



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

PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO: PRODUTOS FÍSICOS E DIGITAIS

NICOLLY KAITY RAMOS SUASSUNA

CABEDELLO-PB

2026

NICOLLY KAITY RAMOS SUASSUNA

**PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO: PRODUTOS
FÍSICOS E DIGITAIS**

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

Orientadora: Prof. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau

CABEDELO-PB

2026

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

S939p Suassuna, Nicolly Kaity Ramos.

Portfólio de Design Gráfico: Produtos físicos e digitais / Nicolly Kaity Ramos Suassuna – Cabedelo, 2026.
146 f.: il.

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

Orientadora: Prof. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau.

1. Portfólio. 2. Design Gráfico. 3. *Design thinking*. 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

Nicolly Kaity Ramos Suassuna

PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO: PRODUTOS FÍSICOS E DIGITAIS

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:

Profa. Dra. Raquel Rebouças Almeida Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Luciana Mendonça Dinoá Pereira

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Raquel Rebouças Almeida Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 30/06/2026 16:05:18.
- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 30/06/2026 17:11:44.
- **Ludiana Mendonça Diniz Pereira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 02/07/2026 22:10:03.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 19/06/2026. 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 895069
Verificador: a91bc3ca94
Código de Autenticação:



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

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, a mim mesma pela resiliência, força e por me fazer continuar e concluir esta jornada acadêmica, mesmo diante dos momentos mais difíceis e desafiadores. Aos meus pais, pelo amor e incentivo constante, com um agradecimento especial ao meu pai, pelo apoio acadêmico e por estar presente todas as noites, sem falhar, me buscando no IFPB, garantindo meu retorno seguro para casa.

Agradeço também ao meu noivo, que foi meu porto seguro do início ao fim desta caminhada, tanto na graduação quanto na reta final do TCC. Obrigado pelo suporte, pelas noites em claro que passou ao meu lado e pelas inúmeras vezes em que me esperou pacientemente no campus até tarde da noite. Sua presença tornou o peso dessa jornada muito mais leve.

À minha belíssima professora orientadora, Prof.^a Dr.^a Raquel Rebouças, por toda a paciência, dedicação e, acima de tudo, pela confiança de que eu entregaria tudo no prazo. Seu direcionamento foi fundamental para a realização deste trabalho. Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, pela oportunidade de formação e por toda a estrutura técnica e acadêmica oferecida durante o curso.

À minha turma e aos meus professores, pelos ensinamentos valiosos compartilhados, com um agradecimento carinhoso aos meus amigos e colegas de curso pelo apoio mútuo dado durante e após o curso. Sem as risadas, as pizzas e os lanches divididos, todo esse processo teria sido infinitamente mais difícil. E, por fim, um agradecimento mais do que especial à tia do lanche e à Paloma, que com tanto carinho nos salvaram diversas vezes nas noites em que a fome apertava durante os estudos.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta um portfólio acadêmico composto por dez projetos de *design* desenvolvidos durante a graduação em Tecnologia em *Design* Gráfico no Instituto Federal da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo. O trabalho ilustra as etapas de execução e a metodologia aplicada em diversos segmentos, como identidade visual, sinalização, fotografia e *design* de interface, demonstrando a evolução técnica da autora. Dentre as metodologias utilizadas durante o período acadêmico, temos o *Design Thinking* abordado por Tim Brown (2009) que serviu como ferramenta de refinamento e organização, complementarmente, nos projetos de interface (UI/UX), o método do Scrum (SCHWABER; SUTHERLAND, 2020) foi adotado como o meio principal para desenvolvimento dos projetos. Através delas, os processos foram sistematizados e validados, permitindo que o repertório pessoal e a liberdade criativa fossem assimilados à estrutura projetual. O objetivo final é evidenciar a consolidação das competências profissionais adquiridas, resultando numa vitrine que sintetiza a trajetória acadêmica.

Palavras-chave: Portfólio acadêmico. *Design* gráfico. *Design thinking*. Processo criativo. Trajetória acadêmica.

ABSTRACT

This Undergraduate Thesis presents an academic portfolio consisting of ten design projects developed during the Graphic Design Technology graduation at the Federal Institute of Paraíba (IFPB) - Cabedelo Campus. This work illustrates the execution stages and the methodologies applied across various segments, such as visual identity, signage, photography, and interface design, demonstrating the author's technical evolution. Among the methodologies utilized throughout the academic period, Design Thinking, as approached by Tim Brown (2009), served as a tool for refinement and organization; additionally, for interface design projects (UI/UX), the Scrum framework (SCHWABER; SUTHERLAND, 2020) was adopted as the primary method for project development. Through these approaches, processes were systematized and validated, allowing personal repertoire and creative freedom to be integrated into the projectual structure. The final objective is to highlight the consolidation of acquired professional competencies, resulting in a showcase that synthesizes the author's academic trajectory.

Keywords: Academic Portfolio. Graphic Design. Design Thinking. Creative Process. Academic Background.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Quadro de Gerenciamento do Projeto

Figura 2: Elementos Visuais do Atelier Chico Ferreira

Figura 3: Atelier Chico Ferreira

Figura 4: Atelier Chico Ferreira II

Figura 5: Quadro de Referências

Figura 6: Atelier Chico Ferreira III

Figura 7: Embalagens Utilizadas por Chico

Figura 8: Bonecos

Figura 9: Planificação Kit de Cumbucas

Figura 10: Planificação da Embalagem para Caneca

Figura 11: Planificação da Embalagem para Prato

Figura 12: Visão Aérea das Embalagens Finalizadas com Faixas de Segurança

Figura 13: Base Interior do Kit Cumbucas

Figura 14: Base Interior do Kit Cumbucas II

Figura 15: Imagens Geradas Através da Técnica da Linoleogravura

Figura 16: Matrizes em Linoleogravura, Referências e Carimbo

Figura 17: Textos Usados nas Faixas das Embalagens Caneca, Kit e Prato

Figura 18: Fontes Usadas nas Faixas

Figura 19: Paleta de Cores

Figura 20: Apresentação do Projeto

Figura 21: Quadro de Gerenciamento do Projeto Identidade Visual JBBM

Figura 22: Sinalização Interna do JBBM

Figura 23: Sinalização Interna do JBBM II

Figura 24: Construções do Jardim

Figura 25: Construções do Jardim II

Figura 26: Fauna e Flora

Figura 27: Fauna e Flora II

Figura 28: Fauna e Flora III

Figura 29: Entrevista com Visitantes e Equipe JBBM

Figura 30: Marca Atual

Figura 31: Poços Desativados

Figura 32: Paleta de Cores Primárias

Figura 33: Paleta de Cores Secundárias

Figura 34: Painei Semântico de Formas

Figura 35: Tabela de Espécime Tipográfico

Figura 36: Pôsteres Comemorativos

Figura 37: Padrões

Figura 38: Mock-Ups Papelaria

Figura 39: Mock-Ups Fardamentos

Figura 40: Mock-Ups Crachá

Figura 41: Mock-Ups Placas

Figura 42: Mock-Ups Placas II

Figura 43: Grid Construtivo

Figura 44: Alternativas de Logo

Figura 45: Área de Espaçamento Seguro

Figura 46: Alternativas de Logo

Figura 47: Usos Incorretos

Figura 48: Usos Corretos de Cores

Figura 49: Usos Incorretos de Cores

Figura 50: Tipografia

Figura 51: Tipografia II

Figura 52: Quadro de Gerenciamento do Projeto Cartaz

Figura 53: Painel Semântico de Obras da Guerda

Figura 54: Painel Semântico do Movimento Artístico

Figura 55: Painel Semântico do Movimento Artístico II

Figura 56: Fragmentos da Montagem em Colagem

Figura 57: Imagem em Colagem

Figura 58: Teste e Finalização do Cartaz

Figura 59: Teste e Finalização do Cartaz II

Figura 60: Tipografia Escolhida

Figura 61: Quadro de Gerenciamento do Projeto Fotografia

Figura 62: Fotos da Marca

Figura 63: Painel Semântico

Figura 64: Shoot Plan – Planejamento de Fotografia

Figura 65: Shoot Plan - Planejamento de Fotografia II

Figura 66: Materiais Usados

Figura 67: Estúdio em Sala de Aula

Figura 68: Fotografia em Sequência

Figura 69: Fotografia em Plano Superior

Figura 70: Fotografia em Plano Superior II

Figura 71: Fotografia em Plano Frontal

Figura 72: Fotografias em Plano Frontal, Superior e Frontal

Figura 73: Fotografias em Plano Detalhe

Figura 74: Quadro de Gerenciamento do Projeto da Cartilha

Figura 75: Chuva de Ideias e Painel Semântico

Figura 76: Grid de Coluna Única e Hierárquico

Figura 77: Processo de Diagramação, primeira versão

Figura 78: Páginas Iniciais da Cartilha Produzida

Figura 79: Páginas Finais da Cartilha Produzida

Figura 80: Mock-Up Cartilha

Figura 81: Ilustrações para as Páginas da Cartilha

Figura 82: Ilustrações para as Páginas da Cartilha II

Figura 83: Paleta de Cores

Figura 84: Tipografia Escolhida

Figura 85: Mock-Up de Cartaz

Figura 86: Peça Gráfica Feita para Post

Figura 87: Capa

Figura 88: Páginas 2 e 3

Figura 89: Páginas 4 e 5

Figura 90: Páginas 6 e 7

Figura 91: Páginas 8 e 9

Figura 92: Páginas 10 e 11

Figura 93: Páginas 12 e 13

Figura 94: Páginas 14 e 15

Figura 95: Páginas 16 e 17

Figura 96: Páginas 18 e 19

Figura 97: Páginas 20 e 21

Figura 98: Páginas 22 e 23

Figura 99: Contracapa

Figura 100: Quadro de Gerenciamento do Projeto Capa Álbum

Figura 101: Painel Semântico do Projeto Capa Álbum

Figura 102: Fotografias Tiradas do Caju

Figura 103: Paleta Cromática Usada em Todo Projeto

Figura 104: Versão Já Editada

Figura 105: Painel Semântico Tipográfico

Figura 106: Capa e Contracapa Já Finalizadas

Figura 107: Fonte Utilizada nos Títulos

Figura 108: Fonte Display Usada

Figura 109: Frente e Verso do Envelope do Vinil

Figura 110: Frente e Verso do Envelope do CD

Figura 111: Frente do Envelope do CD

Figura 112: Bolacha do Vinil e Face Impressa do CD

Figura 113: Mock-Up Para Plataformas de Música

Figura 114: Quadro de Gerenciamento do Projeto de Superfícies

Figura 115: Painel Semântico para Estética

Figura 116: Painel Semântico para Formas

Figura 117: Paleta de Cores

Figura 118: Mock-Up Incluindo os Produtos do Projeto

Figura 119: Esboços de Grafismos

Figura 120: Padronagem Contínua

Figura 121: Padronagens Localizada e Contínua

Figura 122: Padronagens Localizada e Contínua II

Figura 123: Padronagens Localizada e Contínua Aplicada nas Almofadas

Figura 124: Padronagens Contínuas Aplicadas na Cortina e Almofadas

Figura 125: Padronagens Contínuas Aplicadas na Manta e Almofadas

Figura 126: Padronagens Localizadas Aplicadas na Passadeira de Centro e Tapete

Figura 127: Padronagens Contínua e Localizada Aplicadas no Abajur

Figura 128: Assinatura de Marca

Figura 129: Apresentação e Entrega dos Produtos Físicos

Figura 130: Quadro de Gerenciamento do Projeto Aplicativo Lagoa

Figura 131: Fotos do Parque Sólon de Lucena

Figura 132: Personas Criadas para o Projeto

Figura 133: Mapa Mental do Projeto

Figura 134: Protótipo em Baixa do App

Figura 135: Protótipo em Baixa do App II

Figura 136: Protótipo em Baixa do App III

Figura 137: Protótipo em Baixa do App IV

Figura 138: Protótipo em Baixa do App V

Figura 139: Site Oficial da Prefeitura de JP - PB

Figura 140: Monumento de João Pessoa, Cabo Branco

Figura 141: Paleta de Cores da Identidade Visual

Figura 142: Família Tipográfica Utilizada

Figura 143: Protótipo em Alta do App

Figura 144: Protótipo em Alta do App II

Figura 145: Protótipo em Alta do App III

Figura 146: Quadro de Gerenciamento do Projeto Camisetas

Figura 147: Sketches Iniciais

Figura 148: Painel Semântico para Opção 1 de Estampa

Figura 149: Painel Semântico para Opção 2 de Estampa

Figura 150: Proposta de Estampas

Figura 151: Proposta de Estampas II

Figura 152: Proposta de Estampa Seleccionada

Figura 153: Estampa Escolhida com Base Preta

Figura 154: Estampa Escolhida em Base Branca

Figura 155: Camisetas Finais e Entregues

Figura 156: Quadro de Gerenciamento do Projeto Aplicativo Tina

Figura 157: Quadro de Hábitos de Descarte

Figura 158: Perfil da Persona

Figura 159: Guia de Estilo do Aplicativo

Figura 160: Conjunto de Avatares

Figura 161: Mascote do Aplicativo

Figura 162: Paleta Cromática

Figura 163: Telas Iniciais do Aplicativo

Figura 164: Telas Iniciais do Aplicativo II

Figura 165: Totem

Figura 166: Telas Interativas do Aplicativo

Figura 167: Telas Interativas do Aplicativo II

Figura 168: Telas Interativas do Aplicativo III

Figura 169: Telas Interativas do Aplicativo IV

Figura 170: Telas Interativas do Aplicativo V

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. PROJETOS.....	8
2.1. Design de Embalagem - Chico Ferreira.....	8
2.2. Identidade Visual - Jardim Botânico Benjamin Maranhão.....	22
2.3. Cartaz - Dia do Designer.....	42
2.4. Fotografia - Vinhedos do Vale.....	50
2.5. Editorial - Cartilha Maria da Penha	60
2.6. Editorial - Capa de Álbum Liniker.....	76
2.7. Aplicação Digital - Parque Solon de Lucena	98
2.8. Design de Superfícies - Coleção casa de praia	87
2.9. Design de Superfícies - Estampa Camiseta Design Gráfico	110
2.10. Aplicação Digital - Aplicativo de Descarte Tina.....	118
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	Erro! Indicador não definido.
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	131

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz um portfólio de 10 projetos acadêmicos, focado na evolução das competências profissionais em *Design* Gráfico, desenvolvidas ao longo da graduação no Instituto Federal da Paraíba (IFPB) – Campus Cabedelo. O objetivo através do formato de portfólio se dá por sua capacidade de demonstrar os avanços nas habilidades técnicas, servindo como uma vitrine que demonstra não apenas as entregas finais, mas também o amadurecimento metodológico, trazendo benefícios por meio acadêmico e mercadológico.

O objetivo principal deste trabalho é evidenciar a progressão de habilidades e o repertório prático adquiridos ao longo dos anos de formação. Para atingir esse propósito, o corpo do trabalho está estruturado em ordem cronológica, o que garante uma análise técnica e metodológica mais ampla do decorrer do curso. As áreas apresentadas foram divididas em 6: Identidade Visual, *Design* de Embalagem, *Design* Editorial, Fotografia de Produto, *Design* de Superfícies e *Design* de Interface.

Com este trabalho, espera-se evidenciar a trajetória e a progressão de habilidades adquiridas ao longo dos anos de graduação. Para isso, foi necessário revisitar trabalhos acadêmicos iniciais e intermediários, selecionar os considerados mais relevantes, organizar todas as informações, coletar imagens e pôr em ordem, a fim de construir este portfólio.

Link para o portfólio online: <https://www.behance.net/nicokramos>

1.1 Justificativa

A relevância deste trabalho se fundamenta no portfólio acadêmico como um instrumento de transição do estudante para o ambiente profissional, pois, como aponta Donald Schön (1983), o portfólio ultrapassa a mera função de arquivo de projetos; ele atua como uma ferramenta de prática reflexiva, permitindo ao *designer* reavaliar suas decisões técnicas e projetuais através de um olhar mais treinado. Diante disso, a motivação principal deste projeto reside na ideia de organizar a bagagem intelectual e prática acumulada ao longo da graduação, estruturando o repertório profissional de forma que sintetize os projetos desenvolvidos.

No que se refere à metodologia, a associação entre abordagens centradas no ser humano e *frameworks* tem gerado resultados otimistas no desenvolvimento de projetos. Autores como Tim Brown (2009) defendem que o *Design Thinking* estrutura a resolução de problemas complexos por meio da empatia e do diagnóstico preciso. Juntamente, a aplicação do método *Scrum* (SCHWABER; SUTHERLAND, 2020) no design de artefatos visuais e de interface demonstra ser uma ferramenta eficaz ao segmentar o escopo do projeto em ciclos de entrega (*sprints*).

Dito isso, o presente trabalho de conclusão do curso (TCC) busca enfatizar através dos projetos elaborados ao longo da graduação o desenvolvimento técnico e formal para o mercado de trabalho como *designer* profissional.

2. PROJETOS

2.1. Design de Embalagem - Chico Ferreira

2.1.1. Contextualização

Este projeto nasceu sob a óptica interdisciplinar entre as disciplinas do primeiro período, situado no ano de 2023.2, em um único objetivo prático, que viria a ser o “Projeto Integrador”, sendo feito em equipe¹. A disciplina de *Design* de Embalagem foi o ponto de partida, conectando o que aprendemos em outras áreas para criar soluções reais com tema escolhido - artesanato paraibano - através da parceria com o artesão Chico Ferreira. O foco foi desenvolver embalagens para três de seus produtos, integrando os conhecimentos de cada área curricular: *Design* de Embalagem: tendo foco na estrutura e na função de proteger o produto; Fundamentos do *Design* Gráfico: Definição do visual e da organização das informações; Plástica: Estudo das formas e do volume das embalagens e Desenho: Criação de esboços e ilustrações para o projeto.

