sinopse de Amélia Lacombe que descreve de forma reflexiva a essência do livro.



Figura 86 - Capa e contracapa. Fonte: arquivo do projeto. (Mockup)

Como não havia sido elaborada durante o processo criativo, a folha de guarda foi incluída após uma sugestão final do professor. A sua composição é baseada em um padrão geométrico de estrelas amarelas com fundo azul, representando um céu estrelado



Figura 87 - Folha de guarda. Fonte: arquivo do projeto. (Mockup).

As tipografias utilizadas foram a Carena, Minion Variable Concept e a Super Chunky. A Carena foi utilizada para o título, a Minion Variable Concept para o corpo de texto, além da Super Chunky, utilizada para a logo da editora inventada. A escolha de famílias tipográficas serifadas foi definida com o intuito de manter uma identidade visual clássica para a obra.



Figura 88 - Tipografias utilizadas. Fonte: autoria própria.



Figura 89 - Ilustrações de página única e dupla. Fonte: arquivo do projeto. (Mockup).

Análise Crítica

Este projeto representou o primeiro contato com as áreas de ilustração e design editorial. Inicialmente, as etapas foram divididas entre os integrantes do grupo, mas a colaboração mútua tornou o processo mais dinâmico e garantiu um bom rendimento da equipe. A editoração configurou-se como uma das principais dificuldades devido à ausência de experiência prévia, por essa razão, o desenvolvimento ocorreu por meio de orientações e auxílio técnico do Professor. Entretanto, após a realização da disciplina de Design Editorial com a Professora Turla Alquete, tornou-se possível identificar erros de composição no projeto, como a presença de linhas viúvas e uma mancha gráfica irregular.

3.2.2. “Carmilla: A vampira de Karnstein” - Design editorial, 2025.1

Equipe:	Categoria:	Professora:
Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha e Raissa Gabryele.	Design editorial	Turla Alquete
Disciplina:	Ano:	Método:
Design Editorial	2025	Das Coisas Nascem Coisas (Munari, 2019)

Solicitação

Proposto pela Professora Turla Alquete na disciplina de Design Editorial, este projeto acadêmico consistiu na criação do design de um livro de livre escolha. Cada equipe definiu a obra conforme seus interesses e afinidades, cumprindo com as seguintes especificações técnicas: produção no software Adobe InDesign; capa e miolo em policromia; uso combinado de texto e imagem; limite de até duas tipografias; indicação de papel e gramatura; além da definição de componentes mínimos e elementos obrigatórios nas páginas.

Dentre as opções, a obra escolhida foi “Carmilla: A Vampira de Karnstein”, que apresenta a primeira vampira da literatura e precursora do gênero. A narrativa gira em torno das protagonistas Laura e Carmilla, explorando sedução, atmosfera gótica e subtextos lésbicos, elementos centrais que motivaram sua escolha para o projeto. O trabalho incluiu a criação de ilustrações para a capa, alinhadas à estética da obra e a diagramação completa dos três primeiros capítulos.

Metodologia

Foi utilizada neste projeto a metodologia proposta por Bruno Munari (1981) em sua obra “Das Coisas Nascem Coisas”. Embora o método original possua 12 etapas, foi aplicada uma versão atual e adaptada para tornar o processo mais eficiente. O trabalho seguiu seis etapas principais: definição do problema; coleta de dados; criatividade; materiais e tecnologias; experimentação e, por fim, a solução.

Etapa 1 - Definição do problema e Etapa 2 - Coleta de dados

Esta primeira etapa abrangeu a escolha do livro e o estudo das regras do projeto, como o uso do software Adobe InDesign e a produção em policromia. Para definição do título, o grupo discutiu afinidades literárias em comum até chegar ao livro “Carmilla: A Vampira de Karnstein”, cujas características únicas despertaram o interesse da equipe. O desafio principal foi desenvolver a capa e organizar o conteúdo interno seguindo os componentes mínimos exigidos, como ante-rosto, folha de rosto e sumário, abertura de capítulo e colofão.

O processo de coleta de dados consistiu na pesquisa e leitura da obra Carmilla, onde foram levantadas informações essenciais para o desenvolvimento de sua identidade visual. Escrito pelo irlandês Joseph Sheridan Le Fanu (1872), o livro é um clássico gótico que antecede “Drácula” e destaca-se por abordar uma relação homoafetiva em pleno século XIX. Embora as edições disponíveis no mercado sigam uma linha visual semelhante, como o uso de paletas de cores parecidas, elas apresentam estilos de ilustração distintos. Após a leitura e a análise desses dados, o direcionamento do projeto foi definido.

Etapa 3 – Criatividade

Após o estudo de dados sobre a obra, foi definido um *moodboard*, e iniciou-se a geração de rascunhos e a definição estética das ilustrações e diagramação. Nesse processo, consideram-se limitações técnicas como o uso de duas tipografias e a harmonia entre texto e imagem.



Figura 90 - *Moodboard*. Fonte: compilação das autoras do projeto.

A intenção estética estabelecida pelo painel visual guiou a definição do conceito geral do projeto, como o estilo de traço e as referências para a ilustração e tipografia. Essa base criativa consolidou a preferência por uma paleta de cores inspirada em edições existentes da obra, utilizando tons de vermelho e vinho para representar sangue, perigo, sedução e amor. O preto que foi escolhido para ressaltar o conceito gótico e garantir o contraste ideal com o vermelho, enquanto o branco aparece pontualmente em detalhes. Além disso, esse conjunto visual fundamentou a criação de arabescos florais, o uso de capitulares e a influência da estética visual vampiresca de edições relevantes de *Carmilla*.



Figura 91 - Rascunhos. Fonte: autoria de Raissa Gabryele e Ana Clara Rocha.

A ideia central para a capa e a contracapa foi uma ilustração manual contínua com foco em destacar as características marcantes da protagonista, Carmilla. Atributos frequentemente citados na narrativa, como a pele pálida, dentes afiados e os longos cabelos escuros, foram selecionados para compor a ilustração principal. O objetivo dessa escolha visual foi despertar a curiosidade e o interesse do leitor logo no primeiro contato com a obra. Somado a isso, foram desenvolvidos rascunhos de pequenos arabescos inspirados no estilo gótico e em elementos do vampirismo presentes na trama. Essas formas foram criadas para complementar o visual do livro.

Etapa 4 – Materiais e tecnologias

Após a definição do conceito, o projeto avançou para a seleção das ferramentas gráficas e especificações técnicas. Quanto às especificações técnicas, foram definidos o formato A5 (14,8x21 cm), as orelhas de 7x21 cm e o total de 42 páginas.

As margens foram configuradas em: superior (2 cm), inferior (2,5 cm), interna (2,5 cm) e externa (1,5 cm). Para a impressão, o papel pólen 90g foi escolhido para ser utilizado no miolo, por sua tonalidade amarelada que proporciona maior conforto visual.

Para a capa, o papel couché 300g garante a resistência necessária e a reprodução fiel da ilustração. A diagramação foi realizada no software Adobe InDesign, com o suporte do Adobe Illustrator para a execução de testes gráficos e o Krita para a parte de ilustração digital. Utilizou-se a plataforma Google Fonts para a seleção tipográfica e o sistema de cores em policromia (CMYK), garantindo a precisão técnica na produção gráfica. Além do uso de material de desenho como canetas nanquim para a composição visual da capa, escolhido pela ilustradora responsável.

Etapa 5 – Experimentação

Nesta etapa, é executada a seleção das principais ideias que melhor solucionam o problema para a aplicação de testes práticos. Para isso, foram realizadas análises de contraste visual e legibilidade para a definição de duas tipografias: uma voltada aos títulos e outra ao corpo do texto. O processo de escolha tipográfica consistiu em uma análise comparativa entre diferentes famílias disponíveis na plataforma Google Fonts.

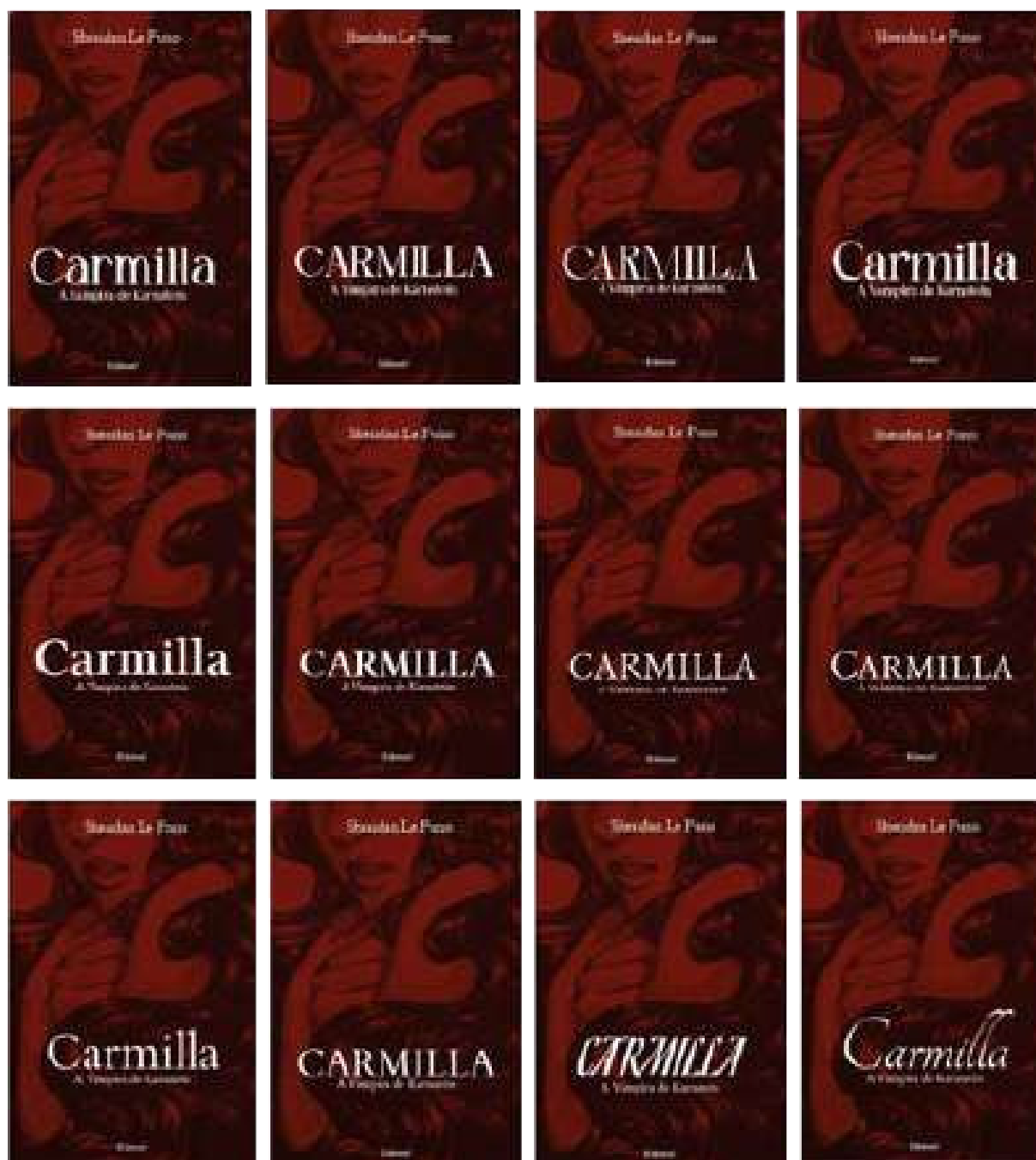


Figura 92 - Teste de tipografias para capa e corpo de texto. Fonte: compilação de Raissa Souza.
(Mockup e Print de tela)