¹ Participantes da equipe: Alanna Eduarda Dantas da Silva, Bruna Paula Rocha, Manuela Dornelas Vasconcelos, Marcos Junior Araujo Rodrigues, Nicolly K. Ramos Suassuna. Prof. Orient. Analia Adriana da Silva, Antunes Neto, Fabianne Azevedo e Wilson Gomes.

2.1.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O foco do projeto foi criar embalagens para três categorias de objetos de cerâmica produzidos pelo artesão Chico Ferreira, sendo elas um utilitário pequeno, um utilitário grande e um *kit* de produtos. A ideia foi entender como a embalagem precisava mudar de acordo com o tamanho e a fragilidade de cada peça e quais seriam as melhores formas de resolver esses problemas. Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado o método *Design Thinking* (2009), por ser uma metodologia flexível e existir a liberdade de adicionar, retirar ou repetir etapas, ela se encaixou neste projeto. A metodologia em si não tem um autor específico, o que a transforma numa fórmula desenvolvida por autores diversos, entretanto alguns nomes ficaram marcados na história por terem espalhado o método, como David Kelley e Tim Brown (2009), fundadores da empresa americana de *design* IDEO. Para o trabalho seguinte usou-se o fluxograma abaixo (figura 1):

Figura 1. Quadro de gerenciamento do Projeto Integrador de Embalagem com base no método Design Thinking.



Fonte: Adaptação do autor.

2.1.3. Empatizar

O desenvolvimento das embalagens buscou seguir um equilíbrio entre a técnica e a estética manual do artesão. Na busca de entender as demandas do cliente e como aprimorar a experiência dos consumidores foi importante entrar em contato com o meio do artista, ver sua estética e as peças que cria; buscando compreender suas individualidades para entregar um projeto condizente com sua identidade.

O artista possui uma personalidade forte que passa para suas peças, que contam com presença de regionalismo intenso, cores terrosas, simbolizando natureza, florestas, mar e luz. Durante a visita ao ateliê foram captados diversos elementos visuais e estéticos (figuras 2, 3 e 4), como carrancas, flores e cores azuis e verde, que ao fim foram passados para a solução desenvolvida.

Figura 2. Elementos visuais e estéticos do Atelier Chico Ferreira



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 3. Atelier Chico Ferreira



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 4. Atelier Chico Ferreira



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

2.1.4. Definir

Após a familiarização com o cliente e seu processo, a fase seguinte seguiu na definição dos utilitários e na busca por referências de embalagens funcionais (figura 5). Com base nas pesquisas sobre os principais problemas das embalagens utilizadas e seus impactos nos consumidores, a equipe trabalhou para atender às três categorias de produtos exigidas no *briefing* pelos professores orientadores. Para a categoria de utilitário grande, decidiu-se trabalhar com os pratos de cerâmica (denominados pelo artesão como 'apoios gastronômicos' - figura 6), onde o maior desafio projetual envolveu o peso e o empilhamento das peças. Para o utilitário pequeno, foi escolhido uma caneca de cerâmica (figura 6); e por fim, para o *kit*, a decisão foi de “cumbucas”, peças citadas pelo artista como suas favoritas (figura 6).

Figura 5. Quadro de referências



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 6. Atelier Chico Ferreira



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

No que diz respeito à distribuição e ao transporte, as pesquisas identificaram problemas parecidos para a maioria de seus produtos. Nas vendas feitas presencialmente, o uso de jornais e papelão amarrados com barbante era uma solução prática para o artesão, mas oferecia pouca proteção e não transmitia a identidade visual e a estética do seu trabalho. Já nas entregas feitas por frete, que utilizavam caixas de MDF, o empilhamento das peças de cerâmica gerava muita pressão, isso fazia com que alguns produtos ficassem presos uns aos outros, causando rachaduras e perda de peças (figura 7).

Figura 7. Embalagens utilizadas por Chico

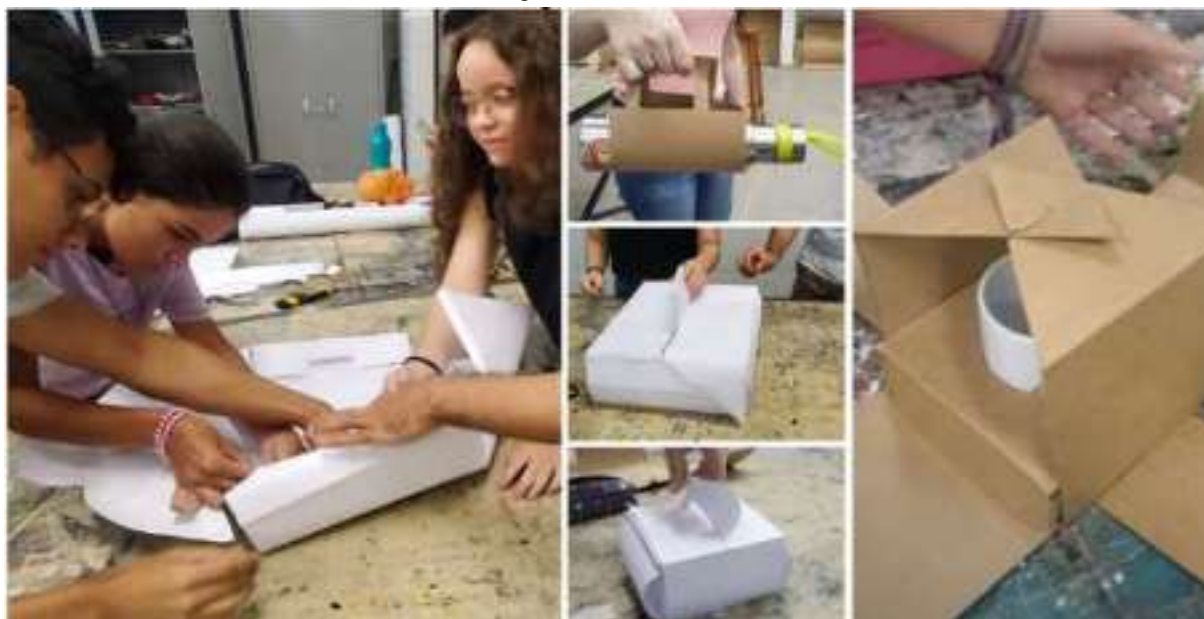


Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

2.1.5. Idealização e Prototipagem

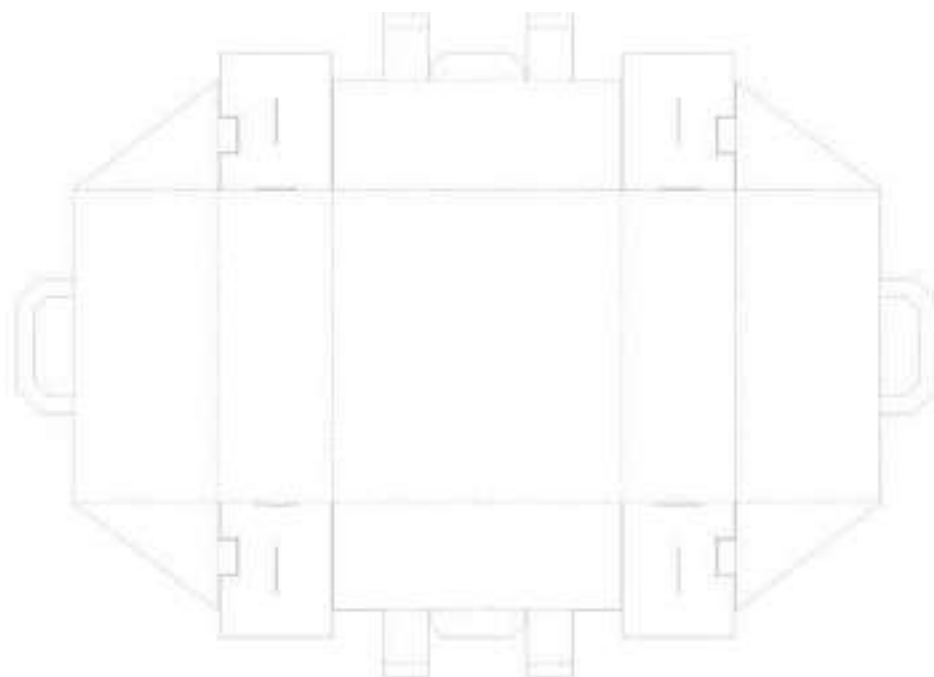
O projeto teve foco no desenvolvimento das embalagens voltadas a compras presenciais visando solucionar os problemas de segurança, e enfatizando a manutenção da integridade das peças de cerâmica. Para isso foram realizados diversos protótipos físicos (“Bonecos” - Figura 8) com o propósito de testar a resistência do material. Dito isso, apesar dos protótipos iniciais terem fechamentos mais simples, a aplicação de um sistema de fechamento com travas em S para a embalagem menor e de encaixes para as dos *kits* se mostrou promissora, pela segurança no fechamento, então foram adicionadas na planificação final (figuras 9,10 e 11). Adicionalmente, foi incrementado uma faixa de papel kraft com adesivo vinílico ao redor, garantindo que os produtos ficassem firmes (figura 12).

Figura 8. Bonecos



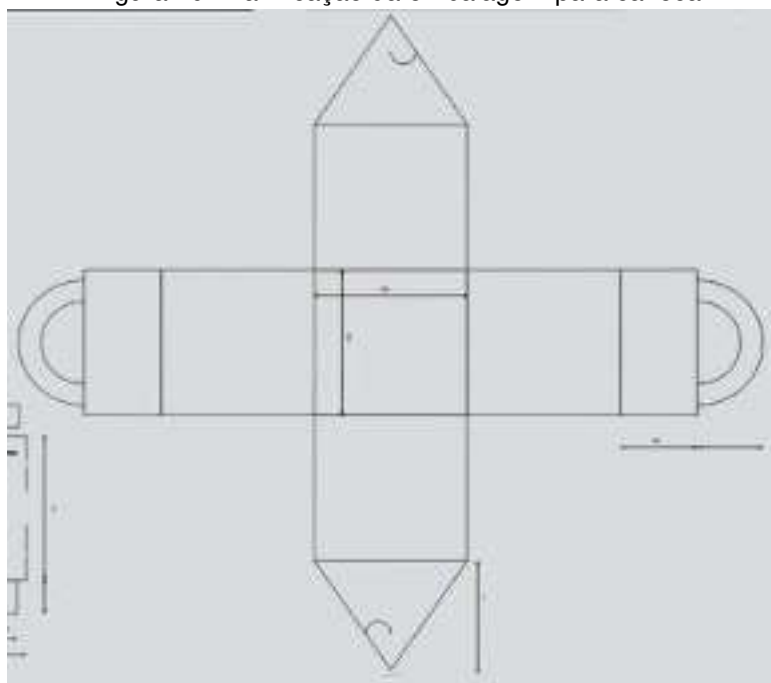
Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 9. Planificação kit de cumbucas.



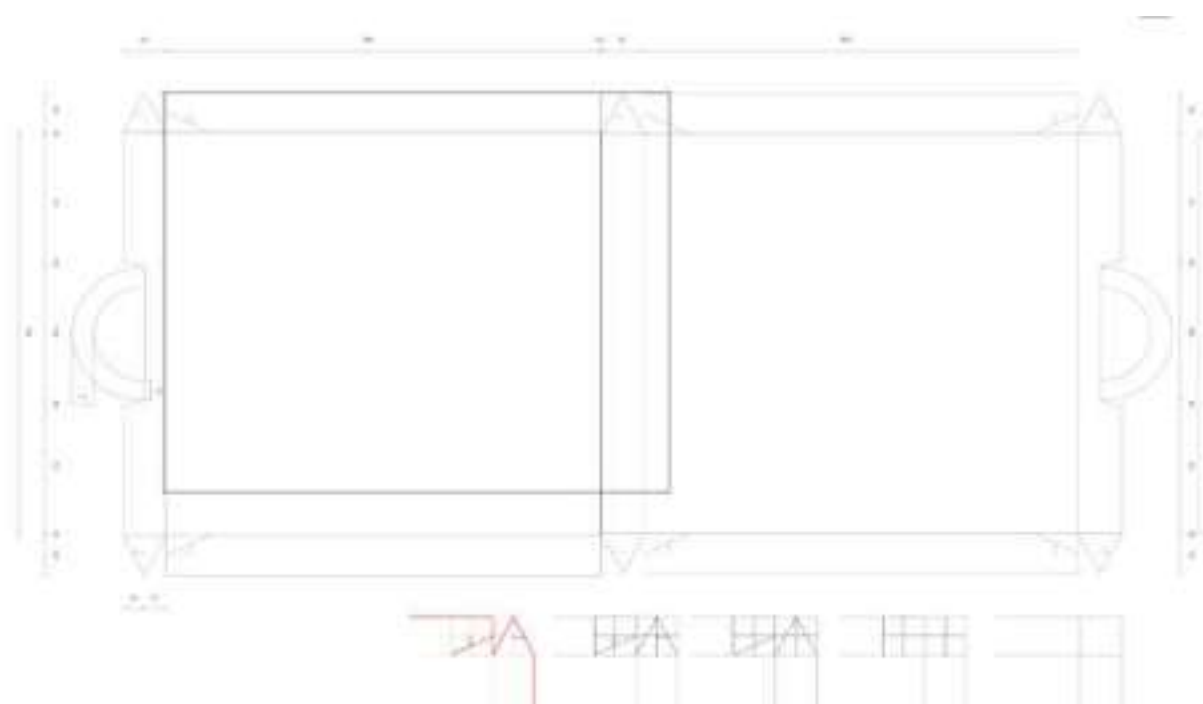
Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 10. Planificação da embalagem para caneca.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 11. Planificação embalagem para prato.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 12. Visão aérea das embalagens finalizadas com as faixas de segurança.

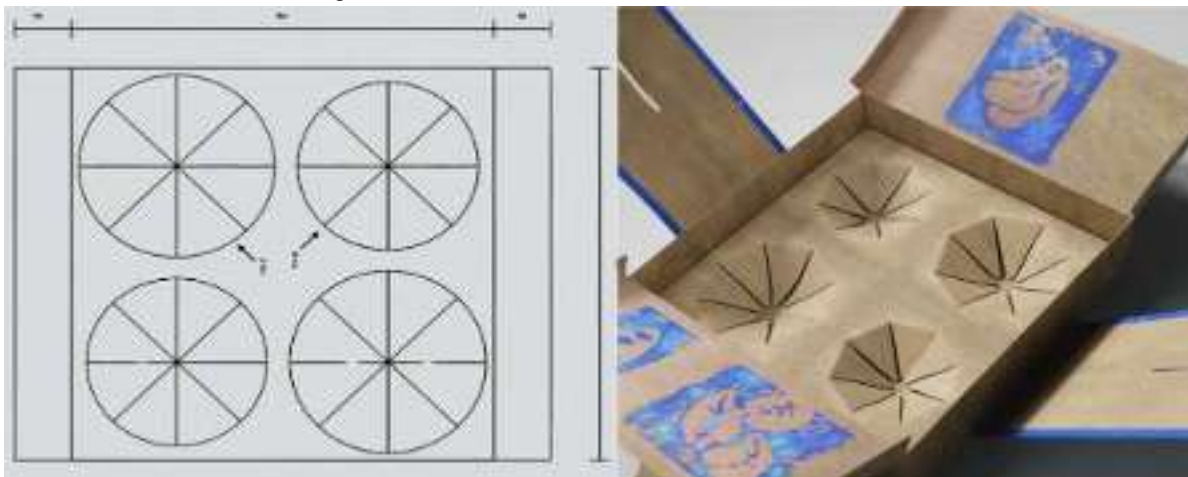


Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Como preenchimento do espaço interior, para proporcionar maior fixação e o produto não se mexer, foi pensado em bases com aberturas onde o produto se encaixaria (figura 13 e 14). Para preencher o espaço restante e amortecer com intuito de evitar quebras, decidiu-se utilizar folhas secas e serragens dentro das embalagens, usando os mesmos materiais que o artesanato;

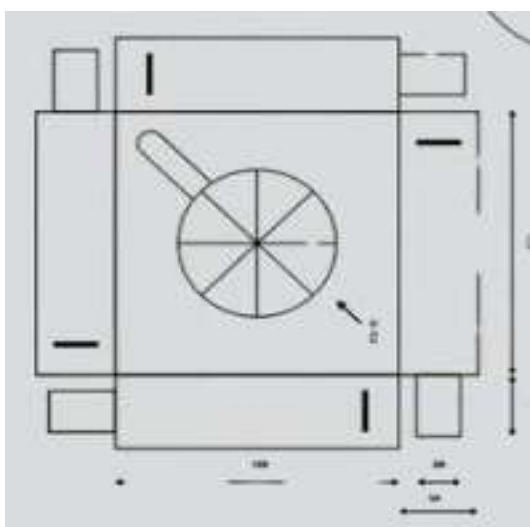
essa escolha uniu a proteção física à identidade visual de Chico Ferreira, transformando o ato de abrir a caixa em uma experiência sensorial.

Figura 13. Base interior do kit de cumbucas.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 14. Base interior do kit de cumbucas.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Para a identidade visual e a estampa das embalagens, foi utilizada a técnica da linoleogravura - técnica de gravura em relevo onde a imagem é esculpida em uma placa de linóleo (figura 15), decisão pensada para harmonizar com a estética robusta das peças do Chico. Foram produzidas quatro matrizes inspiradas no repertório do próprio artesão e no ambiente de seu ateliê: uma versão de uma de suas esculturas, um elemento presente no piso do local e as plantas da natureza que cercam o espaço, além da marca do artista (figura 16).

Figura 15. Imagens geradas através da técnica da Linoleogravura



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 16. Matrizes em linoleogravura, suas referências e o carimbo.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023).

Além das figuras imagéticas, também foi adicionado 3 citações no canto inferior das embalagens, uma para cada embalagem. Essa iniciativa foi inspirada por um pequeno enfeite pendurado na porta de entrada do atelier, onde carregava um dos textos usados nas faixas. Ao ser questionado sobre o artista informou que mensalmente fazia a troca do texto do enfeite (figura 17). As fontes foram escolhidas com o propósito de casar com a estética usada nas peças, sendo uma mais fluida, semelhante a uma escrita manual e a segunda mais mecânica e reta, com um peso maior (figura 18).

Figura 17. Textos usados nas faixas das embalagens da caneca, kit e prato respectivamente.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

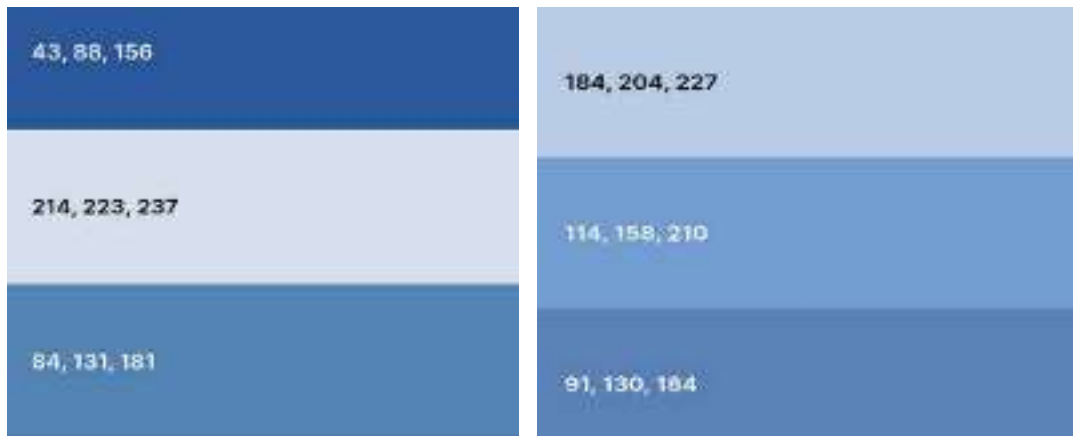
Figura 18. Fontes usadas nas faixas.



Fonte: YANDIDESIGNS. Kandy Yum (2018) e Caveat (IMPALLARI, [2019])

A paleta de cores foi pensada com propósito de fazer referência à algumas cores presentes no atelier com mais incidência, como o azul de suas peças de suporte gastronômico (figura 19).

Figura 19. Paleta de cores.



Fonte: Arquivo de Equipe (2023).

Nos testes de materiais utilizados para a produção das embalagens foi analisada não somente a estética, como também resistência, e identidade. Atendendo a preferência do artesão em utilizar um material reciclável optou-se por papelão de gramatura alta, porém, o material se mostrou complicado de cortar e dobrar dada a limitações técnicas. Então em prol de um bom acabamento e funcionalidade técnica a equipe escolheu construir os protótipos finais em kraft de gramatura 300g/m² (figura 20).

Figura 20. Apresentação do projeto



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Por fim, o projeto se encerrou com a apresentação dos protótipos aos professores responsáveis ao fim do semestre. As embalagens não chegaram a ser apresentadas ao artista, dado que o projeto foi algo interno da instituição, porém a experiência obtida como equipe foi imprescindível. Cada membro da equipe manteve uma das embalagens ao fim da apresentação.

2.2 Identidade Visual - Jardim Botânico Benjamin Maranhão

2.2.1. Contextualização

O presente projeto consistiu no desenvolvimento de uma identidade visual para o Jardim Botânico Benjamin Maranhão (JBBM) no contexto interdisciplinar do “Projeto Integrador” do ano de 2024.¹, feito em ²equipe. A proposta foi definida dentre as disciplinas de Tipografia, Ilustração, Análise Gráfica, Editoração e Identidade Visual, onde esta última deu o ponto de partida para o projeto. Atendendo ao *briefing* solicitado pelos professores responsáveis, foi selecionado um ponto turístico de João Pessoa. Localizado na Av. Dom Pedro II, no Bairro da Torre, o Jardim Botânico Benjamin Maranhão foi escolhido por sua vitalidade e importância ecológica regional, abrigando uma das maiores áreas de Mata Atlântica da cidade (Mata do Buraquinho), que hoje é uma unidade de conservação e refúgio da fauna e flora, com projetos de preservação em parceria com universidades e órgãos fiscalizadores como SUDEMA e IBAMA.

Sua história também é marcante, a área funcionou anteriormente como centro de abastecimento de água, que era distribuída para a capital; hoje, algumas dessas estruturas ainda funcionam e integram a paisagem do parque. Apesar de sua relevância e localização estratégica às margens da via principal, o espaço muitas vezes passa despercebido pelos moradores e turistas. Em visitas de campo e entrevistas com funcionários e visitantes, constatou-se uma escassez em sinalizações funcionais, a ausência de um padrão estético, placas de sinalização ausentes ou ilegíveis, além de informativos improvisados em papel colados nas paredes.

² Participantes da equipe: Alanna Eduarda Dantas da Silva, Bárbara Quintino e Nicolly K. Ramos Suassuna. Prof. Orient. Daniel Lourenco, Anália A. da Silva e Suellen Albuquerque.

2.2.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O desenvolvimento do projeto foi gerenciado por meio de uma abordagem ágil, o *Scrum*, no qual foram estruturados cinco ciclos de entrega (*sprints*) bem definidos. O método *Scrum*, inicialmente idealizado por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi (1986) e, posteriormente, oficializado por Ken Schwaber e Jeff Sutherland (1990), consiste em um “*framework* em que as pessoas podem tratar de problemas complexos e adaptativos, de modo produtivo e criativo” (SCRUM.ORG, [s.d.]). Essa divisão adaptativa permitiu fragmentar a complexidade do escopo e garantir a evolução gradual e funcional das entregas, como mostra o fluxograma abaixo (figura 21).

Figura 21. Quadro de gerenciamento do Projeto de identidade visual do Jardim Botânico com base no Scrum.



Fonte: Adaptação do autor

2.2.3. Diagnóstico e Pesquisa

A fase de diagnóstico inicial foi conduzida de forma colaborativa por meio de visitas técnicas em grupo ao Jardim Botânico. Durante as imersões, a equipe percorreu as trilhas ecológicas, realizou registros em vídeo e fotografia da sinalização (figuras 22 e 23), construção (figuras 24 e 25), fauna e flora (figuras 26, 27 e 28) , além de aplicar entrevistas semiestruturadas com diferentes colaboradores do ecossistema do parque, incluindo funcionários da administração, guias, visitantes, voluntários, turistas e estudantes (figura 29).

Figura 22. Sinalização interna do Jardim Botânico Benjamin Maranhão



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 23. Sinalização interna do Jardim Botânico Benjamin Maranhão



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 24. Construções do Jardim



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 25. Construções do Jardim



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 26. Fauna e Flora



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 27. Fauna e Flora



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 28. Fauna e Flora



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Figura 29. Entrevista com visitantes e equipe do JBBM



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

Os questionamentos direcionados ao público focaram na eficiência da sinalização interna e na percepção da marca atual (figura 30). O diagnóstico constatou déficits na orientação espacial dos visitantes, além de revelar ineficiência na identidade visual, visto que as respostas variaram desde o total desconhecimento do significado até interpretações ambíguas entre formas de flores ou árvores. Após a coleta, os dados foram listados e organizados para o direcionamento das *sprints* de criação, resultando no desenvolvimento de soluções funcionais.

Figura 30. Marca atual



Fonte: Arquivo de Equipe (2023)

2.2.4. Conceituação

A etapa de conceituação iniciou com a delimitação do público-alvo que a nova identidade visual deveria priorizar. Considerando o histórico de cooperação científica com universidades e a abertura para visitas públicas, definiu-se que o foco do projeto seriam os estudantes e a população local de João Pessoa. O objetivo central consistiu em alinhar a comunicação aos ideais de preservação ambiental e resgatar a memória histórica do local, especificamente o período em que a área funcionava como um centro de captação de água.

Essa abordagem se fundamentou diretamente no diagnóstico das entrevistas de campo, onde, ao serem questionados sobre a associação mental feita ao pensar no Jardim Botânico Benjamin Maranhão, a maioria expressiva dos entrevistados citou espontaneamente os poços desativados.

Durante os processos de brainstorming, a equipe mapeou diversos potenciais símbolos identitários que caracterizam o ecossistema do parque, tais como: a fauna local, como o jabuti (um animal "mascote" do local) e pelas famílias de capivaras presentes nas proximidades; a flora exuberante; a Trilha do Abraço com a sua árvore de destaque; e outras trilhas. Após uma análise comparativa, optou-se pelo poço d'água como o ponto focal para a nova logo, devido ao seu valor histórico-cultural e forte apelo na memória dos visitantes (figura 31).

Figura 31. Poços desativados



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

A paleta de cores foi desenvolvida a partir de uma amostragem direta do ambiente do Jardim Botânico, dividindo-se em três pilares do parque: a vegetação, a fauna e as construções arquitetônicas. Para isso, foram selecionados tons de verde (remetendo à Mata Atlântica), tons terrosos (representando as trilhas, troncos e o solo) e bege (representando os casarões do parque), além de cores complementares vibrantes como o magenta, inspirada nas flores locais (Figuras 32 e 33).

Figura 32. Paleta de cores primárias



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 33. Paleta de cores secundárias

Ajudam a criar uma personalidade, uma identidade exclusiva para a marca. Não devem ser usadas como primárias, predominância de 40% ou inferior

RGB R:249 G:234 B:173	RGB R:242 G:197 B:124	RGB R:232 G:174 B:125	RGB R:244 G:182 B:122	RGB R:220 G:182 B:103	RGB R:199 G:161 B:111
CMYK C:2 M:19 Y:35 K:0	CMYK C:8 M:25 Y:58 K:0	CMYK C:15 M:34 Y:54 K:2	CMYK C:16 M:32 Y:50 K:0	CMYK C:19 M:30 Y:42 K:0	CMYK C:27 M:32 Y:31 K:0
HEXADECIMAL #F9E6C7	HEXADECIMAL #F6C78C	HEXADECIMAL #E8B79C	HEXADECIMAL #F4B78C	HEXADECIMAL #DCE6B7	HEXADECIMAL #C7E6B7
PANTONE 750 C	PANTONE 135 C	PANTONE 729 C	PANTONE 169 C	PANTONE 1495 C	PANTONE 1495 C

Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

A abordagem escolhida para dar continuidade à criação de uma nova identidade foi baseada em formas geométricas encontradas nos casarões e poços (figura 34), definidas para transmitir solidez e segurança, seguindo um padrão de organização institucional — detalhe importante para a sinalização de um espaço ecológico administrado por órgãos públicos. Simultaneamente, foi integrado detalhes e acabamentos orgânicos e fluidos na composição geométrica. Essa suavização teve como propósito aliviar a rigidez técnica, tornando a marca mais amigável, acolhedora e atraente para o público jovem e a comunidade local.

Figura 34. Painel semântico de formas



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.2.5. Tipografia e Grafismos

No terceiro ciclo do projeto, o foco se concentrou no desenvolvimento de uma tipografia exclusiva e na criação de elementos de apoio visual. O desenho dos caracteres seguiu a ideia pré-estabelecida na etapa de conceituação: juntar uma estrutura de base geométrica para transmitir a seriedade e o caráter institucional do parque, porém aplicando arredondamento nos cantos e onde necessário para conferir um aspecto mais orgânico e natural às letras (figura 35). O processo de produção envolveu o desenho manual dos caracteres, que posteriormente foram digitalizados e vetorizados. Essa tipografia foi projetada primordialmente para aplicação nos pôsteres informativos e promocionais (figura 36), garantindo exclusividade e unidade estética ao projeto; a partir dessa identidade, foram desenvolvidos os grafismos padronizados que serviram de textura e apoio visual para unificar os nichos da marca (figura 37).

Figura 35. Tabela de espécime tipográfico



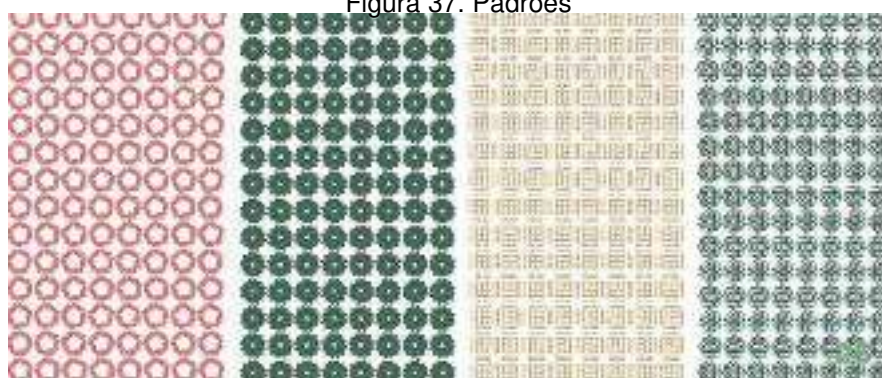
Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 36. Pôsteres comemorativos



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 37. Padrões



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

A partir da identidade visual foi pensado em uma linha de papelaria, artigos promocionais, fardamento e elementos de sinalização necessários para o cotidiano do Jardim Botânico. Dentre as peças desenvolvidas, foram inclusos cartões de visita, cadernos, canetas, crachás de identificação, camiseta e *ecobags* — estas últimas selecionadas pelo alinhamento com a proposta de

sustentabilidade do local e a iniciativa de atrair mais o público jovem (figuras 38, 39, 40).

Por fim, a linguagem visual se estendeu ao projeto de sinalização do parque, estabelecendo um padrão cromático e tipográfico claro para orientar os visitantes de forma eficiente e corrigir a deficiência de comunicação diagnosticada nas pesquisas iniciais (figura 41).

Figura 38. Mock-Ups papelaria



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 39. Mock-Ups fardamentos



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 40. Mock-Up crachá



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 41. Mock-Up placas



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.2.6. Produção de Cartazes

O quarto ciclo consistiu no desenvolvimento de uma dupla de cartazes em celebração ao vigésimo quarto aniversário do Jardim Botânico Benjamin Maranhão. O processo criativo foi orientado pela seleção e ilustração de dois elementos de maior destaque identificados na fase de diagnóstico: o poço d'água histórico e a Árvore do Abraço. A produção das peças adotou uma abordagem mista, iniciando-se de forma analógica com a técnica de pintura em aquarela mais texturizações com giz pastel oleoso, e, posteriormente, sendo digitalizadas para receberem tratamento de imagem, ajustes cromáticos e efeitos de iluminação. A tipografia exclusiva desenvolvida no ciclo anterior foi aplicada na diagramação dos textos comemorativos dos pôsteres, e embora a execução final dos caracteres tenha apresentado limitações técnicas na sua definição, a proposta geral obteve ótima recepção e avaliação acadêmica, cumprindo satisfatoriamente o papel de integrar técnicas tradicionais ao *design* gráfico contemporâneo (figura 42).

Figura 42. Mock-Up placas

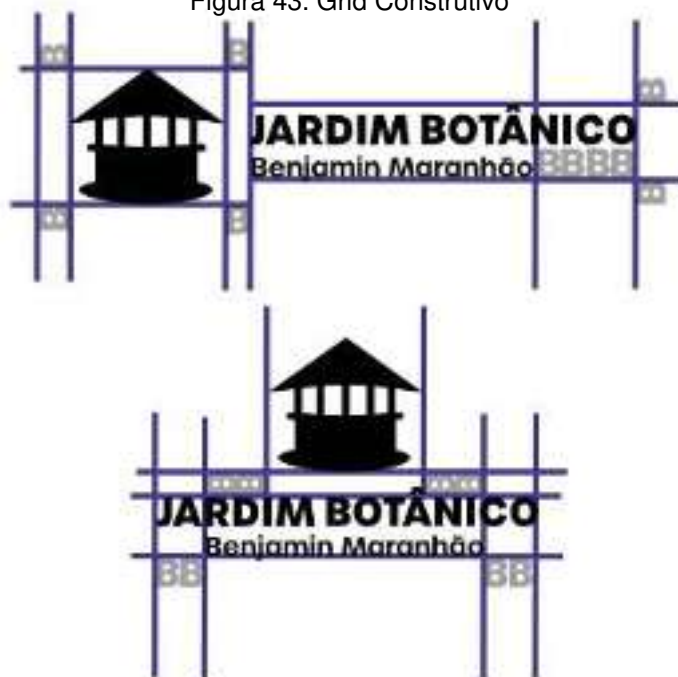


Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.2.7. Manual da Identidade Visual

Por fim, nesta etapa conclusiva do projeto o foco foi na estruturação do Manual de Identidade Visual, cujo propósito principal é assegurar a correta aplicação futura da marca e evitar o uso de materiais de comunicação improvisados. O documento técnico compilou as diretrizes essenciais para a integridade da assinatura visual, englobando o grid construtivo do símbolo, a malha geométrica, a área de espaçamento seguro e os limites máximos de redução e legibilidade (figuras 43, 44, 45, 46, 47, 48 e 49). Foram especificadas as variações permitidas de assinaturas (verticais e horizontais), o posicionamento e dimensionamento da marca, bem como a listagem de proibições de uso.