Durante o processo de diagramação, os principais testes foram a definição do tamanho ideal da tipografia para o corpo do texto, para a abertura dos capítulos, simulações de *grid*, dimensionamento de margens para fluidez de leitura e o respiro visual. Essa fase incluiu ainda o estudo do posicionamento dos fólios (paginação) e a validação da unidade visual, assegurando que a harmonia entre os elementos gráficos se mantivesse consistente.



Figura 93 - Primeiro teste de diagramação (Print da tela). Fonte: autoria de Raissa Souza.

O processo de desenvolvimento da capa foi colocado em prática mantendo a ideia inicial de ilustração definida na etapa de criatividade e experimentando o posicionamento de elementos tipográficos.



Figura 94 - Ilustração de capa e contracapa. Fonte: autoria de Raissa Souza.

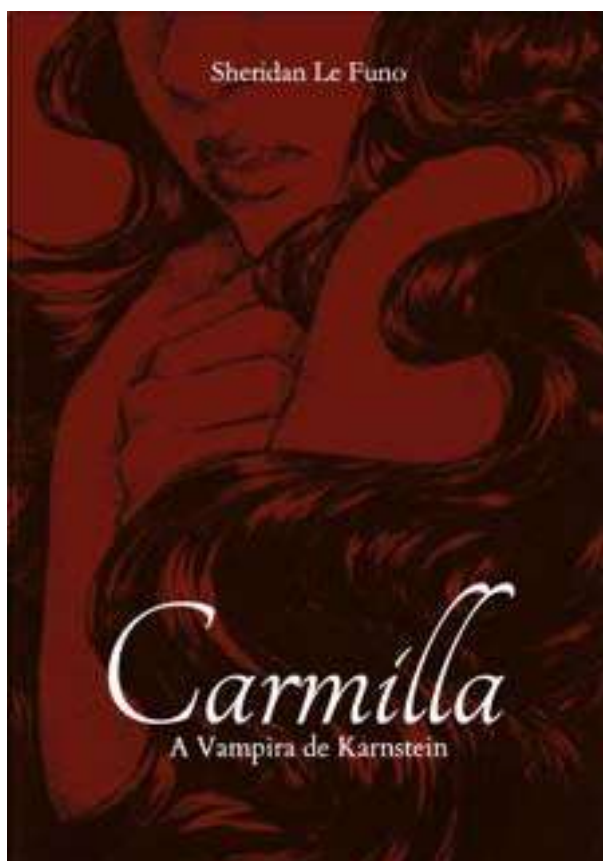


Figura 95 - Experimentação de harmonia entre imagem e texto. Fonte: autoria de Raissa Souza.

Etapa 6 – Solução

Por fim, o design foi concluído atendendo a todos os requisitos estabelecidos. Para além da ilustração, a capa apresenta o nome do autor, Sheridan Le Fanu, e o título da obra, “Carmilla: A Vampira de Karnstein”. A contracapa apresenta a extensão da ilustração principal, projetada de forma contínua e uma breve sinopse. A lombada contém o título e o nome do autor, enquanto as orelhas reúnem informações biográficas sobre Le Fanu e frases marcantes extraídas da narrativa.



Figura 96 - Resultado de capa e contracapa. Fonte: autoras do projeto. (*Mockup*)

O resultado da escolha tipográfica foram as tipografias Cormorant Garamond e Tangerine, garantindo uma leitura fluida e elegante. A Cormorant Garamond foi aplicada ao corpo de texto e a Tangerine foi selecionada para o título. As duas preservam a elegância do projeto e acrescenta romantismo, remetendo à atmosfera sedutora da trama.



Figura 97 - Resultado da diagramação do Sumário e do Capítulo Dois. Fonte: autoras do projeto. (*Mockup*)

As folhas de guarda apresentam uma textura fluida, inserida como referência aos acontecimentos dos capítulos finais da obra. Essa escolha visual representa o sangue encontrado no local onde a personagem Carmilla é descoberta, estabelecendo uma conexão entre os elementos gráficos e a narrativa.



Figura 98 - Resultado da Folha de Guarda e Folha de rosto. Fonte: autoras do projeto. (*Mockup*)

Para a entrega, foi disponibilizado uma pasta no Google Drive contendo a versão final da obra em PDF juntamente com um memorial descritivo. O resultado final está disponível no perfil da aluna da plataforma *Behance*.

Somado a isso, realizou-se a impressão e a montagem física do material para a visualização real do projeto, cumprindo a exigência de entrega também impressa. A confecção do livro seguiu as especificações técnicas definidas na etapa de materiais e tecnologias. O processo, desde a impressão até o acabamento final, contou com a colaboração de todas as integrantes do grupo.



Figura 99 - Resultado da Impressão. Fonte: autoria própria.

Análise Crítica

Embora tenha ocorrido uma experiência prévia com diagramação em um projeto na disciplina de Ilustração, no segundo período, não houve na época a necessidade de utilizar softwares de design editorial ou exigências de técnicas de editoração. Portanto, este trabalho representou a primeira prática e experiência real nesse contexto .

Durante o desenvolvimento, a equipe enfrentou desafios relacionados ao domínio do Adobe InDesign, visto que ainda não havia familiaridade com a ferramenta. Para superar essa limitação, realizou-se um estudo prático durante a execução, explorando as funcionalidades do software. O Adobe Illustrator serviu como suporte para facilitar o processo, auxiliando diante das dificuldades de acesso de parte da equipe ao InDesign. No âmbito criativo, o rendimento sofreu o impacto da sobreposição de outros projetos acadêmicos simultâneos, o que necessitou de um esforço adicional na gestão do tempo para assegurar a qualidade das entregas.

3.2.3. Cartilha de Preservação do Patrimônio Marítimo Ambiental e Cultural do Brasil - Projeto de Extensão, 2025.2

Equipe:	Categoria:	Professor:
Ana Letícia Amaral, Danilo David e Raissa Gabryele.	Design Editorial e Ilustração	Ticiano Alves
Temática:	Ano:	Método:
Educação Patrimonial	2025	<i>Double Diamond</i> (2005)

Solicitação

Projeto de extensão proposto pelo Professor Ticiano Alves, em parceria com o Museu Marítimo EXEA, consiste na produção editorial de duas cartilhas digitais educativas sobre a Preservação do Patrimônio Marítimo Ambiental e Cultural do Brasil. O trabalho fundamenta-se no texto do Dr. Leandro Vilar, pesquisador associado ao museu, cujo conteúdo original passou por um processo de adaptação linguística para alcançar o público-alvo. A iniciativa é vinculada ao Núcleo de Extensão em Patrimônio Cultural Marítimo do Atlântico (NEPCMA) do IFPB - Campus Cabedelo e tem como objetivo promover a educação patrimonial e a conscientização ambiental.

O desenvolvimento compreende a simplificação do texto técnico e a criação de ilustrações que proporcionam um conteúdo educativo, resultando na editoração de duas versões digitais: uma voltada para o público infantil (aproximadamente de 8 a 11 anos) e outra para adolescentes (aproximadamente de 12 a 15 anos), ressaltando a importância da preservação do patrimônio ambiental brasileiro, através de abordagens visuais eficazes para a entrega de um material lúdico.

Metodologia

A metodologia utilizada para guiar o processo criativo foi o *Double Diamond* (2005), proposto pela organização britânica Design Council, que se estrutura em quatro etapas: Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega. Proporcionando flexibilidade criativa e soluções eficientes, atendendo às necessidades do projeto.

Etapa 1 - Descoberta

O objetivo desta etapa foi a imersão do conteúdo e a compreensão das necessidades e características dos dois públicos-alvo. Para isto foi feita a leitura do material do Dr. Leandro Vilar para a análise da estrutura argumentativa e definição dos temas, garantindo o entendimento do projeto e concluindo o objetivo de adaptação textual.

Após o estudo do conteúdo, a próxima atividade foi a realização de uma pesquisa qualitativa com os dois públicos-alvo. Para isso, a equipe discutiu e determinou em conjunto, um questionário com o objetivo de compreender os interesses temáticos, hábitos dos dois públicos e os conhecimentos relacionados ao tema, através de um formulário online na plataforma digital Google Forms.

A partir do resultado das pesquisas, iniciou-se o *Benchmarking*, focado no estudo de referências e comparação das melhores práticas de materiais educativos disponíveis no mercado. Para isto foi criado um painel visual contendo referências para os dois segmentos etários, visando um planejamento prático de ideias para ilustração e design editorial.



Figura 100 - *Benchmarking*. Fonte: compilação dos autores do projeto.

Etapa 2 - Definição

Nesta fase, foi posta em prática a definição das ideias com base nos resultados obtidos na etapa de descoberta. A partir disso, foi elaborado o desenvolvimento de *moodboards* e painéis de referência visual, estabelecendo o estilo que será utilizado em cada ilustração. Além disso, foi realizada uma análise das famílias tipográficas que poderiam ser utilizadas no corpo de texto e de fontes *display* para os títulos, bem como a determinação da paleta de cores. Com este objetivo foram utilizados o Pinterest, plataforma de descobertas visuais, e o Envato, que disponibiliza recursos gráficos necessários para design.