Figura 43. Grid Construtivo



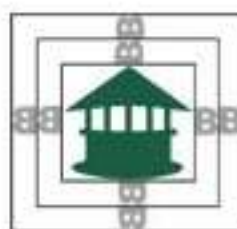
Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 44. Alternativas de logo



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 45. Área de espaçamento seguro



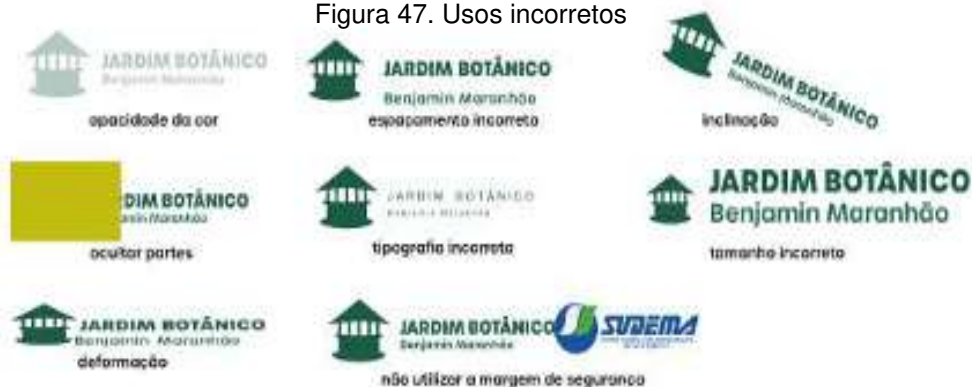
Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 46. Alternativas de logo



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 47. Usos incorretos



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 48. Usos corretos de cores



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 49. Usos incorretos de cores



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Adicionalmente, o manual normatizou a tipografia oficial do logotipo (figura 50 e 51) e detalhou a paleta cromática, fornecendo as codificações exatas para os sistemas de cor correspondentes às escalas primária e secundária. O volume encerrou-se com a apresentação das padronagens institucionais (*patterns*) e dos elementos gráficos secundários, seguidos por simulações digitais (*mockups*) que exemplificam a aplicação prática e consistente da nova identidade visual em todo o ecossistema do parque.

Figura 50. Tipografia



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 51. Tipografia



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.3. Cartaz - Dia do Designer

2.3.1. Contextualização

Este projeto surgiu no contexto acadêmico de 2024.1, em ³grupo, na intenção de prestar uma homenagem ao Dia do *Designer*, comemorado nacionalmente no dia 05 de novembro. Utilizando *Adobe Illustrator* e *Photoshop* com técnicas aprendidas em sala durante o segundo período do curso na disciplina de História do *Design*. O cartaz foi criado seguindo a estética do movimento artístico sorteado pela professora em aula. Além disso, como pré-requisito, o trabalho deveria, também, homenagear uma *designer* feminina escolhida pelo grupo.

Para o caso deste, o movimento sorteado foi o *Art Nouveau*, originado na França no final do século XIX com características de formas orgânicas inspiradas na natureza, exotismos e cores chamativas. Essa fase da arte incrementou internacionalmente mudanças estéticas e funcionais nas áreas do *design*, da arquitetura e artesanato. Tendo isso em mente, o projeto do cartaz trabalhou em união com inspirações do movimento, adicionalmente a designer escolhida foi Gerda Wegener (1889-1940), cujo nome perpetuou na história como pintora e ilustradora do movimento artístico estudado.

³ Participantes do grupo: Alanna Eduarda Dantas da Silva, Bárbara Quintino e Nicolly K. Ramos Suassuna. Prof. Orient. Suellen Albuquerque.

2.3.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O desenvolvimento do cartaz foi guiado pela aplicação prática do *Design Thinking*, (Kelley, David; Brown, Tim; 2009) percorrendo sistematicamente suas etapas fundamentais para transformar a pesquisa teórica em uma solução gráfica consistente. O processo metodológico iniciou-se com uma pesquisa documental voltada ao resgate de figuras femininas de destaque na história da arte e do *design* e finalizou com um cartaz conceitual, que conseguiu harmonizar a estética do movimento artístico com as produções da artista escolhida. Mais tarde, para embasamento estético, utilizou-se como referência uma revista brasileira histórica *Para Todos* (Figura 55), cujas capas eram caracterizadas por composições artísticas alinhadas ao movimento *Art Nouveau*.

O caminho usado para guiar a produção foi baseado no fluxograma citado anteriormente, encontrado no livro *Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa Para Decretar O Fim Das Velhas Ideias* por Tim Brown (2009), onde trás a flexibilidade para a produção, como pode ser observado na figura 52 abaixo:

Figura 52. Quadro de gerenciamento do Projeto Cartaz Dia do Designer.



Fonte: Adaptação feita pelo autor.

2.3.3. Imersão

A fase inicial concentrou-se no levantamento de referências históricas sobre o movimento *Art Nouveau* e na busca por *designers* femininas de destaque, pesquisando, inclusive, entre a mídia nacional. Nesse período, também foram elaborados painéis semânticos (*moodboards* - figuras 53 e 54) para o mapeamento visual do estilo de moda dos anos 1920 e das obras de diferentes artistas, dentre eles, Gerda Wegener, que mais tarde foi a escolhida para continuar o projeto. A seleção da pintora e ilustradora dinamarquesa Gerda Wegener justificou-se pela vanguarda de sua produção e pela relevância histórica de sua trajetória pessoal e profissional, Gerda ilustrava capas de revistas como *Fantasio*, *Vogue*, e *La Vie Parisienne*, que carregavam a estética da *Art Nouveau*.

Figura 53. Painel Semântico de obras da Guerda.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 54. Painel Semântico do movimento artístico.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Após a escolha da artista homenageada, a fundamentação conceitual buscou convergir as pautas do feminismo e a estética da moda dos anos 1920 com as características marcantes do movimento *Art Nouveau*, sorteado para o grupo. Para isso, mapearam-se os principais elementos visuais do estilo, tais como o uso de molduras ornamentais ricas em arabescos, tipografias decorativas e grafismos florais, como vistos na figura 54.

2.3.4. Definir

Após o período de imersão, a equipe delimitou o escopo conceitual do projeto, além de convergir a celebração do Dia do *Designer* à pauta feminista e à biografia de Gerda Wegener, foi decidido incorporar também uma referência à revista brasileira *Para Todos* (Figura 55), cujas capas eram caracterizadas por composições artísticas alinhadas ao movimento estudado. Diante disso, novas curadorias visuais e refinamentos de *moodboards* foram realizados para consolidar a direção criativa escolhida. A proposta central do cartaz estruturou-se sob a técnica da colagem digital, integrando uma fotografia de Gerda a fragmentos de suas próprias obras ilustradas, completando simbolicamente sua aparência.

Figura 55. Painel Semântico do movimento artístico.



Fonte: J. Carlos / www.artelocalizada.wordpress.com

2.3.5. Ideação

Com o escopo definido, a fase de ideação concentrou-se na geração de alternativas visuais por meio de rascunhos (*sketches*). Inicialmente, a equipe explorou um conceito estético inspirado em vitrais históricos, buscando fragmentar a composição de forma geométrica; contudo, a proposta foi descartada ao longo dos testes e no lugar foi implementado a colagem digital com pedaços de obras e referências estéticas da artista, cuja fluidez encaixou com o tema sorteado (Figura 56).

Figura 56. Fragmentos da montagem em colagem.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Para incrementar a profundidade visual da peça gráfica principal, optou-se pela adição de uma moldura ornamentada vetorizada com arabescos. Esse recurso de estilo permitiu criar a ilusão de camadas, gerando uma transição harmônica entre a ilustração central e o *background*. Além de delimitar o espaço editorial, a composição dos ornamentos estabeleceu uma alusão direta à estética das artes físicas e clássicas, conferindo ao cartaz um caráter artístico que incrementou o projeto e remeteu ao movimento (figura 57).

Figura 57. Imagem em colagem.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.3.6. Prototipagem

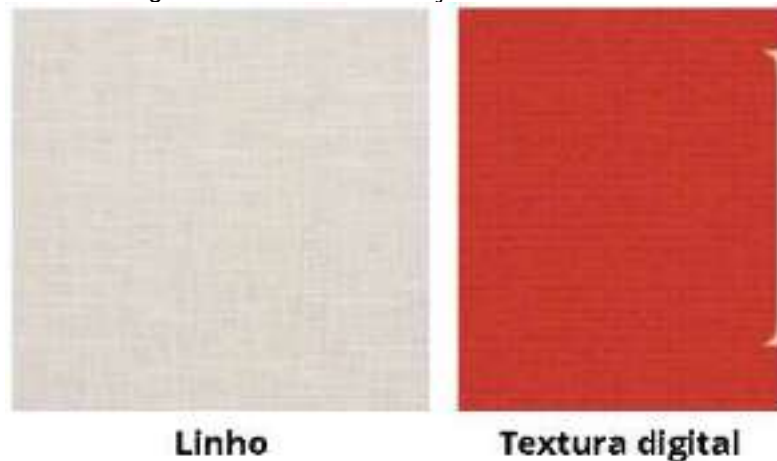
Definida a alternativa de maior potencial expressivo, o projeto avançou para a etapa de prototipagem e refinamento digital. Nesta fase, realizaram-se os ajustes finais de efeitos nas camadas de colagem e paleta cromática, além da seleção tipográfica, que assumiu um papel imprescindível, como peça-chave e um dos principais pontos focais do cartaz (Figura 58) também foi adicionado uma textura de tecido no fundo do cartaz, se assemelhando ao linho usualmente utilizado em quadro, remetendo mais uma vez a esse meio artístico tão utilizado pela Guerda (figura 59).

Figura 58. Teste e finalização do cartaz.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Figura 59. Teste e finalização do cartaz.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

Dito isso, buscou-se uma fonte do tipo *display* que incorporaria as características do movimento *Art Nouveau*, tais como linhas sinuosas e curvas, serifas delicadas e ornamentações de inspiração floral (figura 60). Essa escolha estratégica reforçou a narrativa conceitual da peça, estabelecendo uma coesão estética entre a temática histórica e os demais elementos gráficos.

Figura 60. Tipografia escolhida.



Fonte: CRAFT SUPPLY CO. Revalyn Demo Font.

O ciclo se encerrou com testes de impressão em suporte físico, assegurando a fidelidade das texturas, o comportamento dos canais de cor e a legibilidade das informações do cartaz antes da consolidação da entrega final. Esta foi feita por uma apresentação em sala de aula para a professora responsável e colegas de turma, onde foi entregue o cartaz em meio físico, que esteve em exibição por um certo período de tempo na parede da instituição federal.

2.4. Fotografia - Vinhedos do Vale

2.4.1. Contextualização

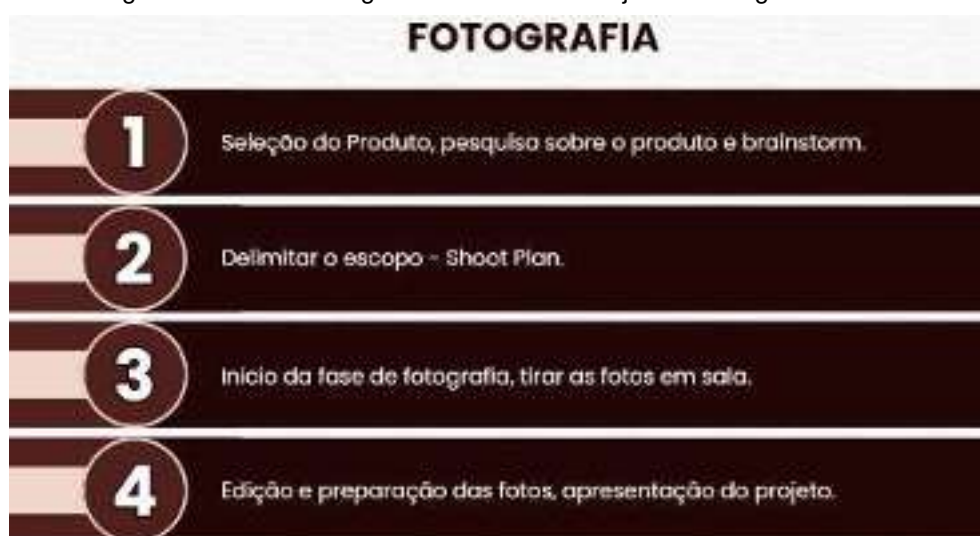
O terceiro projeto consistiu na produção de um *book* fotográfico voltado para a marca Suco de Uva Vinhedos do Vale, desenvolvido durante o 3º período acadêmico na disciplina de Fotografia (2024.2). O *briefing*, proposto pelo docente responsável, estabeleceu o desafio prático de conceber a apresentação comercial do produto por meio de ensaios fotográficos realizados em um ambiente de estúdio controlado, adaptado em sala de aula. A atividade foi executada em ⁴dupla, exigindo um alinhamento constante de cocriação, e estipulou a entrega final de, no mínimo, sete fotografias editadas que demonstram variedade técnica de enquadramentos e coerência estética.

⁴ Participantes da equipe: Alanna Eduarda Dantas da Silva e Nicolly Kaity Ramos Suassuna Prof. Orient. Ticiano Alves.

2.4.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

Para gerenciar o desenvolvimento do projeto fotográfico de forma estratégica e estruturada, o fluxo de trabalho foi fundamentado na metodologia da *Weekend Creative* (2022). O método adapta os princípios do design gráfico e da direção de arte para a fotografia comercial de produtos, organizando a produção em etapas integradas de pesquisa, planejamento, styling, captura e pós-produção (figura 61).

Figura 61. Quadro de gerenciamento do Projeto de fotografia.



Fonte: Adaptação do autor.

A execução técnica pautou-se na construção de uma narrativa visual coerente, explorando a variação de quatro planos fotográficos essenciais: a fotografia aérea (visão zenital) para o arranjo composicional; o plano inteiro para a contextualização do produto no cenário; o plano detalhe para evidenciar texturas, rótulo e a fluidez do líquido; e a fotografia em contexto para simular a experiência de consumo. Diante das limitações do estúdio adaptado, o principal desafio foi traduzir visualmente a essência afetiva do briefing. Nesse cenário, a estruturação do Shoot Plan mostrou-se indispensável para guiar o arranjo cênico, harmonizar a garrafa com os elementos orgânicos e orientar o refinamento da iluminação, assegurando que a pós-produção final potencializasse a narrativa planejada.

2.4.3. Briefing e Estratégia

A etapa inicial concentrou-se na seleção do produto, com restrições estabelecidas pelo docente, que limitou a escolha do objeto de estudo a três nichos de mercado específicos: artesanato, acessórios ou bebidas não alcoólicas. A escolha foi feita diante do interesse prévio e afinidade da dupla pelo segmento, optou-se pelo nicho de bebidas não alcoólicas, selecionando a marca nacional *Vinhedos do Vale*, (figura 62) oriunda de uma vinícola do Vale do São Francisco, da região Nordeste.

Na etapa seguinte de pesquisa mercadológica e *brainstorming*, a dupla identificou que o consumo de suco de uva carrega uma carga simbólica ligada ao universo caseiro e a momentos de lazer ao ar livre, como piqueniques. A partir desse mapeamento semântico (figura 63), consolidou-se o conceito visual norteador baseado na atmosfera afetiva de "casa de vó". O principal desafio deste ciclo inicial foi de ordem cognitiva e criativa: idealizar a composição dos elementos no cenário e determinar a atmosfera e a identidade estética idealizadas para o ensaio, alinhando as restrições do *briefing* à narrativa pretendida.

Figura 62. Fotos da marca.



Fonte: Vinhedos do Vale / perfil oficial da marca.

Figura 63. Painel Semântico.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024)

2.4.4. Planejamento Técnico - *Shoot Plan*

Com a proposta conceitual consolidada, elaborou-se o *Shoot Plan* (plano fotográfico – figuras 64 e 65), documento que sistematiza as decisões técnicas e auxiliou na organização da produção cênica. Na direção de arte e no *prop styling* (produção de objetos), foram selecionados adereços reais que materializaram o apelo artesanal e familiar, como: plantas, toalha xadrez, cesta de biscoitos, uvas frescas e uma base de madeira rústica que atuou como suporte estrutural e elemento estético para o produto (figura 66).

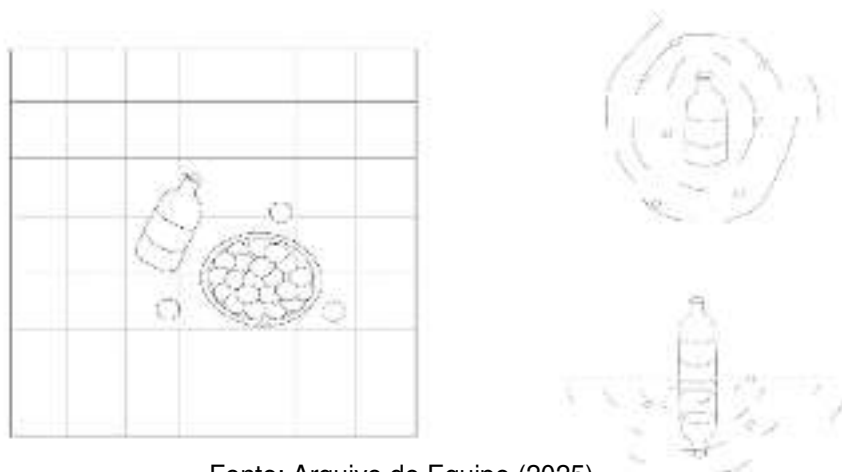
Para a captura técnica, utilizou-se uma câmera fotográfica profissional e a infraestrutura de iluminação do estúdio didático. A composição da cena empregou um fundo escuro em tecido para gerar profundidade e contraste, combinado ao uso de *lightbox* e rebatedores para criar uma iluminação suave, indireta e difusa, capaz de valorizar os volumes e as texturas sem gerar sombras indesejadas.