Os *moodboards* foram montados para representar a essência do projeto para cada público, relacionando o tema com imagens e ilustrações do meio ambiente marinho com características de preservação ambiental. O conceito visual geral idealizado para o *moodboard* da cartilha do público infantil, busca alcançar o interesse desse público para apresentar o conteúdo educativo através de cores como o azul que representa o mar e tons coloridos para os animais e ambientes marinhos, contendo formas simples, lúdicas e arredondadas, mantendo o alinhamento conceitual de interesse dessa faixa etária.



Figura 101 - *Moodboard* do público infantil. Fonte: compilação dos autores do projeto.

Para a cartilha voltada ao público pré-adolescente, a elaboração do *moodboard* reuniu referências do ecossistema marinho e elementos menos lúdicos em tons de azul. As escolhas visuais apresentam um estilo geométrico, distanciando-se das formas arredondadas características do público infantil.

Assim, as ilustrações e representações foram selecionadas com o objetivo de gerar impacto visual e atrair a atenção do público-alvo.



Figura 102 - *Moodboard* do público pré-adolescente. Fonte: compilação dos autores do projeto.

Após a finalização dos *moodboards*, foi iniciada a elaboração dos painéis de referência de estilos de ilustração. Para a cartilha infantil, o painel de referência visual para o desenvolvimento de personagem foca em um estilo arredondado, com traços irregulares que recordam pinturas infantis comuns em giz de cera e as cores são representadas de forma lúdica. O objetivo é prender a atenção e gerar curiosidade do público, além de proporcionar representatividade a temas infantis.



Figura 103 -Referências de ilustração para o público infantil. Fonte: compilação de Raissa Souza.

No entanto, o painel de referências para as ilustrações do público pré-adolescente apresenta um estilo geométrico em suas figuras, visando amadurecer o estilo visual. Entretanto, os personagens representados também possuem traços arredondados, dando destaque a estas características. Além disso, existe a presença de cores vibrantes para garantir a atração visual dessa faixa etária.



Figura 104 - Referências de ilustração para o público pré-adolescente. Fonte: compilação de Raissa Souza.

As cores escolhidas para o projeto de cada cartilha foram retiradas dos painéis de referência, sendo posteriormente testadas quanto ao contraste, fazendo assim os ajustes de tons para a criação das paletas. Para a definição da paleta infantil, a base foram as cores primárias. Dois tons de azul e um verde foram selecionados para a representação da natureza e do ambiente marinho; já o amarelo e o vermelho, considerados cores primárias, e o rosa, foram escolhidos para dar destaque e complementar os tons frios, mantendo uma estética visual atrativa.



Figura 105 - Paleta de cor do público infantil. Fonte: autoria própria.

A paleta do público pré-adolescente apresenta tons de azul e verde-azulado que referenciam a cor do mar; o verde-claro refere-se à flora marinha, mas apresenta um tom vibrante para atrair o público. O vermelho-alaranjado atua como cor complementar ao verde-escuro causando destaque em relação aos tons frios, e o roxo proporciona uma ligação entre o azul e o vermelho, unificando a paleta.



Figura 106 - Paleta de cor do público pré-adolescente. Fonte: autoria própria.

Etapa 3 – Desenvolvimento

Durante esta terceira etapa, foi iniciado o desenvolvimento prático das duas versões da cartilha digital. Determinando a criação das ilustrações e dando início à prototipação do *E-book* de acordo com a estrutura visual determinada na etapa de definição anterior.

As ilustrações foram iniciadas a partir de rascunhos feitos de acordo com o material de referências criado na etapa de definição, após os rascunhos, as primeiras versões digitais foram desenvolvidas. Para além da ilustração em geral, foram elaboradas as informações para cada personagem, como: sexo, idade, local de origem, personalidade, arquétipo e os principais interesses. Foi determinada a criação de personagens femininas, com a intenção de superar preconceitos e o machismo estrutural histórico sobre a presença de mulheres na navegação.

Para a personagem do público infantil, desenvolveu-se a representação de uma criança negra de 10 anos, chamada Iara Silva. A personagem do público pré-adolescente também representa uma garota negra, porém de 14 anos de idade e chamada Marina Marques.



Figura 107 - Rascunhos da personagem Iara. Fonte: autoria de Raissa Souza.

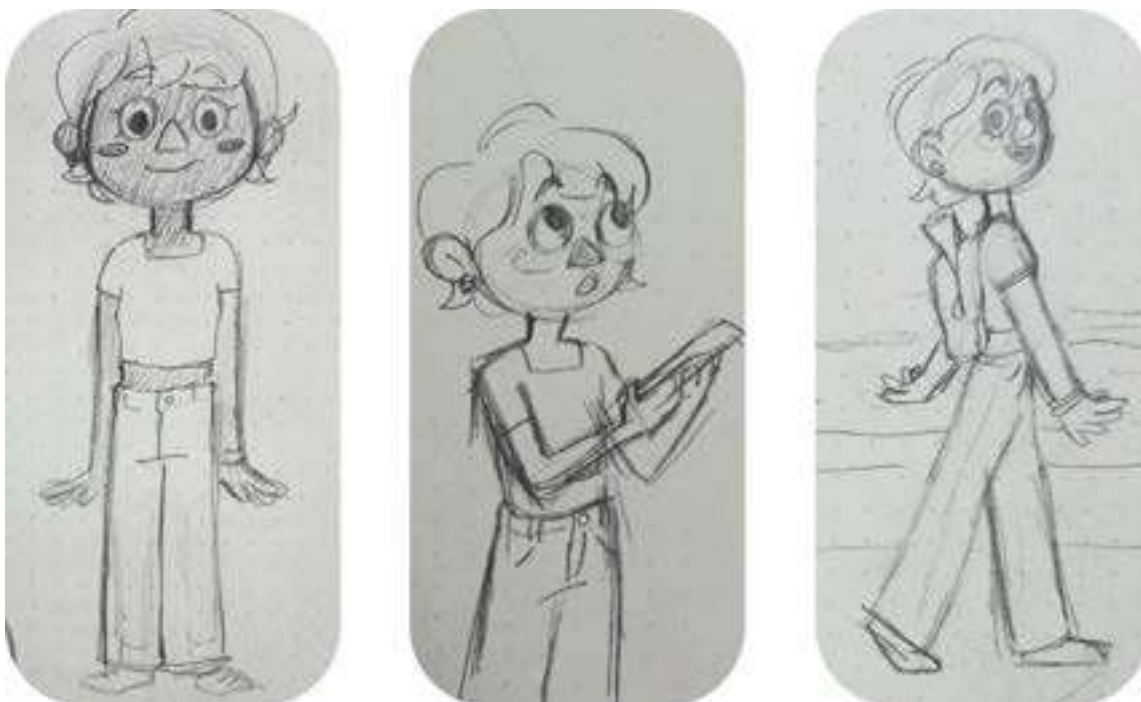


Figura 108 - Rascunhos da personagem Marina. Fonte: autoria de Raissa Souza.

Paralelo a isso, foi estabelecido o desenvolvimento da diagramação das cartilhas, para isto, ocorreram testes para a definição de formato e *grid*. As cartilhas foram construídas no formato 9:16 (1080 x 1920), recomendado para experiências visuais verticais em *smartphones*.

Na escolha do *grid*, foram revisados conteúdos disponibilizados pela Professora Turla Alquete na matéria de Design Editorial e definiu-se a utilização de um *grid* modular de 4 colunas, garantindo a organização de alinhamento e hierarquia do conteúdo. Após as definições, foram realizados rascunhos de diagramação para visualização da disposição de elementos, ilustrações, texto e inicialização prática das versões.



Figura 109 - Rascunhos de diagramação. Fonte: autoria de Raissa Souza.

Etapa 4 – Entrega

A produção foi finalizada após a realização de testes e ajustes necessários, e com a aprovação do Professor orientador do projeto, o material oficial foi lançado na plataforma do Museu Marítimo EXEA⁵.



Figura 110 - Visão geral da cartilha para crianças. Fonte: compilação de Raissa Souza.

⁵ Disponível em: <https://www.museuexea.org/>. Acesso em: 30 jul. 2026.



Figura 111 - Visão geral da cartilha para Pré-Adolescentes. Fonte: compilação de Raissa Souza.

Houve também a execução da produção de posts, com o objetivo de divulgar as versões disponíveis do material aos seus públicos, através de redes sociais e canais parceiros.

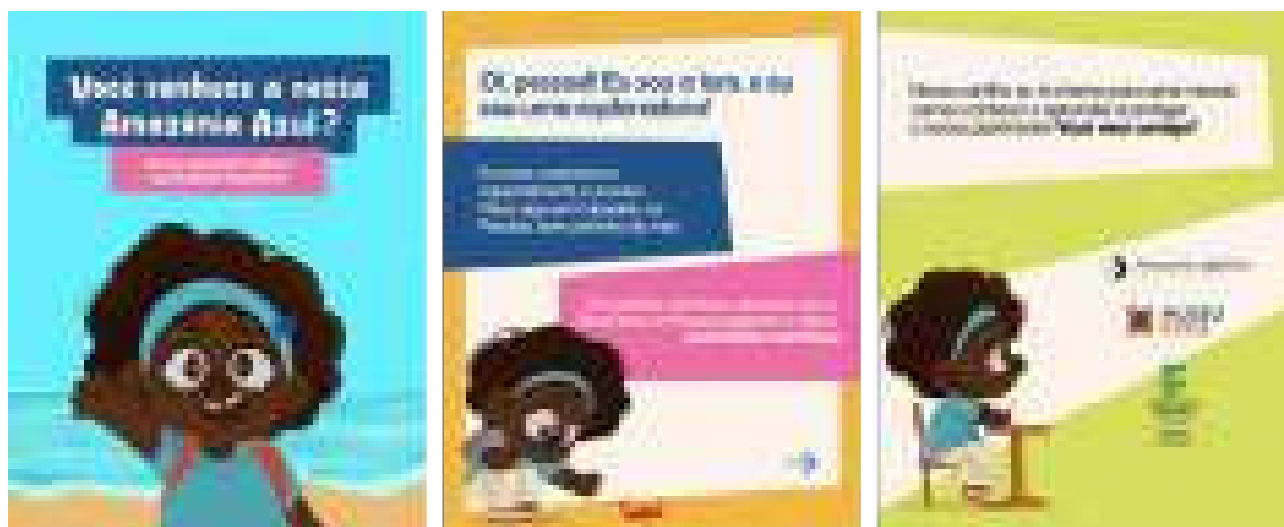


Figura 112 - Sequência de posts para a divulgação da cartilha infantil.

Fonte: compilação de Danilo Figueiredo.

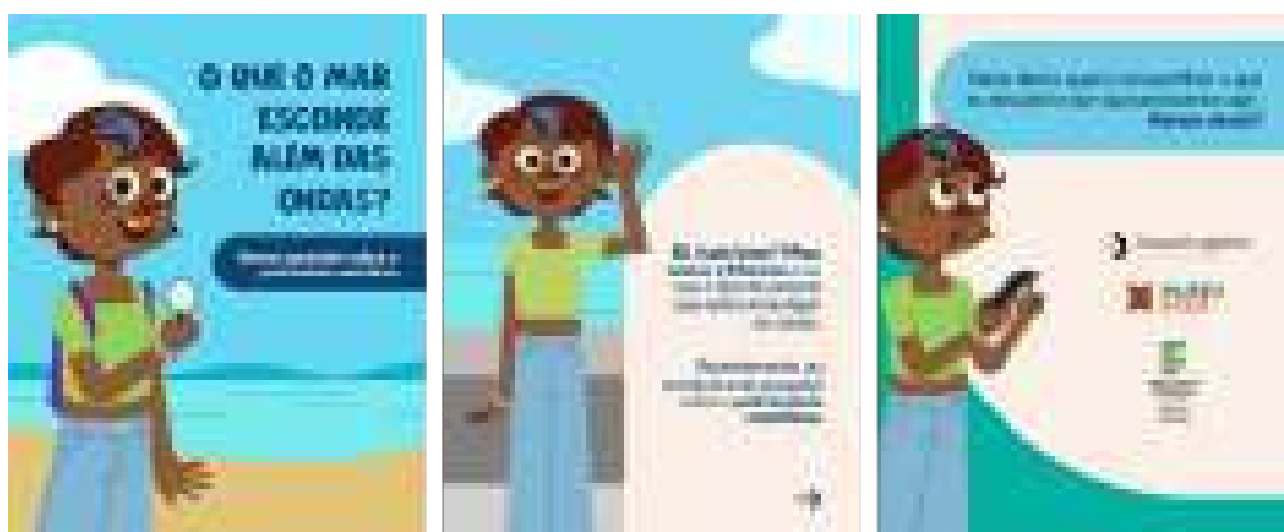


Figura 113 - Sequência de posts para a divulgação da cartilha pré-adolescente.

Fonte: compilação de Danilo Figueiredo.

Análise Crítica

Este projeto de extensão surgiu em um período no qual a equipe já havia cursado as disciplinas necessárias para garantir o aproveitamento em técnicas de design editorial, ilustração e tipografia. Durante o desenvolvimento, surgiram desafios como a definição de uma paleta de cores que harmonizasse as ilustrações aos demais elementos. Além disso, a diagramação trouxe uma nova perspectiva, por ser a primeira experiência do grupo com um projeto digital, diferentemente dos trabalhos anteriores focados em livros e revistas. Entretanto, as orientações do professor proporcionaram a evolução desses processos. Com isso, as entregas semanais ocorreram conforme o planejamento estabelecido e o resultado final foi satisfatório, tornando a experiência gratificante para o grupo.

3.3. FOTOGRAFIA DIGITAL

3.3.1. Hershey's Coffee Creations Espresso - Fotografia de produtos, 2025.1

Equipe:	Categoria:	Professor:
Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha, Danilo David e Raissa Gabryele.	Fotografia de produtos	Ticiano Alves
Disciplina:	Ano:	Método:
Fotografia Digital	2025	Weekend Creative (2022)

Solicitação

O Projeto fotográfico foi proposto pelo Professor Ticiano Alves na disciplina de fotografia digital, com o objetivo de produzir cinco imagens estáticas de um produto para website e duas para a rede social Instagram, com enquadramentos variados em determinados planos fotográficos. Dentro do nicho "chocolate" definido pelo Professor, cada equipe pesquisou e escolheu seu próprio produto.

O item selecionado pela equipe foi o chocolate Espresso, da linha Coffee Creations da marca Hershey's, que propõe trazer na fusão entre o café e o chocolate um sentimento de reconexão e prazer. O projeto foi desenvolvido para seguir essa identidade da marca, com imagens que representam pessoas que apreciam esses dois mundos. Além disso, as fotografias incorporam a tagline #PausaProCoffee, enaltecendo os momentos simples de relaxamento e pausas leves para desacelerar.

Metodologia

O projeto seguiu a metodologia "Weekend Creative", desenvolvida pelas designers norte-americanas Arabela e Elle, sob adaptação de Alves (2022). O professor responsável indicou o uso desse método e apresentou sua própria versão para projetos acadêmicos, otimizando a produção de imagens com impacto comercial. O processo compreende as seguintes etapas: seleção do produto; pesquisa do produto; brainstorm; shootplan; sessão fotográfica; pós-produção; e a entrega final.

Etapa 1 - Seleção do produto

No processo de seleção do produto, a equipe pesquisou no mercado uma opção acessível e de qualidade. Entre as alternativas, a marca Hershey's — já reconhecida por sua popularidade — foi a escolhida, chamando a atenção pela estética e características da marca. Dentre as opções disponíveis, o item selecionado foi o chocolate Espresso, da linha Coffee Creations.



Figura 114 - Produto selecionado. Fonte: arquivo do projeto.

Etapa 2 - Pesquisas da marca e do produto

Nesta etapa, realizamos o *briefing* do projeto, no qual foram feitas análises detalhadas da marca com os seguintes pontos: histórico, que constam informações importantes, como momento de fundação da marca, sua relevância e o processo de consolidação e reconhecimento no mercado brasileiro; personalidade, em que determinamos palavras-chave que representam as qualidades da marca; arquétipo, para a determinação das expressões da marca; e os dados de contato.

Além disso, houve a pesquisa do produto selecionado, na qual verificamos o histórico, em que são apresentados o motivo de criação do produto e para qual público ele foi criado; as características, em que se detalham o sabor e a textura do produto; o público-alvo, definindo faixa etária e estilo de vida; a criação de personas, para a concretização e humanização do público, servindo como guia do processo de ideação do projeto e o estudo de concorrentes.



Pâmela

ARQUITETA

Pâmela (28 anos) é formada em Arquitetura e Urbanismo pela UFPB. É uma pessoa bastante centrada e dedicada à sua profissão e às suas demandas, buscando sempre crescer cada vez mais. Ela é solteira, trabalha em um escritório de arquitetura na cidade de João Pessoa, mora em um apartamento no bairro dos Bancários e tem como sua companhia um gato laranja.

Para mudar um pouco a sua rotina diária, Pâmela gosta muito de frequentar cafeterias onde possa relaxar e tirar um tempo para seus projetos pessoais enquanto saboreia um delicioso café expresso.

Figura 115 - Persona 1, Pâmela. Fonte: autoria própria.



Helena

ESTUDANTE DE DESIGN DE MODA

Helena (20 anos) é estudante de Design de Moda na UNIPÊ. Ela mora no bairro de Mangabeira, gosta de consumir produtos locais e artesanato. Além disso, Helena é bastante engajada em causas sociais, preza pela liberdade.

Um dos melhores momentos do dia para Helena é poder relaxar enquanto prepara um café artesanal durante a tarde e confecciona suas autênticas roupas de crochê.

Figura 116 - Persona 2, Helena. Fonte: autoria própria.

Etapa 3 – Brainstorm

Para a etapa de *brainstorming*, solicitou-se a criação de um mapa mental contendo, no mínimo, 15 palavras relacionadas ao produto. A orientação indicava que os termos não deveriam se restringir a objetos, mas sim estabelecer conexões por meio de sentimentos, características e sabores, entre outros elementos sensoriais. Dessa forma, a dinâmica foi elaborada coletivamente, integrando sensações e experiências individuais, além de percepções externas relacionadas ao paladar e aos atributos discutidos sobre o produto.

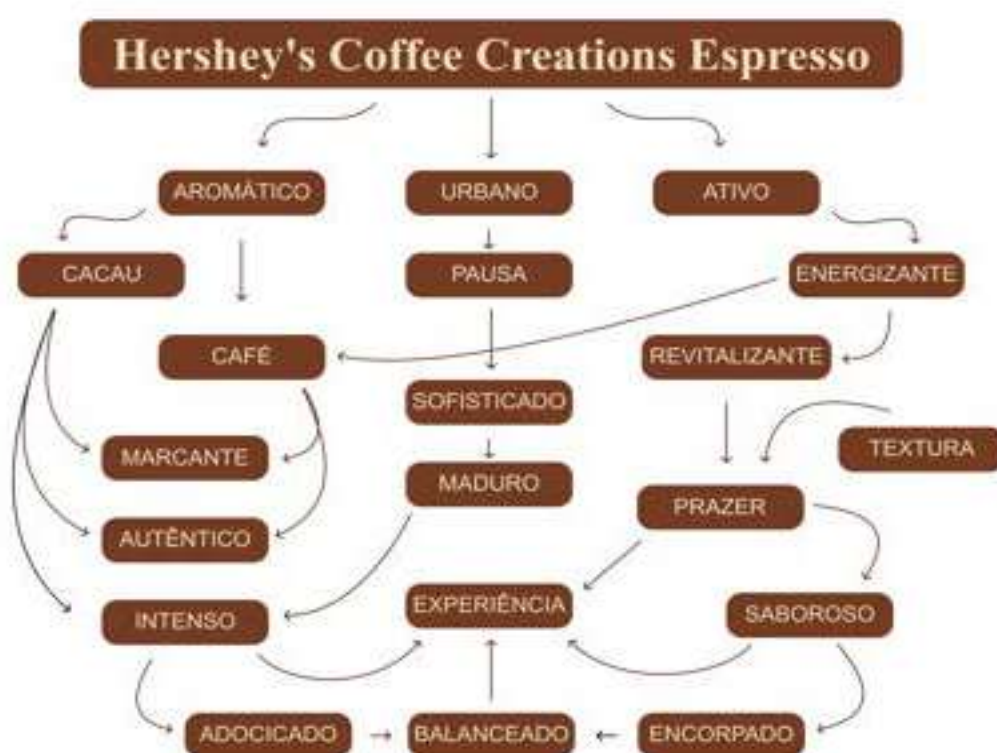


Figura 117 - *Brainstorm*. Fonte: autoria própria.

Após a construção do *brainstorming*, a etapa seguinte consistiu na elaboração da pesquisa visual e de um *moodboard*, realizados por meio de uma curadoria de imagens conceituais que consolidaram a unidade estética do projeto. O painel visual foi estruturado para guiar o processo criativo da produção fotográfica, reunindo referências de cores, iluminação, disposição de elementos e enquadramento.