Figura 64. Shoot Plan - Planejamento de fotografia.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

Figura 65. Shoot Plan – Planejamento de fotografia.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

Figura 66. Materiais usados.



Fonte: Arquivo de Equipe(2025)

2.4.5. Execução, Edição e Difusão

A fase executiva ocorreu no estúdio adaptado (figura 67), seguindo os pilares do método para a criação de ativos visuais modernos e atrativos, a produção explorou variações narrativas e formatos dinâmicos como diferenciais criativos. A dupla produziu, além das fotografias propostas, uma imagem em plano superior (visão zenital) imergindo a garrafa em um arranjo de água e gelo para transmitir a sensação tátil de frescor, além de conceber um arquivo em formato *GIF* animado (*stop motion*) registrando o ato de servir o suco em um copo (figuras 68 e 69).

Na etapa de pós-produção, realizou-se o tratamento digital das imagens para padronizar a unidade cromática, corrigir oscilações de luz, eliminar imperfeições superficiais do produto e preparar a ordenação sequencial da narrativa visual.

Figura 67. Estúdio em sala de aula.



Fonte: Arquivo de Equipe (2024).

Figura 68. Fotografia em sequência.



Fonte: Arquivo de Equipe(2025)

Figura 69. Fotografia em plano superior.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

O ciclo encerrou-se com a submissão do material na plataforma *Google Classroom*, a estruturação e publicação do estudo de caso no *Behance* e a apresentação do projeto fotográfico perante a banca avaliadora da disciplina (figuras 70, 71, 72 e 73).

Figura 70. Fotografia em plano superior.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

Figura 71. Fotografias em plano frontal.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

Figura 72. Fotografias em plano frontal, superior e frontal, respectivamente.



Fonte: Arquivo de Equipe (2025)

Figura 73. Fotografias em plano detalhe.



Fonte: Arquivo de Equipe I (2025)

2.5. Editorial - Cartilha Maria da Penha

2.5.1. Contextualização

O quinto trabalho integrado ao portfólio consistiu no desenvolvimento de um projeto gráfico-editorial de cartilha sobre a lei Maria da Penha, concebido originalmente no âmbito acadêmico da disciplina de *Design* Editorial, no terceiro período do curso (2024.2), produzido em ⁵equipes. Para além do cumprimento dos requisitos pedagógicos, a proposta foi submetida a um concurso público promovido pela Prefeitura Municipal de Cabedelo, configurando-se como uma ação afirmativa em parceria direta com o Margaridas: Núcleo de Estudos sobre Gênero e Realidade. Essa intersecção entre a academia e a esfera pública permitiu aplicar os conceitos do design como agente de transformação social e cidadania.

O objetivo central do projeto se concentrou na elaboração de uma peça informativa voltada à conscientização, prevenção e enfrentamento da violência doméstica e familiar contra a mulher. A estratégia de *design* tomou como premissa a viabilização de uma difusão em massa, mapeando como público-alvo prioritário as mulheres cabedelenses em situação de vulnerabilidade social. Diante disso, a linguagem visual e a arquitetura da informação precisavam ser planejadas para garantir máxima legibilidade, acessibilidade e clareza informativa.

Acerca da produção, o grupo trabalhou sob orientações do próprio Núcleo em conjunto com a professora orientadora. Embora existissem limitações técnicas relacionadas a orçamento, o projeto dedicou-se a entregar melhor qualidade visual sem abrir mão das informações essenciais; através de soluções

⁵ Participantes da equipe: Alanna Eduarda Dantas da Silva, Bárbara Quintino, Danilo Tavares, Marcos Junior Araujo Rodrigues, Nicolly K. Ramos Suassuna e Sammuell Henrick Lima. Prof. Orient. Turla Alquete.

criativas de *layout*, paginação e tipografia, garantindo que o apelo estético mediasse, de forma humanizada e segura, o acesso a informações essenciais e canais de denúncia que compunham o cerne da pauta principal.

2.5.2. Processo Metodológico e Restrições

Para guiar o desenvolvimento editorial da cartilha, a equipe adotou a metodologia do *Design Thinking* (figura 74), concentrando os esforços iniciais na fase de Empatia. Esta etapa mostrou-se fundamental para mapear o perfil psicográfico e social do público-alvo, compreendendo que se tratava de mulheres em situação de vulnerabilidade e com variadas limitações, inclusive no que diz respeito ao letramento e à alfabetização funcional. A imersão no problema foi potencializada durante o *briefing*, oportunidade na qual a docente responsável intermediou o contato direto com uma representante técnica do Núcleo Margaridas, que compartilhou dados de campo essenciais sobre a realidade dessas mulheres.

Figura 74. Quadro de gerenciamento do projeto da cartilha.



Fonte: Adaptação do autor (2025)

O projeto tinha como base pré-requisitos fixos de conteúdo e formato, o texto base fornecido pelo Núcleo era imutável, o que exigiu da equipe um esforço focado na arquitetura da informação e no *design* visual para tornar a leitura acessível. Como pré-requisito obrigatório, a representante do parceiro

institucional enfatizou a necessidade de incluir ilustrações e cores vibrantes, pois o propósito não era gerar um artefato que causasse distanciamento através de uma abordagem punitiva, mas em construir um material que transmitisse acolhimento, suporte e segurança.

Para materializar essa atmosfera amigável de cuidado, informação e empoderamento feminino sob a ótica do baixo orçamento de produção, foram estabelecidos e respeitados os seguintes parâmetros e critérios editoriais:

Formato e Extensão: Configuração em formato A5 (148mm x 210mm), ideal para a portabilidade e distribuição discreta, com paginação total fixada em 24 páginas (incluindo as capas).

Restrições Cromáticas e Gráficas: Uso de policromia na composição das páginas para garantir a vivacidade exigida no briefing, porém planejada de forma otimizada para mitigar custos de impressão industrial.

Linguagem Visual: Integração equilibrada entre blocos de texto consolidados e ilustrações autorais de traço humanizado, focando em conceitos-chave como o acolhimento mútuo e a autonomia da mulher.

2.5.3. Empatia

A aplicação da metodologia do *Design Thinking* se desdobrou em um processo rigoroso de investigação e síntese criativa. A fase de empatia foi crucial para o entendimento do cenário; a equipe expandiu a pesquisa através de um *benchmarking* editorial, analisando cartilhas informativas e materiais de enfrentamento à violência doméstica produzidos tanto no município de Cabedelo quanto em outros estados (figura 75).

Esse mapeamento comparativo permitiu identificar lacunas comunicacionais em materiais tradicionais, que frequentemente adotam tons punitivos ou alarmistas. O processamento dessas informações, confrontado com a dura realidade do baixo índice de letramento de parcela do público-alvo, gerou uma tomada de consciência ética e técnica no grupo. O desafio centrou-se em transitar por uma pauta densa e delicada com a máxima cautela gráfica, estruturando um sistema visual capaz de informar sem gerar gatilhos emocionais ou afastar a usuária por barreiras de alfabetização.

Figura 75. Chuva de ideias e painel semântico.



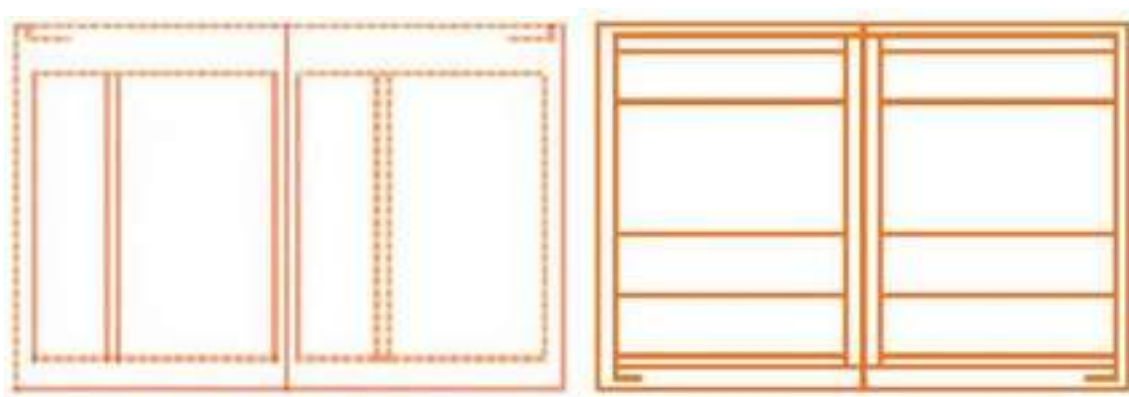
Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.5.4. Definição

Na fase de definição, os dados coletados na imersão permitiram a equipe redefinir o problema central: o obstáculo não residia no conteúdo textual, que era fixo pelo Núcleo Margaridas, mas sim na barreira psicológica e cognitiva de acesso a ele. Estabeleceu-se, portanto, que o "norte" estratégico do artefato seria a desmistificação do medo institucional, transformando a cartilha em um canal seguro, acessível e visualmente acolhedor; dito isso, o tom do projeto foi definido sob o conceito de "abraço gráfico".

Delimitou-se que o principal ponto da diagramação seria conferir às ilustrações o foco. Elas então foram pensadas estrategicamente para guiar a leitura de forma não linear, levando o leitor pelas informações de forma natural. A linguagem visual assumiu o papel de condutora narrativa, utilizando representações de coletividade e apoio mútuo feminino para humanizar o suporte estatal e guiar a leitora vulnerável até os canais de denúncia e acolhimento. Os grids escolhidos para pôr em prática esse projeto foram o de coluna dupla, usado em páginas com texto corrido e maior peso tipográfico, enquanto para as páginas com mais ilustrações e respiros gráficos foi usado o grid hierárquico, quebrando a página em zonas (figuras 76, 77, 78 e 79).

Figura 76. Grid de coluna única e hierárquico, respectivamente.



Fonte: Editora Blucher - 100 fundamentos de layout.

Figura 77. Processo de diagramação, primeira versão.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 78. Páginas iniciais da cartilha produzida.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 79. Páginas finais da cartilha produzida.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 80. Mock-up cartilha



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.5.5. Ideação

Com as diretrizes estratégicas determinadas pelas fases de empatia e definição, o processo avançou para as etapas de Ideação e Geração de Alternativas, onde os requisitos conceituais foram traduzidos em decisões formais de design de superfície e design editorial. Para viabilizar o conceito do "abraço gráfico", a equipe optou pelo desenvolvimento de uma linguagem ilustrativa autoral baseada em traços orgânicos, contornos fluidos e formas predominantemente arredondadas, trazendo uma sensação de acolhimento e conforto visual. Priorizando a representação da pluralidade, foram adicionadas silhuetas que espelham a diversidade das mulheres assistidas pelo Núcleo Margaridas, assim, contemplando diferentes faixas etárias, corpos e identidades étnico-raciais (figuras 80 e 81).

Figura 81. Ilustrações para as páginas da cartilha.



Fonte: Bárbara Quintino / Integrante do grupo (2025)

Figura 82. Ilustrações para as páginas da cartilha.



Fonte: Bárbara Quintino / Integrante do grupo (2025)

A identidade cromática foi estruturada com o propósito deliberado de afastar o espectro visual comumente associado à violência (como tons de vermelho saturado ou contrastes puramente institucionais). Estabeleceu-se uma paleta acolhedora fundamentada em tons de bege (como base neutra), rosa, laranja e amarelo, aplicando vibração, calor e otimismo nas páginas. Para assegurar a legibilidade e o conforto visual, fundamentais para atender as limitações de usuários, evitou-se o uso do preto puro para os blocos de texto fixos, substituindo por um matiz de marrom escuro quase preto, suavizando o contraste de leitura e harmonizando com os elementos ilustrativos (figura 82). A escolha da tipografia também foi pensada para ser de fácil entendimento e leve para o texto corrido (figura 83).



Figura 83. Paleta de cores

Fonte: Bárbara Quintino / Integrante do grupo (2025)

Figura 84. Tipografia escolhida.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.5.6. Prototipagem e Teste

O fluxo de produção das ilustrações iniciou por meio de esboços manuais, os quais foram posteriormente digitalizados e vetorizados no *software Adobe Illustrator*, em seguida, as composições receberam tratamentos e acabamentos texturizados através do *Adobe Photoshop* antes de sua inserção final no *layout*. A consolidação e o fechamento do artefato editorial de 24 páginas foram executados no *software Adobe InDesign*, etapa que configurou um cenário de aprendizado prático, uma vez que a equipe entendia os fluxos de trabalho da ferramenta simultaneamente ao desenvolvimento do projeto. Por fim, foi feito um teste de impressão, com propósito de checar as cores e tamanho da fotografia, que foram apresentados às responsáveis no dia de entrega. Também foi feito um cartaz com a arte da capa da cartilha, cujo propósito fora ser usado como peça publicitária, juntamente com um post de instagram (figura 84 e 85).

Figura 85. Mock-up de cartaz.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 86. Peça gráfica feita para post em rede social.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

O encerramento do projeto caracterizou-se pela sua submissão oficial ao concurso promovido pelo Núcleo Margaridas em parceria com a Prefeitura de Cabedelo. Como etapa de validação, a cartilha editorial desenvolvida foi

apresentada publicamente diante do grupo avaliador e dos demais concorrentes (figuras 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97 e 98); logo após o processo de defesa houve votação realizada pela banca examinadora. A proposta gráfica obteve bom reconhecimento técnico, conquistando o segundo lugar na competição.

Figura 87. Capa.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 88. Páginas 2 e 3.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 89. Páginas 4 e 5.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 90. Páginas 6 e 7.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 91. Páginas 8 e 9.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 92. Páginas 10 e 11.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 93. Páginas 12 e 13.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 94. Páginas 14 e 15.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 95. Páginas 16 e 17.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 96. Páginas 18 e 19.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 97. Páginas 20 e 21.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 98. Páginas 22 e 23.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 99. Contracapa.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.6. Editorial - Capa de Álbum Liniker

2.6.1. Contextualização

Desenvolvido na disciplina de *Design Editorial* (2024.2), o projeto consistiu na criação de um artefato gráfico para o álbum Caju, da artista Liniker. O desafio central se baseou na experiência sinestésica sonora e lírica da obra musical para a materialidade do design editorial, sem a utilização de fotografias da artista ou referências a identidades visuais preexistentes. A condução do projeto foi estruturada metodologicamente a partir do *Design Thinking*, servindo como abordagem norteadora para mediar a imersão na obra musical, o mapeamento de sensações e a síntese criativa necessária para a concepção do artefato.

O *briefing* pensado pela ⁶professora orientadora exigiu o desdobramento da identidade visual desenvolvida para três formatos distintos com restrições técnicas específicas de dimensão e suporte: mídias analógicas e físicas (disco de vinil / LP e CD, contemplando capas, contra capas, encartes e as artes das mídias/bolachas) e mídia digital (capa para a plataforma de *streaming Spotify*). O processo criativo operou sob um cronograma de desenvolvimento e refinamento técnico, compreendendo o intervalo entre a orientação inicial e a entrega final.

⁶ Prof. Orient. Turla Alquete.

2.6.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

A fase inicial do projeto, fundamentada na etapa de imersão do *Design Thinking*, consistiu em uma experiência de escuta ativa e analítica de toda a extensão da obra fonográfica. O objetivo foi mapear e traduzir as propriedades abstratas das faixas musicais em direcionamentos visuais, cujo uso da metodologia *design thinking* foi possível passar pelas etapas de maneira fluida e dinâmica, considerando o curto prazo para entrega.

Figura 100. Quadro de gerenciamento do Projeto Capa de Álbum.



Fonte: Adaptação do autor.

2.6.3. Imersão

O processo de imersão iniciou com a escuta ativa de todo o álbum e uma busca sobre a cantora Liniker, cujo estilo é conhecido por misturar MPB com outros estilos musicais, como pop, reggae e R&B/Soul; em Caju isso não foi diferente, o álbum conta com músicas mais dançantes, com ritmo de eletrônica e indie, mostrando sua versatilidade. Casando tudo isso, Caju trouxe temas íntimos como amores não correspondidos, amadurecimento pessoal, busca por afeto e liberdade, sendo um álbum introspectivo e sentimental.

A partir do mapeamento dessas sensações auditivas, identificaram-se valores conceituais marcados por sensualidade, fluidez narrativa, solidão e descoberta pessoal, que sob as perspectivas cromática e artística, tais elementos direcionaram a escolha de uma paleta de cores quentes e vibrantes. Essa decisão foi fundamentada também pelo uso da gravação em fita analógica, responsável por conferir uma textura orgânica e acolhedora às faixas do álbum, como é destacado no perfil oficial da artista no *Spotify* (Liniker, 2024). Incorporando arquétipos vinculados às ideias de verão e movimento, o painel semântico reuniu referências visuais capazes de sintetizar a estética pretendida (Figura 100).

Figura 101. Painel semântico do Projeto Capa de Álbum.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Essa imersão tátil e sensorial convergiu diretamente para a representação do fruto que dá título ao álbum. Como síntese criativa, foi gerado uma ideia metafórica baseada no conceito da "fruta proibida", estabelecendo uma releitura contemporânea e provocativa do mito de Eva. Essa analogia conceitual serviu como o norte criativo para guiar a narrativa visual de todo o encarte, sugerindo que o ouvinte, ao consumir o álbum, estaria participando dessa experiência de descoberta, solitude e magnetismo descrita nas composições da artista.