Complementarmente, o *moodboard* reforça a atmosfera estética geral por meio de representações conceituais selecionadas em plataformas digitais como Pinterest e Unsplash.



Figura 118 - Painel visual. Fonte: compilação dos autores..



Figura 119 - *Moodboard*. Fonte: compilação dos autores.

Etapa 4 – Shootplan

O *Shootplan* é o instrumento que direciona a produção, apresentando uma visão geral do projeto e dos entregáveis. Ele abrange todos os objetivos por meio de um roteiro completo elaborado para facilitar a execução da sessão fotográfica e garantir a criação de imagens consistentes.

Este material foi organizado para consolidar o estudo aprofundado da marca e do produto, a paleta de cores, *moodboard*, detalhamento de cenários, planos fotográficos, itens de composição e os recursos técnicos necessários para a materialização das cenas pretendidas.



Figura 120 - *Shootplan*. Fonte: arquivo do projeto.

Etapas 5 – Sessão fotográfica

Após a realização do *shootplan*, se inicia a produção da sessão fotográfica, colocando em prática o que foi determinado na etapa anterior. Durante a sessão, foram utilizados os materiais determinados para composição dos cenários, como cartolinas, café solúvel, grãos torrados, xícara e colher, itens escolhidos para alcançar o visual planejado.



Figura 121 - Imagens da sessão fotográfica. Fonte: autoria própria.

Etapa 6 – Pós-produção

Com a conclusão da sessão, as fotografias passam pela curadoria e tratamento das imagens. Nesta fase, utilizou-se dois softwares: o Lightroom, para ajustes de temperatura, brilho, contraste e adição de ruído (*grain*); e o Photoshop, que proporcionou correções de enquadramento e remoção de imperfeições na embalagem, no produto e no cenário, preservando a identidade visual almejada para o projeto.

Etapa 7 – Entrega final

Por fim, as fotografias foram finalizadas seguindo todas as etapas do processo metodológico e devidamente entregues. O projeto foi organizado em um diretório no Google Drive, onde todas as imagens permaneceram disponíveis para consulta. A atmosfera visual buscou evocar sensações de pausa e descanso, ressaltando as características únicas do produto por meio de registros que remetem a momentos de experiência afetiva.

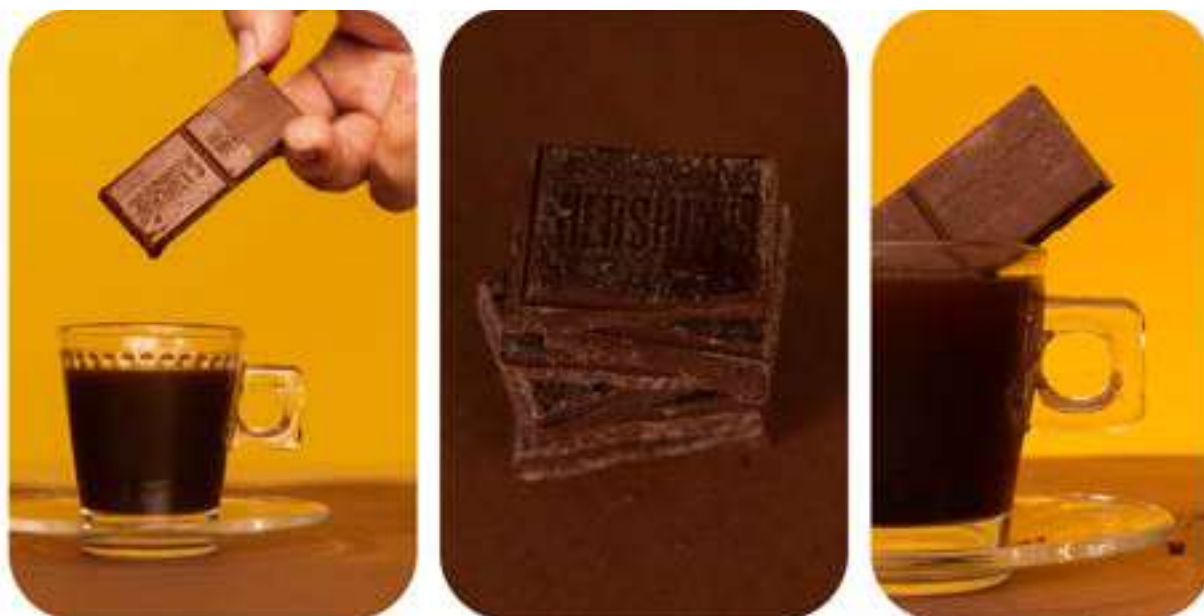


Figura 122 - Fotos para o instagram. Fonte: compilação do autor.



Figura 123 - Fotos para site. Fonte: compilação do autor.



Figura 124 - Fotos para site. Fonte: compilação do autor.

Análise Crítica

O desenvolvimento deste projeto representou uma primeira experiência gratificante na área de fotografia de produtos, abrangendo desde a concepção até a finalização técnica. O desafio inicial consistiu em estabelecer um consenso sobre o objeto e o direcionamento estratégico da proposta.

Ao longo do processo, houve a necessidade de conciliar o cronograma com outras demandas acadêmicas simultâneas. Durante a sessão fotográfica, apesar do receio quanto à conclusão do *shootplan* no prazo determinado, as atividades transcorreram com eficiência e fluidez. Em todas as etapas, as orientações do Professor Ticiano Alves guiaram a evolução e a entrega final do trabalho.

3.4. DESIGN DE SINALIZAÇÃO

3.4.1. Espaço Cultural José Lins do Rego - Design de Sinalização, 2025.2

Equipe:	Categoria:	Professora:
Ana Letícia Amaral, Ana Clara Rocha, Raissa Gabryele e Ian Rodrigues.	Design de sinalização	Luciana Dinoá
Disciplina:	Ano:	Método:
Design de sinalização	2025	Metodologia Joan Costa (2007)

Solicitação

Este trabalho foi realizado a partir da solicitação de um projeto de sinalização para um ambiente educacional da cidade de João Pessoa. O objetivo foi elaborar um manual contendo todas as placas, organizadas para além da estética, de modo a proporcionar um sistema completo e eficaz para orientar, regular e informar as pessoas presentes nesses espaços.

O ambiente escolhido pela equipe foi o Espaço Cultural José Lins do Rego. O motivo da escolha foi a popularidade e a diversidade presentes no local, além da ausência de uma sinalização. Neste espaço, decidiu-se trabalhar apenas na área térrea. Locais como subsolo e primeiro andar não foram desenvolvidos, apesar de serem citados e sinalizados para a manutenção da coerência do projeto.

Metodologia

O desenvolvimento deste projeto foi guiado pela metodologia de Joan Costa (2007), conforme orientação da Professora responsável. O método estrutura-se em cinco etapas fundamentais: Coleta de Informações; Projeto do sistema; Sistema básico de códigos e sinais; Design gráfico e Especificações técnicas.

Etapa 1 - Coleta de Informações

Nesta primeira etapa é feito o estudo do ambiente escolhido e de sua função, proporcionando a visualização do alcance do projeto. Também são analisadas as características do ambiente, o perfil dos usuários, a identidade visual e os principais problemas que justificam o desenvolvimento do trabalho.

O Espaço Cultural José Lins do Rêgo é um equipamento da FUNESC, responsável por oferecer atrações educacionais, culturais e artísticas, como o espaço da Galeria Archidy Picado, o Planetário, o Museu José Lins do Rêgo e a Escola de Música Anthenor Navarro. O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema de sinalização interna para o piso térreo da fundação, visando principalmente orientar os visitantes em direção às diversas atrações culturais disponíveis no local.



Figura 125 - Exterior do Espaço Cultural José Lins do Rêgo. Fonte: autoria de Rafael Passos, (2016).

O ambiente é amplo e possui diversos centros e espaços com diferentes afinidades, oferecendo uma série de atrações, com atividades culturais e educativas disponíveis para todos os públicos, desde o infantil até o adulto e a terceira idade. Apesar de não possuir um sistema de identidade visual, os materiais gráficos presentes no espaço são em geral, de caráter institucional e relativos à FUNESC.



Figura 126 - Ambientes do interior do Espaço Cultural. Fonte: compilação do autor.

Os principais problemas encontrados após uma visita ao local foram fotografados e justificados. Com isso foi possível perceber a ausência de sinalização em grande parte de seu espaço, causando confusão a novos públicos ao interagir com o ambiente. As sinalizações já existentes seguem uma unidade visual sem coerência estética e são planejadas de maneira ineficiente.

Etapa 2 – Projeto do Sistema

Esta é a fase de síntese das informações coletadas e de planejamento do desenvolvimento estético do projeto. Para isso, realizou-se a análise de fluxos, itinerários, circulação principal e pontos de decisão do ambiente. Também são definidos os tipos de sinalização que serão utilizados no local, além de marcações que indicam cada tipo de placa e o seu respectivo local. Para facilitar a leitura dessas definições, foi feita uma legenda de códigos, entre símbolos e numerações, que permite a identificação de cada tipo de placa.

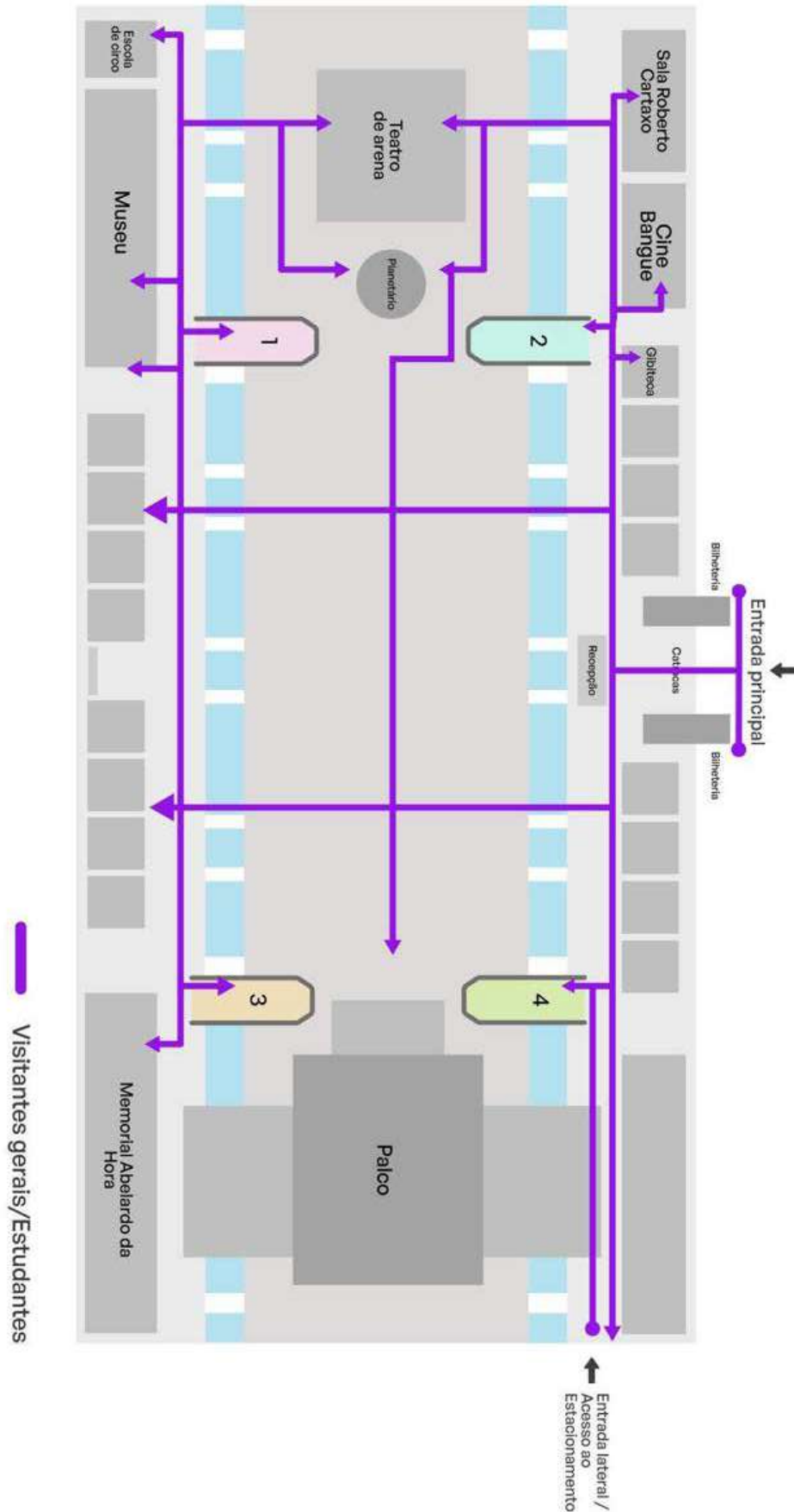


Figura 127 - Planta baixa do fluxo dos usuários. Fonte: arquivo do projeto.

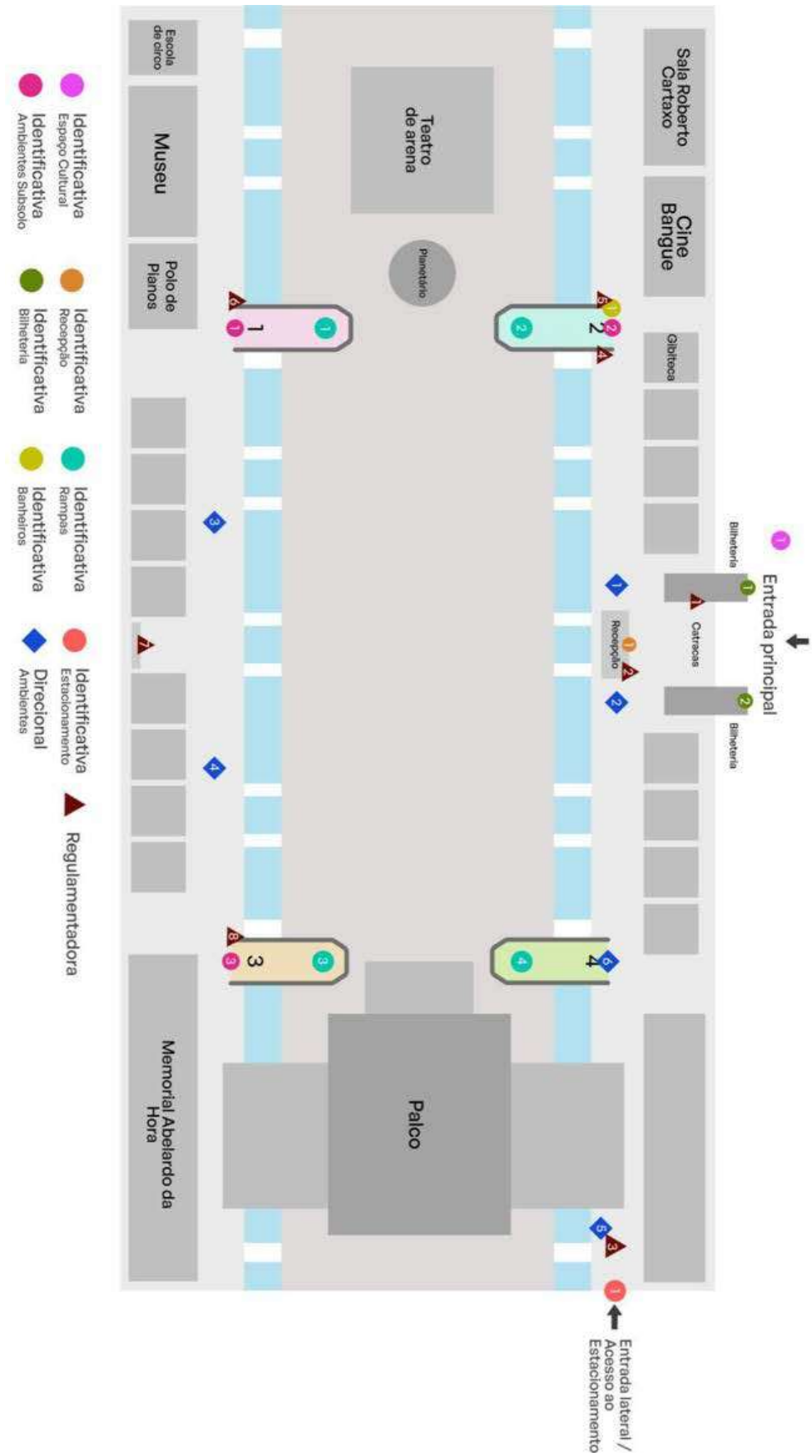


Figura 128 - Planta baixa dos tipos de sinais. Fonte: arquivo do projeto

Para o desenvolvimento estético do projeto, foram elaborados dois painéis de referência: um voltado para a sinalização e outro para a estética geral. A intenção foi representar as principais características desejadas para este trabalho, como tipografias e cores, e analisar os diferentes tipos de design de sinalização.

O conceito foi desenvolvido com o intuito de proporcionar a valorização da diversidade cultural presente no Espaço Cultural José Lins do Rego, que se faz tão importante para a história e a cultura paraibana. Isso ocorre através do uso de cores e elementos gráficos pensados estrategicamente, de forma conceitual e de acordo com o local, que apresenta diversas estruturas e espaços. Concluiu-se, assim, um conceito simples para que não entre em conflito com a diversidade do local, agregando em acessibilidade e estética.



Figura 129 - Painel de referência estética. Fonte: compilação do autor.

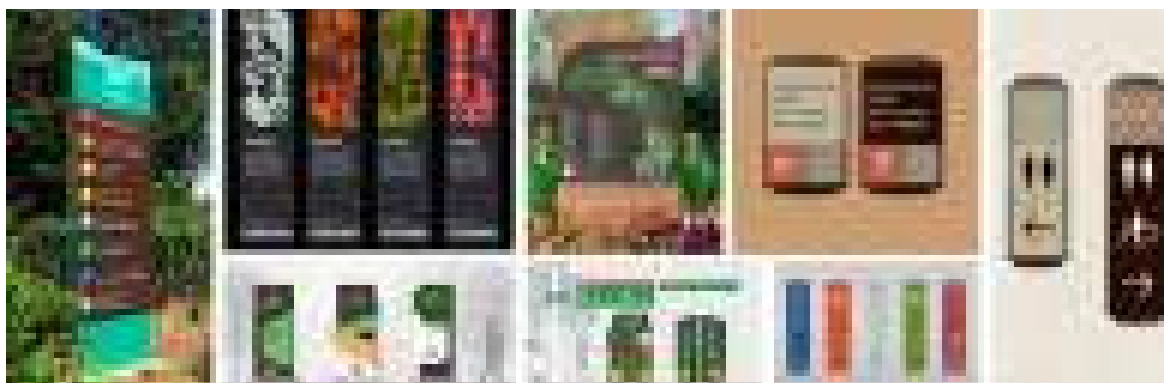


Figura 130 - Pannel de referência de sinalizações. Fonte: compilação do autor.

Etapa 3 – Sistema Básico de Códigos ou Sinais

O sistema básico de códigos consiste em uma tabela que contém todas as informações sobre os diferentes tipos de sinais elaborados, tais como: sua função, quantidades, formas de fixação e tipo de material que será utilizado.

Simbolos	Tipo	Função	Quantidade	Fixação	Material
	Identificativa (espaço cultural)	Se encontra na frente do espaço com intuito de identificar o local.	1	A placa será presa a um suporte vertical metálico, e apoiada a uma base pesada.	ACM
	Identificativa (subsolo)	Identificar as entradas para o subsolo.	3	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM
	Identificativa (recepção)	Identificar o local de atendimento.	1	Serão instaladas de forma simples e segura usando um sistema de cabos que mantém o material alinhado e, visível pendurada no teto.	ACM
	Identificativa (bilheteria)	Identificar o local de compra dos ingressos.	2	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM
	Identificativa (rampas)	Identificar as entradas para rampas de acesso.	4	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM
	Identificativa (banheiros)	Identificar a localização dos banheiros.	1	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM
	Identificativa (estacionamento)	Identificar a saída para o estacionamento.	1	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM
	Direcional (ambientes)	Direcionar os Usuários.	6	A placa será presa a um suporte vertical metálico, e apoiada a uma base pesada.	ACM
	Regulamentadora	Identificar onde principais atrações estão localizadas.	7	Afixação da placa será feita de forma perfurada, garantindo firmeza e durabilidade.	ACM

Figura 131 - Tabela do sistema de códigos das sinalizações. Fonte: arquivo do projeto

Etapa 4 – Design Gráfico

Nesta etapa foram feitas as definições da tipografia e da paleta de cor que foram utilizados no desenvolvimento do design das sinalizações. Além disso, os pictogramas e setas que serão utilizados na sinalização também são elaborados.