6.4. Definição e Ideação

Seguindo as ideias propostas pelo processo de imersão, a materialização da identidade visual da capa do álbum "Caju" deu-se por meio da linguagem fotográfica, escolhida por sua capacidade de registrar texturas, volumes e conferir realismo à narrativa proposta. A composição seria então estruturada a partir de três pilares conceituais: a sensualidade, a tropicalidade do fruto e a metáfora do "fruto proibido" (o mito de Eva), evocando esse sentimento de descoberta e autoconhecimento.

A imagem central foi então escolhida, sendo a representação de um caju em primeiro plano, evidenciando uma mordida em sua região central, remetendo ao mito e insinuando que o fruto já foi provado. Ele é sustentado por uma mão de pele negra com unhas longas, elemento que atua como uma metonímia visual para evocar a presença da própria artista Liniker, estabelecendo uma conexão direta entre o corpo da cantora, a sensualidade e o ato da mordida no fruto (figura 101).

Figura 102. Fotografias tiradas do caju.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

No que tange ao plano de fundo, aplicou-se um gradiente suave composto pelas cores vermelho e laranja (figura 102), tonalidades extraídas da própria pele do caju, escolha cromática focada no objetivo de transmitir a sensação de calor humano e a sutileza atmosférica encontrada nas faixas do álbum. Por fim, adicionou-se uma camada de ruído digital (granulado) para conferir à imagem uma estética analógica e atemporal, casando com o método utilizado para a gravação das faixas, além de grafismos sutis de ondas sonoras em movimento para complementar a proposta rítmica e de áudio (Figura 103).

Figura 103. Paleta Cromática usada em todo projeto.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Figura 104. Versão já editada.

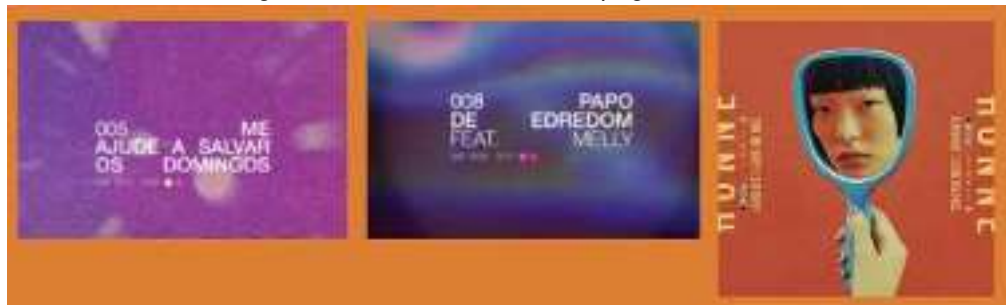


Fonte: Acervo Pessoal (2025)

6.5. Prototipagem

O processo de seleção tipográfica foi apoiado pela construção de um painel semântico (*Moodboard*), por meio do qual mapearam-se referências visuais alinhadas ao tom minimalista e sofisticado do projeto. O objetivo principal foi selecionar famílias tipográficas que atuassem de maneira complementar e harmônica, evitando disputas de atenção com a força da imagem fotográfica central (figura 104).

Figura 105. Painel semântico tipográfico.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Para o nome do disco ("Caju") e o design da contracapa (discografia), optou-se por uma tipografia *sans-serif* (sem serifa) de peso leve. Essa escolha garantiu leveza visual e legibilidade (Figura 105 e 106).

Figura 106. Capa e contracapa já finalizadas.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Figura 107. Fonte utilizada nos títulos.



Fonte: Adobe fonts (2025)

Para a assinatura de "Liniker", selecionou-se uma fonte do tipo *display* (fantasia/exibição), de linhas retas e também sem serifa. A rigidez e a estrutura ortogonal dessa fonte criam um contraste elegante com as linhas orgânicas da fotografia e o formato curvo do fruto, atuando como um elemento de ornamentação e ancoragem na composição da capa (figura 107).

Figura 108. Fonte display usada.



Fonte: Dafont (2025)

6.6. Desdobramentos para Mídias Físicas e Digitais

Por fim, a transferência do conceito para os gabaritos industriais exigiu variações gráficas específicas para respeitar as particularidades de cada suporte físico, mantendo, contudo, a unidade da identidade visual. A frente do envelope do vinil apresenta a fotografia principal, enquanto o verso da embalagem estende a paleta de cores em gradiente e organiza a discografia em ordem cronológica de faixas, destacando tipograficamente as participações especiais (*feats*) (figura 108).

Figura 109. Frente e verso do envelope do vinil.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

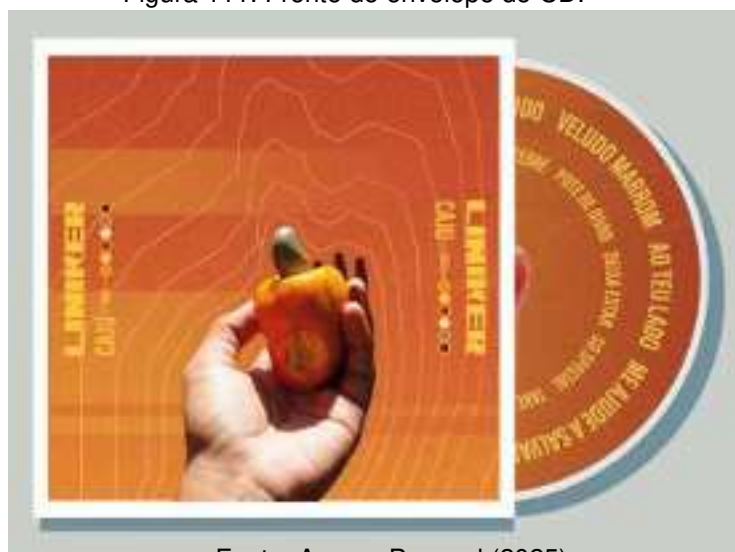
O projeto gráfico do CD se assemelha ao do LP, porém adaptado ao formato da caixa de acrílico comum entre os produtos físicos. Na capa foi adicionada uma moldura/borda branca periférica, recurso técnico utilizado para criar um ponto de contraste cromático e destacar a peça no ponto de venda, enquanto a parte de trás seguiu a mesma lógica (figuras 109 e 110).

Figura 110. Frente e verso do envelope do CD.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Figura 111. Frente do envelope do CD.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Para a face impressa dos discos (CD e Vinil), desenvolveu-se uma variação gráfica, a fotografia original do caju foi centralizada, mas recebeu um tratamento digital, via filtros vetoriais do *Adobe Illustrator*, para emular a estética de uma pintura feita à mão. Ao redor do elemento gráfico central, a lista de faixas foi disposta de forma circular e simplificada, abdicando da numeração estrita e da menção aos *feats*, priorizando a fluidez visual do rótulo (figura 111).

Figura 112. Bolacha do vinil e face impressa do CD.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Por fim, a adaptação para as plataformas de *streaming* focou-se no redimensionamento da matriz original para a proporção estrita de 1:1 (quadrada) em ambiente RGB, mantendo a alta resolução dos elementos fotográficos e tipográficos para telas digitais (figura 112).

Figura 113. Mock-up para plataformas de música.



Fonte: Acervo Pessoal (2025)

Em suma, o projeto gráfico do álbum "Caju" transpôs a essência musical e conceitual de Liniker para a materialidade do design editorial, integrando de forma coesa a força narrativa e sutileza do álbum. A entrega foi feita em sala de aula como apresentação para a turma e a professora orientadora, concluindo o segundo projeto da disciplina de Design Editorial.

2.7. Design de Superfícies - Coleção casa de praia

2.7.1. Contextualização

Esse projeto surgiu a partir de uma atividade de fim de período proposta na disciplina optativa de *Design de Superfície* (2024.2), que consistiu na concepção, planejamento e desenvolvimento de uma coleção voltada para um ambiente caseiro, seja um quarto ou banheiro, englobando superfícies como tecidos, cerâmicas ou madeiras. A diretriz metodológica principal da disciplina exigia a aplicação rigorosa de conceitos de repetição e distribuição visual, sendo obrigatória a estruturação de, pelo menos, uma padronagem contínua (*rapport*) e uma padronagem localizada para os produtos desenvolvidos.

A delimitação do *briefing* partiu de um acontecimento do ⁷grupo, um dos integrantes estava passando por uma mudança residencial. Esse cenário de transição e reestruturação motivou a escolha do tema central da coleção: Casa de Praia. A partir dessa temática, o escopo do projeto foi segmentado para além do requisito mínimo acadêmico, resultando no planejamento de sete produtos utilitários e decorativos projetados para ornamentar e harmonizar o ambiente doméstico.

⁷ Participantes da equipe: Alanna Eduarda Dantas da Silva, Higor Valerio Gonçalves, Maria Soraya Linhares, Marcos Junior Araujo Rodrigues e Nicolly K. Ramos Suassuna. Prof. Orient. Analia Adriana da Silva.

2.7.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O direcionamento prático e criativo do projeto foi integralmente guiado pela metodologia do *Design Thinking*, estruturando as tomadas de decisão desde a imersão inicial até a validação das propostas de estamparia. Para fundamentar a etapa de empatia, o grupo adotou uma estratégia de simulação de cenário real, dado que uma das integrantes da equipe vivenciava um processo de mudança residencial, então foi estabelecida como a cliente-foco (ou persona arquetípica) do projeto.

A partir de entrevistas, mapeamento de repertório estético e análise dos gostos pessoais dessa usuária real, o projeto ganhou um norte claro. Um universo visual floral e praiano foi delimitado de forma a alinhar o rigor técnico exigido pela disciplina com as expectativas subjetivas do público-alvo, garantindo relevância estética e funcional para as peças. Essa abordagem garantiu que os desafios fossem solucionados de forma criativa, sem perder o foco na harmonia e na aplicabilidade prática dos produtos no ambiente doméstico. Para esse projeto foi usado o fluxograma abaixo (figura 113):

Figura 114. Quadro de gerenciamento do projeto de superfícies.



Fonte: Adaptação do autor (2025)

2.7.3. Imersão e Definição

Na fase de Imersão o estudo do cotidiano da persona revelou um padrão de consumo, onde, em processos de mudança residencial imediata, o foco costuma estar na infraestrutura básica e em eletrodomésticos essenciais, deixando artigos que conferem identidade e conforto aos ambientes para um segundo momento. Visualizando essa oportunidade, o direcionamento do projeto focou no desenvolvimento da coleção para esse nicho de artigos ornamentais e de bem-estar secundários, que atuam na percepção do espaço.

A partir dessa premissa, foram definidos 7 produtos que receberiam as intervenções de estamparia, sendo eles almofadas, para introduzir pontos de cor e conforto visual; manta para trazer textura; tapete para delimitar áreas de convivência; abajur; passadeira de centro para ornamentação de superfícies de mesas e mobiliários de copa/cozinha; cortina e almofada de cadeira. Para iniciar o processo de definição foram desenvolvidos dois painéis semânticos, um para estética (figura 114) e outro para formas (figura 115).

Figura 115. Painel Semântico para estética.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 116. Painel Semântico para formas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.7.4. Ideação

Para garantir a viabilidade comercial e o alinhamento estratégico da coleção "Casa de Praia", delimitou-se um posicionamento mercadológico pautado em três pilares fundamentais: acessibilidade, sustentabilidade e apelo jovem. O propósito central da linha residiu em democratizar o acesso ao *design* de superfície autoral, oferecendo produtos decorativos que combinam modernidade, sofisticação e uma atmosfera de aconchego doméstico.

O público-alvo e consumidor final foi mapeado como jovens adultos, novos casais e o segmento feminino em fase de transição residencial ou independência financeira. No que tange às preferências estéticas e comportamentais desse nicho, identificou-se uma forte convergência com as macrotendências de comportamento e decoração voltadas aos estilos boho, praiano e hippie chic. Tais estilos valorizam elementos orgânicos, texturas táteis, aproximação com a natureza e uma sensação de leveza despretensiosa, direcionando à paleta cromática. (figura 116).

Figura 117. Paleta de cores.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

A paleta de cores da coleção foi pensada a partir de tonalidades leves e suaves que remetem diretamente à atmosfera do verão, traduzindo sensações de frescor, luminosidade e calma. Para além do apelo estético conceitual, a seleção cromática obedeceu a um critério técnico de versatilidade e neutralidade harmônica. O objetivo foi assegurar que os matizes escolhidos fossem de fácil conciliação e inserção em ambientes domésticos pré-existentes, permitindo que os novos produtos têxteis e decorativos dialogassem organicamente com outros móveis e objetos da casa da cliente sem gerar conflitos visuais (figura 117).

Figura 118. Mock-up incluindo os produtos do projeto.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.7.5. Protótipo

Na fase conseguinte os conceitos abstratos da atmosfera litorânea foram materializados por meio de grafismos que uniram as referências semânticas (figura 118 e 119) trazendo um universo visual enriquecido com a estilização do movimento das ondas do mar e de elementos da fauna costeira, destacando-se a transposição geométrica e orgânica da bolacha-do-mar em conjunto à referenciar o sol (figura 120 e 121).

Figura 119. Esboços de grafismos.



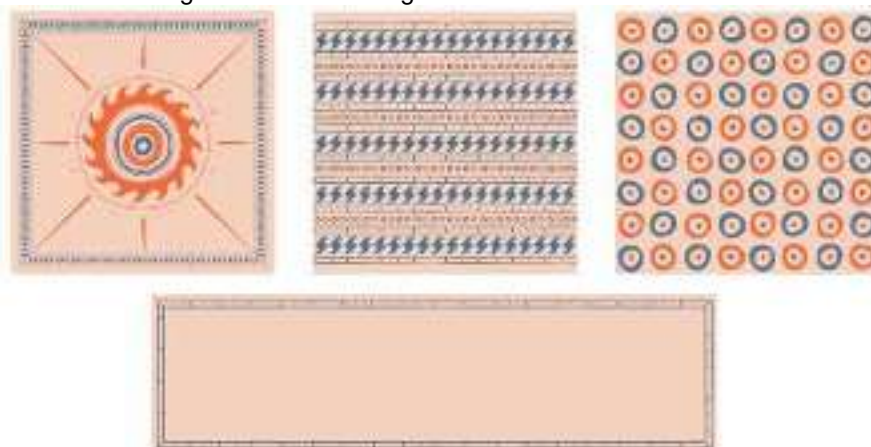
Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 120. Padronagem contínua.



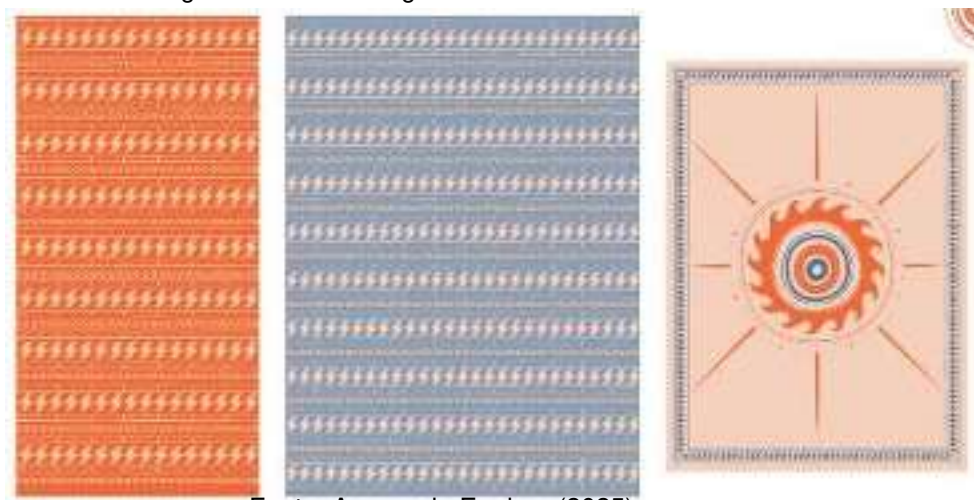
Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 121. Padronagens localizada e contínua.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 122. Padronagens localizada e contínua.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Atendendo aos requisitos metodológicos da disciplina e visando a versatilidade industrial da coleção, os sete produtos planejados foram divididos estrategicamente entre aplicações de padronagem contínua (com encaixes em *rapport* para repetição infinita) e padronagem localizada (padrões fechados e centralizados de acordo com a morfologia do substrato). A distribuição técnica configurou-se da seguinte forma:

Almofadas: Um conjunto triplo composto por uma almofada em padronagem contínua e outra em padronagem localizada. Como diferencial de acabamento e contraste estético, a peça localizada recebeu a inserção de um fundo azul-marinho em seu verso, dialogando com a paleta cromática de verão (figura 123);

Cortina, Manta e Almofada de Cadeira: Receberam a aplicação da padronagem contínua, uma escolha orientada pela natureza dos têxteis de grande extensão, que demandam fluidez visual e repetição invisível (figuras 124 e 125);

Tapete e Passadeira de Centro: Foram projetados com padronagem localizada, respeitando os limites dimensionais e as bordas das peças para criar uma composição visual centralizada (figura 126);

Abajur: Como elemento de iluminação e destaque decorativo, o abajur foi desdobrado em duas propostas, uma versão explorando a padronagem contínua e outra com padrão localizado, oferecendo opções distintas de difusão luminosa e textura para o espaço doméstico (figura 127).