Após uma pesquisa de famílias tipográficas com características modernas que poderiam dialogar com o conceito estético definido, a tipografia escolhida que passou a ser utilizada no projeto foi a *Raleway*. Encontrada na plataforma digital Google Fonts e aplicada nas variações regular, bold e itálico.



Figura 132 - Tipografia Raleway. Fonte: compilação do autor.

O próximo passo foi a identificação dos pictogramas e setas que seriam necessários, bem como a organização de cada um. Durante esse processo, pensou-se na elaboração de itens complementares que representassem as características e os ambientes presentes no espaço para agregar ao conceito criado.



Figura 133 - Pictogramas. Fonte: autoria de Raissa Gabryelle.

Outros pictogramas utilizados nas sinalizações regulamentadoras e direcionais foram encontrados e retirados da plataforma digital do Google Fonts, que disponibiliza ícones diversos.



Figura 134 - Pictogramas regulamentadores e direcionais. Fonte: Google Fonts.

Para o código cromático, foi definido que o bege e o marrom seriam as principais cores para a base da unidade visual do design das placas. Para os símbolos estéticos, foram determinadas quatro cores quentes (vermelho, amarelo, laranja e rosa) e quatro cores frias (verde, dois tons de azul e roxo) com baixa saturação, a fim de representar cada um dos símbolos criados. Já nas placas regulamentadoras, o vermelho vibrante, juntamente com o marrom, foram definidos e utilizados no projeto.



Figura 135 - Paleta de cores. Fonte: arquivo do projeto

Com a finalização do desenvolvimento estético, o design é iniciado, concluindo os modelos e definição das proporções das principais sinalizações.



Figura 136 - Modelos e Proporções 1. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 137 - Modelos e Proporções 2. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 138 - Modelos e Proporções 3. Fonte: arquivo do projeto.

Etapa 5 – Especificações Técnicas para Produção

Nesta etapa foi organizado as especificações técnicas necessárias para colocar a produção em prática. Essas especificações são: os desenhos técnicos das vistas das placas, que exibem suas projeções de vista frontal, lateral e superior com a aplicação das medidas de cada uma e a especificação dos materiais e formas de fixação.



Figura 139 - Especificações da sinalização direcional 1. Fonte: arquivo do projeto.

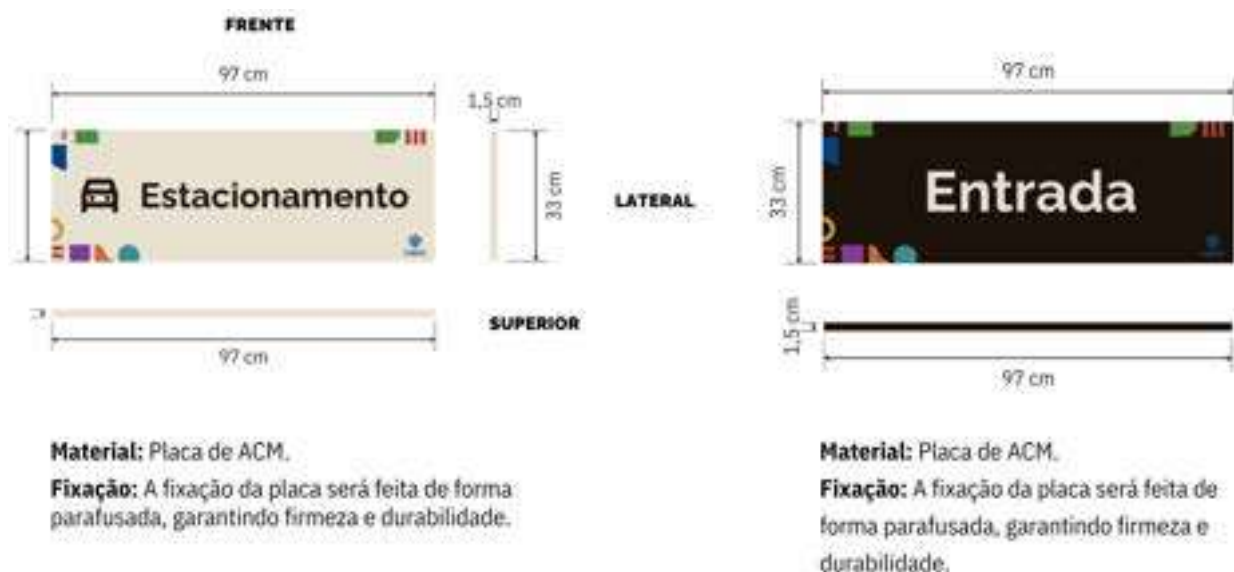


Figura 140 - Especificações das sinalizações 2. Fonte: arquivo do projeto.



Figura 141 - Especificações das sinalizações 3. Fonte: arquivo do projeto.

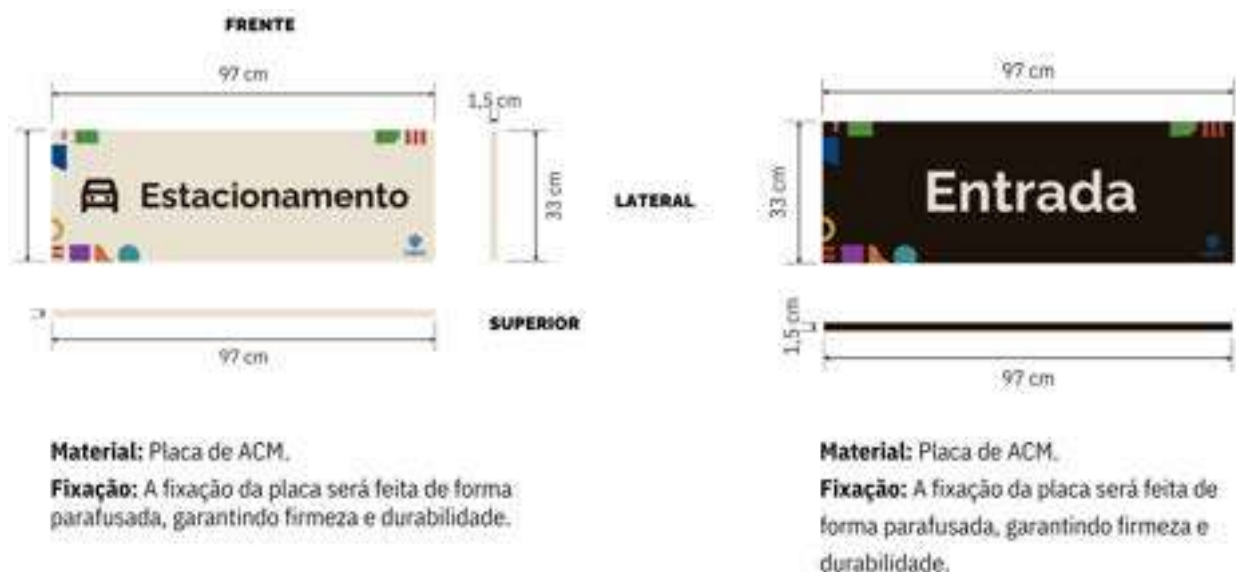


Figura 142 - Especificações das sinalizações 4. Fonte: arquivo do projeto.

Por fim, foram feitas as aplicações do design de sinalização através da edição de imagens dos ambientes para a visualização do resultado final do projeto. Para isso, o software Photoshop foi utilizado, permitindo a simulação da aplicação das principais sinalizações.

O projeto foi entregue através de um manual de sinalização completo que apresenta todas as etapas desenvolvidas e o resultado final.



Figura 143 - Manual de Sinalização. Fonte: arquivo do projeto.

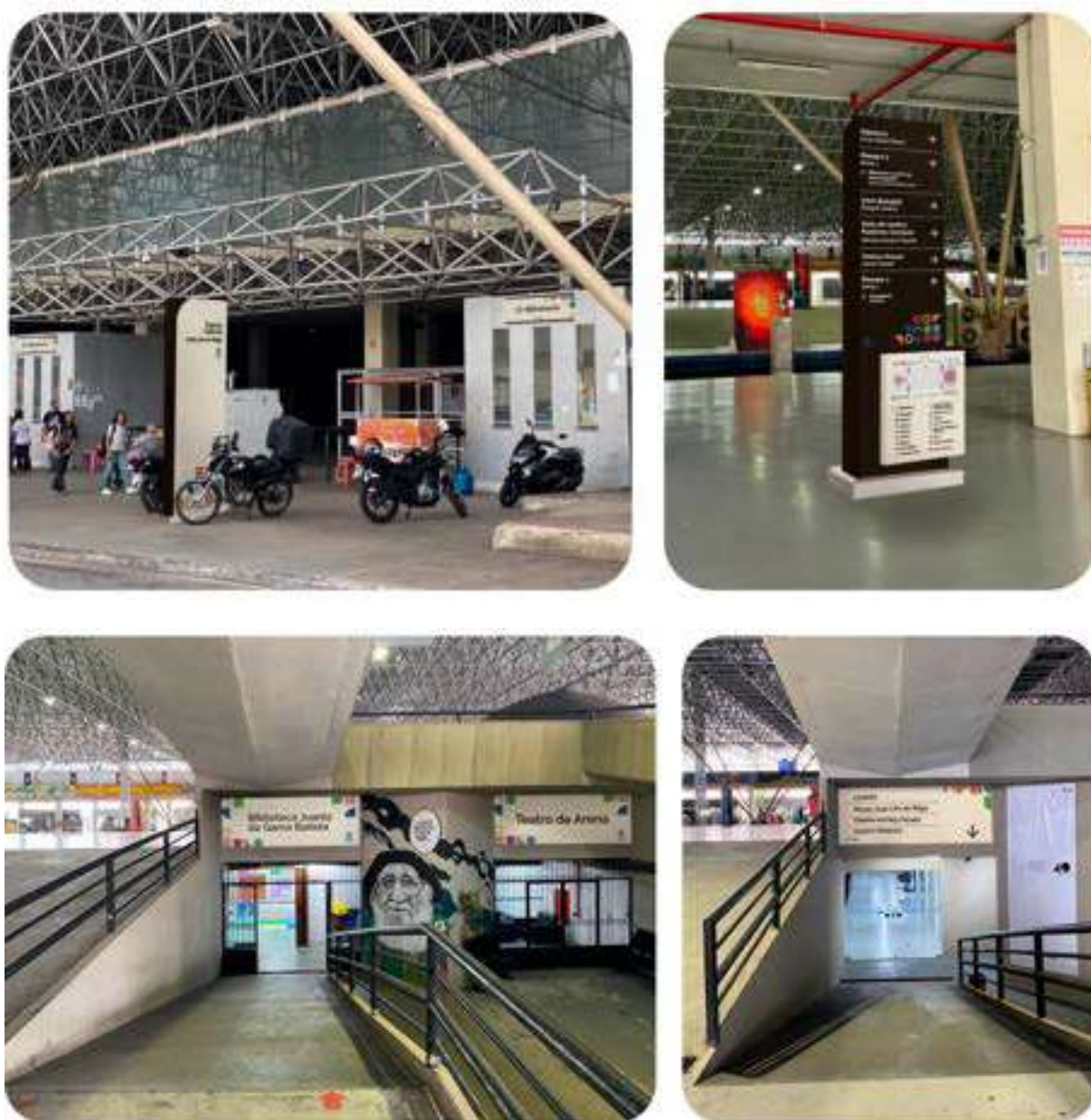


Figura 144 - Aplicações do design de sinalização. Fonte: compilação do autor.