Figura 123. Padronagens localizada e contínua aplicada nas almofadas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 124. Padronagens contínuas aplicadas na cortina e em uma almofadas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 125. Padronagens contínuas aplicadas na manta e almofadas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 126. Padronagens localizadas aplicadas na passadeira de centro e tapete.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 127. Padronagens contínua e localizada aplicadas no abajur.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.7.6. Conclusão

No aspecto instrumental, o projeto demandou o uso de *softwares* como ferramentas para execução desde a geração gráfica até a simulação tridimensional e construção da identidade de marca. Inicialmente, estruturou-se uma identidade visual (logotipo) baseada nos nomes dos integrantes da equipe para assinar a coleção e conferir unidade mercadológica à linha (figura 128).

Figura 128. Assinatura de marca.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Para o desenvolvimento vetorial utilizou-se o *Adobe Illustrator*, adicionalmente o Adobe Photoshop atuou no ajuste fino de texturas e no tratamento da paleta cromática de verão. Como diferencial técnico expressivo na fase de validação, o grupo utilizou o *software* de modelagem tridimensional *Blender* para a confecção de *mockups* e ambientes digitais realistas, simulando de forma fidedigna como a luz interagiria com os substratos e texturas das peças projetadas dentro do espaço doméstico.

Por fim, a prática do projeto passou para o plano tátil através da prototipagem física, sendo confeccionadas duas almofadas da linha para complementar a apresentação de encerramento da disciplina. Como resultado da maturidade metodológica gerada pelo *Design Thinking* e do rigor na aplicação dos conceitos de *Design* de Superfície, o projeto obteve recepção positiva pela banca examinadora, conquistando a pontuação máxima estipulada (figura 129).

Figura 129. Apresentação e entrega dos produtos físicos.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.8. Aplicação Digital - Parque Solon de Lucena

2.8.1. Contextualização

O presente projeto consistiu na idealização, concepção e produção de um aplicativo móvel voltado ao centro turístico do Parque Solon de Lucena, popularmente conhecido como "Parque da Lagoa", localizado no Centro Histórico de João Pessoa, Paraíba. A proposta projetual foi liderada pela disciplina de Ergonomia informacional e interfaces no ano de 2025.1. A relevância da proposta se justifica pelo papel do parque como um dos principais cartões-postais e polos de convivência da capital paraibana, cujas soluções devem ser pensadas para que integrem a preservação de seu valor histórico à modernização de sua infraestrutura informativa.

Em suma, o projeto foi feito em ⁸grupo, onde a intenção foi criar um "ecossistema digital" totalmente voltado à informativos de eventos, notícias centralizadas ao Centro Histórico, sinalização para turistas e catálogos de quiosques/lanchonetes em toda a área do parque. Utilizando *softwares* como *Figma* para elaboração de páginas interativas decoradas, para organização de ideias e análise de produto, em adição ao *Adobe Illustrator* para edição de imagens e formatações, o grupo entregou uma interface interativa que busca validar um projeto com proporções reais e objetivas.

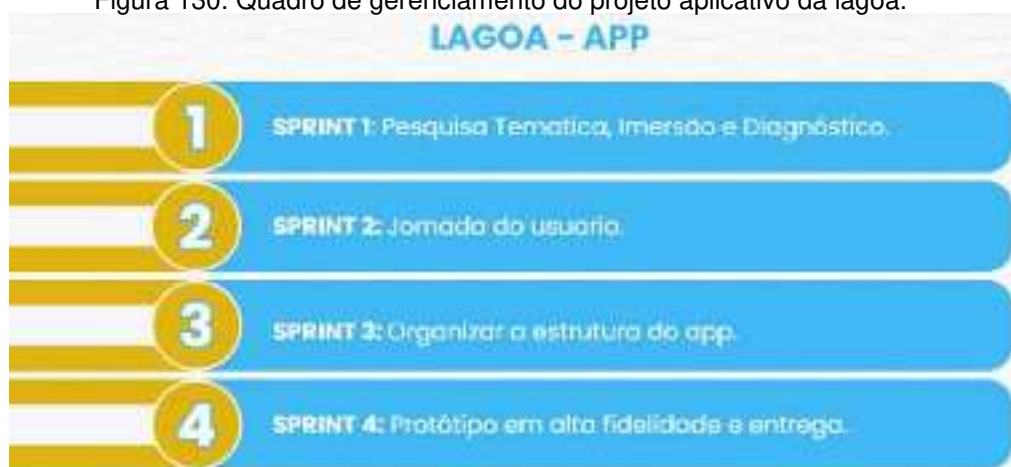
⁸ Participantes da equipe: Marcos Junior Araujo Rodrigues e Nicolly K. Ramos Suassuna. Prof Orient. Ana Carolina Machado.

2.8.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O diagnóstico da área revelou carências sob a ótica do visitante, identificando algumas faltas na sinalização física do local, dificultando a orientação espacial de turistas e cidadãos. Somado a isso, constatou-se a ausência de informações sobre o funcionamento cotidiano do parque, desde o catálogo de serviços dos quiosques e lanchonetes até dados de utilidade pública, como contatos de órgãos de segurança e da fiscalização atuantes na área. Diante desse cenário, o objetivo geral do projeto focou na criação de um "ecossistema digital", cuja intenção foi centralizar notícias locais, sinalizações virtuais e roteiros turísticos, além de mapear comercialmente os estabelecimentos e fornecer canais diretos de emergência e segurança pública.

Para a viabilização do produto com proporções reais e funcionais, adotou-se o *framework* metodológico do *Scrum* (Figura 130), adaptado e distribuído ao longo de quatro ciclos de desenvolvimento. O processo contou com o suporte de ferramentas estratégicas de *design*, como o *Fig Jam* para o mapeamento e organização de ideias, fluxos de usuário e análise de produto; o *Adobe Illustrator* para a edição vetorial e formatação gráfica de elementos visuais de apoio; e o *Figma* como plataforma principal para a elaboração do protótipo de alta fidelidade e de suas páginas interativas.

Figura 130. Quadro de gerenciamento do projeto aplicativo da lagoa.



Fonte: Adaptação feita pelo autor.

2.8.3. Imersão e Definição

O ciclo inicial concentrou-se na fase de entendimento do ecossistema, mapeamento de pontos chaves e delimitação dos requisitos estratégicos do produto digital. O objetivo foi converter os dados históricos em insumos funcionais para a interface. Para embasar a sessão informativa do aplicativo, realizou-se um levantamento histórico-cultural sobre o Parque Solon de Lucena, identificando que o espaço possui relevância urbanística singular. Suas origens remetem à antiga "Lagoa dos Irerês", passando pelo Engenho da Lagoa até sua urbanização em 1925 na gestão do governador Sólon de Lucena (CPCH, 1999). Também constatou-se que o parque abriga um patrimônio paisagístico projetado em 1940 por Roberto Burle Marx (Rodriguez, 1992), integrando palmeiras-imperiais a espécies nativas da Mata Atlântica (como ipês, pau-brasil e acácias - figura 131).

Figura 131. Fotos do Parque Solon de Lucena.



Fonte: Prefeitura de João Pessoa.

A partir do reconhecimento do espaço, o problema central do projeto foi estruturado sob o seguinte questionamento: Como tornar a propagação de informações gerais e o contexto histórico do parque acessíveis e dinâmicos para os visitantes e a população local? Para responder a essa questão, foi feita uma análise de *benchmarking* focada em serviços similares de órgãos públicos da região. A análise logo revelou uma lacuna, a ausência de plataformas dedicadas exclusivamente a parques e praças públicas. Assim, determinou-se que a

solução consistiria em consolidar e expandir essas funcionalidades em um ecossistema digital integrado.

Como fechamento do *sprint* 1, os dados coletados foram convertidos em 2 personas (figura 132), além de diretrizes técnicas de projeto, divididas entre requisitos de usabilidade e o escopo de funcionalidades da interface (figura 133).

Figura 132. Personas criadas para o projeto.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 133. Mapa Mental do projeto.



2.8.4. Mapeamento da Jornada e Arquitetura de Informação

O segundo ciclo metodológico dedicou-se ao entendimento da experiência do usuário por meio do mapeamento de jornadas e à estruturação da plataforma. Esta etapa foi crucial para transformar as dores dos usuários em soluções navegáveis. A partir das personas estabelecidas no ciclo anterior, estruturou-se o mapa da jornada do usuário, simulando todo o percurso cognitivo e físico do visitante, desde o momento inicial de ideação do passeio, passando pelo deslocamento urbano, até a chegada e permanência física no Parque Solon de Lucena. O mapeamento rastreou sistematicamente as ações tomadas, as emoções vivenciadas (da expectativa à frustração) e os pontos de contato analógicos e digitais. O exercício de simular a jornada real serviu como base analítica para filtrar quais seriam as funcionalidades indispensáveis e prioritárias na interface do aplicativo.

Com as carências dos usuários mapeadas, a arquitetura de informação do ecossistema móvel foi concebida. A definição estética do menu principal inspirou-se na identidade visual do portal da Prefeitura de João Pessoa, visando gerar familiaridade e confiabilidade institucional. A árvore de navegação e o inventário de conteúdo foram estruturados nos seguintes módulos de serviço:

Interface Principal (Menu): Exibição de uma seção de boas-vindas acompanhada de registro fotográfico do parque (figura 134).

Histórico e Cultural: Seção dedicada à origem da Lagoa, com textos informativos e acervo fotográfico; Calendário de shows, eventos cotidianos e sazonais, detalhamento de horários; Espaço dinâmico reservado a notícias factuais e novidades sobre o Centro Histórico (figuras 135 e 136)

Guia de Atividades e Gastronomia: Mapeamento de atividades de lazer, como pedalinho, ciclovias, academia ao ar livre, piqueniques e brinquedos infantis; Divisão dedicada à culinária local, destacando o histórico *Cassino da Lagoa* (com sua relevância patrimonial, horários, cardápio e contatos) e o catálogo dos *Quiosques* (com menus, horários, telefones e identificação de espaços disponíveis para locação - figura 137).

Mobilidade Urbana e Infraestrutura: Integração de mapas sinalizando os pontos de parada periféricos, linhas circulantes e horários de transporte público; Mapas temáticos e interativos localizando as 12 praças do complexo, os 14 quiosques, banheiros, ciclovias, bancos, áreas de esportes radicais e academia (figura 137).

Serviços Complementares e Utilidade Pública: Catálogo comercial de lojas e estabelecimentos circunvizinhos ao Centro Histórico; Conteúdo de educação ambiental sobre as espécies de animais e a vegetação nativa do parque; Informações sobre a ronda policial local e botões de chamadas de emergência;

Guia de canais e ouvidorias oficiais vinculadas ao Governo da Paraíba (figura 138).

Figura 134. Protótipo em baixa do app.



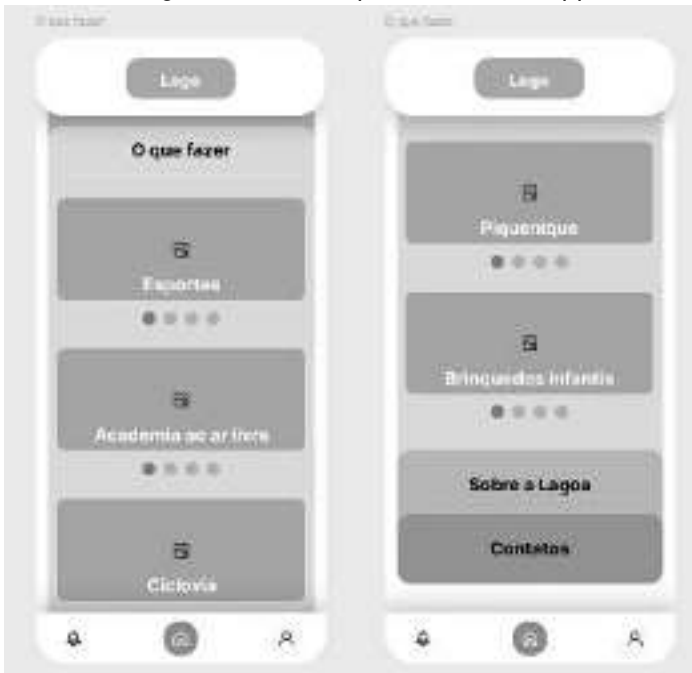
Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 135 Protótipo em baixa do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 136. Protótipo em baixa do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 137. Protótipo em baixa do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 138. Protótipo em baixa do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.8.5. Ideação

O terceiro ciclo metodológico marcou a transição do escopo abstrato para a materialização visual e interativa da interface. Nesta etapa, integraram-se os testes de usabilidade estruturais à aplicação das diretrizes estéticas finais da plataforma móvel. Para validar a usabilidade e o fluxo de telas definidos na arquitetura de informação, o grupo optou pelo desenvolvimento dos *wireframes* de baixa fidelidade diretamente no software Figma (figuras 134, 135, 136, 137 e 138). Essa abordagem permitiu mapear graficamente a disposição dos componentes de interface, tais como botões, barras de navegação (*tab bars*), blocos de imagem e áreas de texto, garantindo que o foco inicial estivesse voltado à ergonomia cognitiva, acessibilidade e hierarquia visual, sem preocupação com cores ou tipografias finais. Os resultados analíticos dessa fase de testes de layout foram compilados e integrados ao relatório de pesquisa atualizado do projeto, servindo como documento de especificação técnica e de evolução de requisitos.

2.8.6. Identidade Visual e Prototipagem

Após a validação da estrutura de navegação através dos *wireframes*, se deu início à fase de *UI Design* (*Design* de Interface do Usuário). Em conjunto com a estratégia de gerar confiabilidade institucional e familiaridade para o cidadão pessoense e visitantes, o grupo deliberou pelo uso de uma paleta cromática inspirada na identidade visual oficial da Prefeitura de João Pessoa e o monumento da orla de Cabo Branco (figura 139 e 140). A transposição dessas cores para as diretrizes de *UI* buscou conferir um caráter cívico e de utilidade pública ao aplicativo, ao mesmo tempo em que preservou o frescor contemporâneo exigido por interfaces móveis (figura 141). A escolha tipográfica se deu principalmente pela pluralidade do público-alvo, considerando os diferentes perfis de usuários, idades e níveis de alfabetização digital. Para garantir a máxima legibilidade e acessibilidade universal, optou-se por uma família tipográfica sem serifa, caracterizada por traços retos, limpos e de fácil leitura, assegurando que as informações permaneçam claras em diferentes tamanhos de tela e condições de iluminação (figura 142).

Figura 139. Site oficial da prefeitura de JP - PB



Fonte: Site oficial da prefeitura de JP - PB.

Figura 140. Monumento de João Pessoa, Cabo Branco.



Fonte: @lvsonfn nas rede sociais

Figura 141 Paleta de cores da identidade visual.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 142. Família tipográfica utilizada.



Fonte: Google fonts.

Combinando a paleta de cores institucional ao refinamento visual de ícones, fotografias e família tipográfica, o protótipo finalizou-se no *Figma* com todas as interações e conexões de transição ativas. O resultado simula com precisão o comportamento real de um aplicativo nativo instalado, permitindo o fluxo completo de navegação pelos ecossistemas de turismo, mobilidade urbana, comércio local e segurança pública (figuras 143,144 e 145).

Figura 143. Protótipo em alta do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 144. Protótipo em alta do app.



Fonte: Acervo de Equipe I (2025)

Figura 145. Protótipo em alta do app.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.9. Design de Superfícies - Estampa Camiseta Design Gráfico

2.9.1. Contextualização

Este projeto atuou de forma autônoma em 2025.1, partindo de uma iniciativa proativa dos próprios ⁹estudantes do curso, motivados pela ausência de uma vestimenta que representasse a identidade local da graduação, e que simplificasse a troca de roupas para aqueles que vem do trabalho, ou tem uma rotina mais corrida. Apesar de ter sido uma iniciativa autônoma, o desenvolvimento da proposta contou com o apoio pedagógico e a orientação disciplinar de docentes do curso.

O objetivo principal consistiu na criação e especificação técnica de um fardamento exclusivo para o curso de Tecnologia em Design Gráfico do IFPB – Campus Cabedelo. O projeto direcionou-se a atender discentes de diferentes períodos acadêmicos, estabelecendo como requisitos projetuais a entrega de um material têxtil de alta qualidade, versatilidade por meio de uma paleta de duas cores e uma estratégia de precificação acessível, garantindo a inclusão de diferentes perfis socioeconômicos presentes na instituição.

⁹ Participantes da equipe: Marcos Junior Araujo Rodrigues e Nicolly Kaity Ramos Suassuna. Prof. Orient. Daniel Lourenco e Analia Adriana da Silva.

2.9.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O desenvolvimento gráfico seguiu as premissas do *Design Thinking*, iniciando com uma imersão visual voltada à curadoria de identidades de fardamentos de outros cursos e à pesquisa de tendências tipográficas. A partir dos insumos coletados, elaboraram-se painéis semânticos para guiar a atmosfera estética do projeto.

Como resultado dessa imersão, foram desenvolvidos três painéis semânticos focados em mapear referências visuais modernas e condizentes com o perfil do público discente. Nessa etapa, a equipe realizou estudos cromáticos, explorações de formas geométricas e composições com tipografias expressivas, buscando estruturar informações que gerassem conexão direta com o universo do *design* gráfico. Foi usado o fluxograma abaixo (figura 146):

Figura 146. Quadro de gerenciamento do projeto das camisetas.



Fonte: Adaptação feita pelo autor (2025)

2.9.3. Ideação

A etapa de ideação caracterizou a experimentação por meio de processos híbridos, mesclando técnicas analógicas e digitais. A equipe desenvolveu esboços manuais e testes com linoleogravura, técnica de gravura em relevo que utiliza uma placa de linóleo como matriz para imprimir imagens em papel ou tecido (figura 147), refinando as propostas até a consolidação de três conceitos visuais principais (figura 148), seguindo as estéticas juvenis “alternativas”, com muitos detalhes gráficos e cores, como foram propostas pelos *moodboards* (figuras 149 e 150), as identidades finais foram baseadas em estampas que trazem trocadilhos e referências técnicas aos conceitos fundamentais do design gráfico, articulados a elementos geográficos e culturais característicos do Campus Cabedelo.