Análise Crítica

Este projeto representou uma experiência nova na área de sinalização, sendo um dos trabalhos mais complexos desenvolvidos durante o curso de Design, dadas as características técnicas que não estiveram presentes em projetos anteriores.

Durante a etapa de definição do local, o espaço foi escolhido por sua importância social e pela familiaridade entre os integrantes da equipe. Após a visita para análise e registros fotográficos, evidenciou-se a ausência de uma sinalização coerente com o ambiente e o mau uso das placas já existentes. Essa percepção foi possível devido ao conhecimento adquirido nas aulas da Professora Luciana, a partir disso, os aspectos técnicos e estéticos do projeto puderam ser percebidos com maior clareza.

Após essa análise, o desenvolvimento gráfico e estético foram os momentos de criação mais interessantes, resultando em uma identidade visual agradável. Por outro lado, a experiência com o desenvolvimento técnico não foi a parte preferida do grupo. A solução encontrada foi dividir as tarefas conforme a afinidade de cada integrante e aproveitar os momentos de orientação com a Professora.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste portfólio conclui-se com a seleção de projetos desenvolvidos por Ana Letícia Pereira do Amaral ao longo do curso de Design Gráfico. Estes trabalhos demonstram, de forma cronológica, a evolução das habilidades técnicas e criativas, bem como os processos vivenciados ao longo de sua trajetória acadêmica, possibilitando o reconhecimento do amadurecimento da designer e a eficácia das soluções propostas nos diferentes tipos de solicitação.

Durante o desenvolvimento de cada projeto, foram vivenciadas diferentes experiências que proporcionaram a compreensão dos seus pontos fortes entre as diferentes áreas do design, identificando os tipos de projetos com os quais a designer mais possui afinidade, bem como seus pontos fracos. A organização desse material representa seus primeiros contatos e evoluções em áreas como identidade visual, design editorial e fotografia de produtos, campos fundamentais para proporcionar sua identificação dentro do design gráfico. Somado a isso, o processo trouxe o aprendizado sobre o uso de metodologias, fundamentais para guiar os processos criativos e atender às necessidades específicas de cada projeto. Apesar de percorrer e possuir interesse em outras vertentes do design, estas foram as principais descobertas realizadas pela designer.

Dessa forma, é perceptível a importância do portfólio para a demonstração estruturada dos conhecimentos adquiridos durante a graduação, evidenciando o processo de aprendizado e destacando as habilidades da designer em diferentes contextos, aplicando soluções criativas que validam sua prontidão para atuar profissionalmente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Georfravia Montoza; ARAUJO, Zilda Rossi. **Portfólio**: conceitos básicos e indicações para utilização. Est. Aval. Educ., p. 137-148, 2006. *(Nota: Em artigos de revista, o título do artigo fica normal e o nome da revista vai em negrito, mas como "Est. Aval. Educ." é uma abreviação do nome da revista Estudos em Avaliação Educacional, ele recebe o destaque).*

ALVES, T. **Como fotografar produtos** - Volume 1. Cabedelo: edição do autor, 2022. E-book. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1QDJdX4bBSSBTOOq0ZCZUNLaU_kJ0kOKE/view. Acesso em: 14 set. 2025.

ANDRADE, Maria Clara Diniz. **Portfólio**: O processo da curadoria no design gráfico. 2023. 146 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, João Pessoa, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4390>. Acesso em: 29 set. 2025.

DESIGN COUNCIL. **The Double Diamond**: A universally accepted framework for innovation. Design Council, [s.l.], 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

GOMES, Rayanne Pereira et al. O portfólio como ferramenta autorreflexiva na formação inicial de professores. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2019, Fortaleza. **Anais...** Campina Grande: Realize Editora, 2019. 12 p. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA1_I_D5978_26092019073609.pdf. Acesso em: 09 out. 2025. *(Nota: Em atas/anais de eventos, o negrito vai obrigatoriamente na palavra "Anais...").*

IDEO. **Design Thinking**. Palo Alto, 2025. Disponível em: <https://designthinking.ideo.com/>. Acesso em: 15 set. 2025.

LEITOR DOS SONHOS. **Resenha: Carmilla – Joseph Sheridan Le Fanu**. Leitor dos Sonhos, 9 jan. 2023. Disponível em: <https://leitordossonhos.com/2023/01/09/resenha-carmilla-joseph-sheridan-le-fanu/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

PEÓN, M. L. **Sistemas de identidade visual**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2009. Arquivo digital. Disponível em: [file:///C:/Users/anale/Downloads/pdfcoffee.com_sistemas-de-identidade-visual-maria-luisa-peon-pdf-free%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/anale/Downloads/pdfcoffee.com_sistemas-de-identidade-visual-maria-luisa-peon-pdf-free%20(1).pdf). Acesso em: 14 set. 2025. *(Dica de banca: Esse link "file:///C:/..." aponta para uma pasta do seu computador antigo e não para a internet. Se a sua banca for muito rigorosa, você pode remover o "Disponível em..." e deixar apenas "Arquivo digital", ou procurar o link real da web).*

SOFTDESIGN. **Duplo Diamante como framework para a inovação**. SoftDesign Blog, 2023. Disponível em: <https://www.softdesign.com.br/blog/duplo-diamante-como-framework-para-a-inovacao/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

UXPIN. **Double Diamond Design Process**: What is it and how to use it?. UXPin Studio Blog, 2023. Disponível em: <https://www.uxpin.com/studio/blog/double-diamond-design-process/>. Acesso em: 2 jun. 2026.

VIANA, Yasmim. **Portfólio de design gráfico**: dos problemas às soluções, com processos e narrativas estratégicas. 2023. 203 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Cabedelo, Cabedelo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4817>. Acesso em: 15 set. 2025.

ANEXOS

Anexo 1. Declaração de Prestação de Serviços - Projeto Espaço Interativo

Declaração de prestação de serviço de Design Gráfico

Declaro que as profissionais Ana Leticia Pereira do Amaral, inscrita no CPF sob o nº 165.291.764-03, Raissa Gabryele Batista de Souza, inscrita no CPF sob o nº 705.138.694-84 e Ana Clara Silva Vitor Rocha, inscrita no CPF sob o nº 707.143.414-01, prestaram serviços de Design de Identidade Visual para a contratante Sabrina Grisi Pinho de Alencar no CPF sob o nº 009.334.544-57, no ano de 2024.

Declaro, ainda, que as informações acima são verdadeiras.

João Pessoa - Paraíba, 28 de Julho de 2026.

 Documento assinado digitalmente
SABRINA GRISI PINHO DE ALENCAR
Data: 2026.07.28 às 14:19:00
Assinatura: https://validar.dig.br/

Sabrina Grisi Pinho de Alencar
CPF: 009.334.544-57

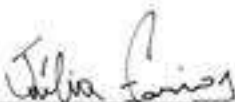
Anexo 2. Declaração de Prestação de Serviços - Projeto Júlia Farias

Declaração de prestação de serviço de Design Gráfico

Declaro que a profissional Ana Letícia Pereira do Amaral, inscrita no CPF sob o nº 165.291.764-03, prestou serviços de Design de Identidade Visual para a contratante Julia Farias Figueiredo Soares inscrita no CPF sob o nº 716.450.684-12, no ano de 2025.

Declaro, ainda, que as informações acima são verdadeiras.

João Pessoa - Paraíba, 28 de Julho de 2026.



Julia Farias Figueiredo Soares
CPF: 716.450.684-12

Anexo 3. Declaração de Prestação de Serviços - Projeto Sonhos Bordados

Declaração de prestação de serviço de Design Gráfico

Declaro que os profissionais Ana Letícia Pereira do Amaral, inscrita no CPF sob o nº 165.291.764-03 e Danilo David Moura de Figueiredo, inscrito no CPF sob o nº 117.655.314-38, prestaram serviços de Design de Identidade Visual para a contratante Ivana Pereira da Silva inscrita no CPF sob o nº 000.827.234-43, no ano de 2026.

Declaro, ainda, que as informações acima são verdadeiras.

João Pessoa - Paraíba, 28 de Julho de 2026.

 Documento assinado digitalmente
IVANA PEREIRA DA SILVA
CPF: 000.827.234-43
assinado em 28/07/2026 às 10:00:00

Ivana Pereira da Silva
CPF: 000.827.234-43

Anexo 4. Declaração de Prestação de Serviços - Projeto 2V.OS

Declaração de prestação de serviço de Design Gráfico

Declaro que os profissionais Ana Letícia Pereira do Amaral, inscrita no CPF sob o nº 165.291.764-03 e Danilo David Moura de Figueiredo, inscrito no CPF sob o nº 117.655.314-38, prestaram serviços de Design de Identidade Visual para o contratante Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves inscrito no CPF sob o nº 051.663.756-88, no ano de 2026.

Declaro, ainda, que as informações acima são verdadeiras.

João Pessoa - Paraíba, 28 de Julho de 2026.

 Documento assinado digitalmente
TICIANO VANDERLEI DE SIQUEIRA ALVES
CPF: 051.663.756-88
verifique em: https://validar.dig.br

Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves
CPF: 051.663.756-88

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC

Assunto:	TCC
Assinado por:	Ana Leticia
Tipo do Documento:	Tese
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Ana Leticia Pereira do Amaral, DISCENTE (202417010025) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 04/09/2026 00:15:24.

Este documento foi armazenado no SUAP em 04/09/2026. 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: 1977274
Código de Autenticação: 4a9e541fbb