Figura 147. Sketches iniciais.



Fonte: Acervo de Equipe I (2025)

Figura 148. Painel semântico para opção 1 de estampa.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 149. Painel semântico para opção 2 de estampa.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

No que tange a criação conceitual e o desenvolvimento das ilustrações aplicadas às camisetas, o processo criativo foi fundamentado na busca por referências visuais modernas e condizentes com o ecossistema da área de design gráfico e o campus IFPB de Cabedelo. A concepção estética integrou elementos tipográficos expressivos, recursos de enquadramento fotográfico e uma releitura do asterisco, símbolo comumente usado nas identidades visuais do evento *Pulse*. Também foi adicionado composições geométricas e a representação metafórica de um personagem central, como aluno, tendo as peças gráficas saindo de sua cabeça. Simbologia associada ao fluxo de ideias, referenciando o processo de ideação por meio de elementos digitais. O repertório visual também incorporou referências culturais e técnicas,

como os tradicionais ladrilhos hidráulicos, instrumentos tradicionais de criação (lápis e pincéis) e formas gráficas alusivas aos *softwares* profissionais das suítes de edição, a exemplo do *Adobe Illustrator* e do *Adobe Photoshop*.

Figura 150. Proposta de estampas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.9.4. Produção Gráfica

Adotando uma abordagem de *Design* Centrado no Usuário, as três alternativas geradas foram submetidas a uma consulta e votação aberta direcionada à comunidade acadêmica do curso, permitindo que os próprios discentes escolhessem o conceito que seria materializado como produto físico (figuras 151 e 152). Após a consolidação do conceito mais votado, o projeto avançou para as últimas etapas com o refinamento de detalhes, testes de impressão e o fechamento de arquivos através do *software Adobe Illustrator*, utilizado integralmente para a vetorização da estampa e da matriz de impressão.

Para conferir versatilidade ao produto, estruturou-se a entrega em duas variações cromáticas de alto contraste: tecido branco com estampa preta e tecido preto com estampa branca (figuras 153 e 154).

Figura 151. Proposta de estampas.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 152. Proposta da estampa selecionada.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 153. Estampa escolhida com base preta.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 154. Estampa escolhida com base branca.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.9.5. Gestão Orçamentária e Produção Industrial

A viabilização financeira do projeto operou sob a lógica de gerenciamento por demanda específica (sistema de pré-venda). Realizou-se uma pesquisa de mercado junto a fornecedores e gráficas de estamparia têxtil locais para avaliar a composição de custos e mapear a qualidade dos tecidos disponíveis. A produção foi custeada por meio do recolhimento antecipado dos valores por parte dos compradores, eliminando riscos de excedente de estoque e garantindo o capital necessário para o faturamento do lote exato junto à indústria confeccionadora. Em seguida as camisetas foram entregues ao público e posteriormente outra remessa foi encomendada (figuras 155).

Figura 155. Camisetas finais e entregues.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.10. Aplicação Digital - Aplicativo de Descarte Tina

2.10.1. Contextualização

O projeto do aplicativo "Tina" foi desenvolvido no âmbito acadêmico durante o quinto período do curso no ano de 2025.2, inserido na disciplina de *Design de Interação*. O *briefing* desafiou a ¹⁰equipe a criar uma solução voltada ao eixo da sustentabilidade, tendo como pré-requisito obrigatório o desenvolvimento de um ecossistema digital composto por um aplicativo móvel e uma interface para terminal tátil (totem interativo), além da incorporação de mecânicas de gamificação no foco da experiência do usuário.

O propósito central do artefato consistiu em promover o descarte consciente e incentivar a prática da coleta seletiva na comunidade. Como estudo de caso delimitado, o projeto se iniciou ao investigar as rotinas e os hábitos de descarte de resíduos da população de um bairro de nossa região. A escolha do bairro Valentina se justificou não apenas pela vivência de parte da equipe no local, mas também pelo contexto de demandas sociais relacionadas à deficiência na prestação dos serviços de coleta de lixo. O direcionamento estratégico buscou atingir a população geral interessada em reciclagem, com foco preferencial no público jovem-adulto, mapeado como o perfil mais receptivo a sistemas de engajamento por recompensas.

¹⁰ Participantes da equipe: Alana Eduarda Dantas da Silva, Alan Vasser, Marcos Junior Araujo Rodrigues e Nicolly Kaity Ramos Suassuna. Prof. Orient. Ana Carolina Machado.

2.10.2. Processo de Desenvolvimento e Metodologia

O gerenciamento do projeto foi conduzido por meio da metodologia ágil *Scrum*, estruturando-se em quatro ciclos de entrega (*sprints*) bem definidos para garantir a evolução incremental das interfaces. Para esse projeto foi utilizado o fluxograma abaixo (figura 156):

Figura 156. Quadro de gerenciamento do projeto do aplicativo.



Fonte: Adaptação feita pelo autor (2025)

10.3. Imersão

O objetivo do primeiro *sprint* se concentrou na compreensão aprofundada do tema, no mapeamento do público-alvo e na análise do cenário concorrencial e funcional. Para fundamentar o ecossistema do aplicativo "Tina", a equipe analisou o comportamento dos moradores do Valentina em relação ao manejo de resíduos domésticos e estruturou um processo de *benchmarking* dividido em quatro vertentes estratégicas (figura 157):

Benchmarking Interno: Levantamento de projetos similares desenvolvidos na própria instituição, além da análise de dados históricos sobre a coleta de resíduos no bairro do Valentina e o mapeamento de campanhas locais anteriores de conscientização ambiental.

Benchmarking Competitivo: Executou uma análise direta em plataformas de mercado para identificar funcionalidades e modelos de negócios existentes. Foram mapeados o Cataki (intermediação com catadores e sistemas de pontuação), o Triciclo (agendamento de coleta porta a porta e recompensas), o Recicla Sampa (mapeamento de ecopontos e infraestrutura urbana) e o PEV Digital (tecnologia de rastreamento e pontos digitalizados).

Benchmarking Funcional: Direcionado ao estudo de mecânicas de engajamento, gamificação e programas de fidelização em produtos digitais de outros nichos de mercado. Analisaram-se aplicativos como Duolingo, Strava, Forest e Waze para compreender estratégias de mudança de comportamento e retenção de usuários, além dos sistemas de recompensas do Nubank *Rewards* e Starbucks *Rewards*.

Benchmarking Genérico: Voltado à prospecção de inovações e tendências em setores distintos, avaliando a viabilidade de aplicar essas soluções ao escopo do projeto.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Com base nos dados qualitativos e quantitativos coletados na imersão, a equipe desenvolveu uma persona representante do público-alvo (jovem-adulto residente da região - figura 158). O cruzamento desse perfil com os diagnósticos das pesquisas permitiu consolidar um conjunto de recomendações técnicas e estabelecer as funcionalidades essenciais e os requisitos mínimos (MVP) para o ecossistema digital.

Figura 158. Perfil da persona.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2.10.4. Arquitetura de Interação

O segundo ciclo se concentrou no mapeamento da experiência e na modelagem do comportamento do usuário no ecossistema da plataforma. Para compreender a dinâmica funcional e diária do aplicativo, a equipe desenvolveu uma Jornada do Usuário integrada a um Fluxo Emocional, tomando como base o perfil da persona mapeada, denominada Moisés.

A análise gráfica revelou que o ponto mais crítico da interação residia na transição entre o site institucional e o primeiro acesso ao aplicativo móvel. Foi identificado que fatores psicológicos como o receio do usuário em não conseguir apoiar a subsistência familiar e a dificuldade em consolidar novas rotinas funcionavam como barreiras comportamentais. Caso a interface apresentasse complexidade burocrática ou falhas de geolocalização no mapeamento dos

pontos de coleta no bairro do Valentina, o usuário abandonaria o serviço de imediato.

Como resposta a esses pontos críticos, a fase de ideação da *sprint* estabeleceu diretrizes estratégicas de melhoria focadas em diminuir o esforço cognitivo excessivo do usuário. Para a gamificação estrutural e fidelização as propostas foram de um sistema de classificações (*rankings*) locais e avatares customizáveis baseados no volume de reciclagem. Além de um fator de engajamento para o perfil estudantil, que seria a conversão das horas dedicadas à reciclagem em atividades complementares escolares ou universitárias. Também foi pensado na configuração de lembretes automatizados sincronizados aos dias e horários exatos das rotas de coleta seletiva na região.

O diagnóstico dessa etapa concluiu que o engajamento só ocorreria se a sustentabilidade fosse apresentada por meio de uma linguagem rápida, móvel e recompensadora. Embora o escopo final do produto não tenha absorvido a totalidade das funcionalidades idealizadas por questões de viabilidade técnica, os insumos gerados nortearam as decisões de interface para as etapas seguintes.

2.10.5. Identidade Visual

O terceiro ciclo se concentrou na materialização estética e na configuração da interface do usuário, traduzindo as diretrizes estratégicas em soluções visuais tangíveis. Nesta etapa, a equipe desenvolveu o guia de estilo completo do ecossistema Tina, definindo a paleta de cores, a tipografia institucional, a iconografia original e os elementos de sinalização de interface (figura 159).

Figura 159. Guia de estilo do aplicativo.

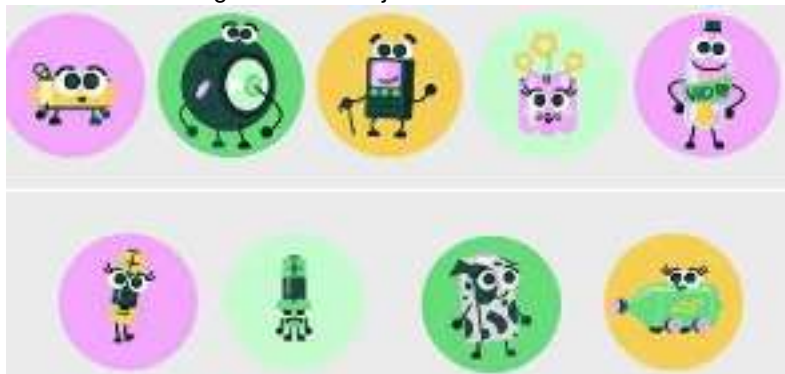


Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Visando o engajamento do público jovem-adulto e a sustentação das mecânicas de gamificação, foi projetado um conjunto de personagens e avatares customizáveis, incluindo um mascote, com o propósito de conferir maior dinamismo e personalidade à interface do aplicativo (figuras 160 e 161). Embora tais elementos tenham sido idealizados para acompanhar blocos de texto e comentários contextuais, sua função principal seria a de atuar como imagens de perfil personalizáveis para os usuários. Paralelamente, a escolha cromática e os contrastes tipográficos foram estruturados sob critérios de acessibilidade digital, como tamanho e legibilidade, garantindo que o ecossistema fosse inclusivo e de

fácil navegação para usuários de faixas etárias avançadas ou com necessidades específicas (figura 162 e 163).

Figura 160. Conjunto de avatares.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 161. Mascote do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 162. Paleta cromática.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 163. Telas iniciais do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Com a identidade consolidada, o processo avançou para a construção dos protótipos na ferramenta Figma. Foram mapeadas e refinadas as telas iniciais e as jornadas essenciais tanto do aplicativo móvel quanto do terminal tátil (totem - figuras 164 e 165).

Figura 164. Telas iniciais do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 165. Totem.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

10.6. Refinamento de Interação

O quarto e último ciclo se dedicou à lapidação das interfaces, à validação dos fluxos e à preparação dos materiais para a defesa do projeto. Inicialmente, foi realizada a finalização do fluxo completo de telas, interligando todas as jornadas mapeadas (figuras 166 e 165) e configurando as animações de transição e microinterações no protótipo, o que conferiu realismo e dinamicidade à experiência de uso.

Figura 166. Telas interativas do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 167. Telas interativas do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

As considerações finais do grupo apontaram o sucesso na integração do aplicativo móvel com o terminal tátil (tote), cumprindo os pré-requisitos pedagógicos e solucionando o problema logístico delimitado para o bairro do

Valentina. A *sprint* encerrou com a aplicação das telas finais em *mockups* contextuais de alta qualidade, preparando o projeto para a apresentação pública e demonstrando a viabilidade de implementação da plataforma (figuras 168, 169, 170 e 171).

Figura 168. Telas interativas do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 169. Telas interativas do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

Figura 170. Telas interativas do aplicativo.



Fonte: Acervo de Equipe (2025)

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estruturação deste portfólio acadêmico proporcionou mais do que a compilação de dez projetos desenvolvidos ao longo da graduação em *Design Gráfico* no Instituto Federal da Paraíba (IFPB), o processo de resgatar, analisar e redigir sobre cada peça configurou um exercício de reflexão. Afastar-se cronologicamente das produções e revisá-las após o amadurecimento acadêmico permitiu compreender por completo a trajetória estudantil, transformando o portfólio em um elo entre a teoria e a prática do *design*.

Um dos principais achados dessa revisão foi a identificação da própria evolução técnica. Ao analisar os projetos iniciais, torna-se evidente o ganho de experiência em ferramentas fundamentais da profissão, como o *Adobe Illustrator*, *Figma*, *Adobe Photoshop*, cuja curva de aprendizado se expandiu proporcionalmente à complexidade dos desafios propostos nas disciplinas. Paralelamente, o contato com demandas diversificadas, que transitaram pelo *design* editorial, *design* de embalagem, fotografia, identidade visual, *design* de UX/UI, e *design* de superfície, foi crucial para mapear afinidades profissionais, destacando um interesse mais direcionado para a vertente de UX/UI (*User Experience* e *User Interface*), onde o *design* centrado no usuário e o pensamento ágil convergem.

A autocrítica gerada pelo revisitamento técnico revelou que, com o repertório metodológico e o refinamento estético adquiridos na reta final do curso, certas soluções do passado seriam abordadas de maneira distinta na atualidade. Longe de invalidar as entregas anteriores, essa percepção valida o sucesso do processo formativo: constatar que os primeiros projetos necessitam de refinamentos que hoje são dominados é a prova do crescimento intelectual e técnico do *designer*. As metodologias de projeto que foram seguidas de forma estritamente metódica, passam a ser compreendidas como ferramentas maleáveis a serem utilizadas estrategicamente em favor da eficiência criativa.

Ademais, a experiência de projetar coletivamente em grande parte dos trabalhos se demonstrou imprescindível para a formação profissional. O ambiente de trabalho em equipe proporcionou o exercício da escuta ativa, da negociação e do respeito à pluralidade de opiniões, ensinando como compreender as visões distintas para incrementar as soluções visuais sem neutralizar a própria identidade criativa.

Por fim, o portfólio encerra um ciclo formativo entregando ao mercado não apenas um conjunto de soluções gráficas, mas um profissional consciente de seu processo, resiliente diante de problemas logísticos ou técnicos, apto a colaborar em equipes multidisciplinares e instrumentalizado para atuar de forma ética, crítica e estratégica nos desdobramentos futuros da profissão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ART NOUVEAU. In: Encyclopædia Britannica. [S. l.], 22 maio de 2026. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau>. Acesso em: 19 jun. 2026.

ARTE LOCALIZADA. [S. l.: s. n.]. WordPress. Disponível em: <https://artelocalizada.wordpress.com/>. Acesso em: 20 maio. 2026.

BROWN, Tim. Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa Para Decretar O Fim Das Velhas Ideias. 2009.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Idéias e Formas no Design Industrial: desenvolvimento de produtos e identidade corporativa nas empresas. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1999.

BARROS, Liniker *In*: CAJU. São Paulo: Breu Entertainment, 2024. 1 álbum digital. Disponível em: [spotify.com](https://open.spotify.com/album/1776834817). Acesso em: 30 jul. 2026.

CARDOSO, Gabriel de Mendonça. Um portfólio: suas diferentes formas de usar metodologias. 2025. 198 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), Cabedelo, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4817>. Acesso em: 07 jun. 2026.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: Como Resolver Grandes Problemas e Testar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias.

SOUZA, Giovana Monteiro de. Portfólio de design gráfico: abordagens diversificadas para soluções visuais. 2025. 198 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), Cabedelo, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4817>. Acesso em: 12 abril. 2026.

SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo: Um Novo Design para o Ensino e a Aprendizagem na Profissão. 1983.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. O Guia do Scrum: As Regras do Jogo.

Scrum.org, nov. 2020. Disponível em: <https://www.agile-academy.com/pt/fundamentos/as-origens-do-scrum/>. Acesso em: 12 jun. 2026.

Um pulmão no coração da cidade. A União, João Pessoa, 18 jun. 2024. Caderno Diversidade. Disponível em: https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/um-pulmao-no-coracao-da-cidade. Acesso em: 19 jun. 2026.

VIANA, Yasmim Peyroton Mendes. PORTFÓLIO DE DESIGN GRÁFICO: Dos Problemas às Soluções, com Processos e Narrativas Estratégicas. 2025. 198 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), Cabedelo, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4817>. Acesso em: 14 fev. 2026.

	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)

Trabalho de Conclusão de Curso

Assunto:	Trabalho de Conclusão de Curso
Assinado por:	Nicolly Ramos
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:
■ Nicolly Kaity Ramos Suassuna, DISCENTE (202327010017) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 24/08/2026 21:55:18.

Este documento foi armazenado no SUAP em 24/08/2026. 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: 1963968
Código de Autenticação: ddd2aac5e3

