

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**GIULIA VALLIM MACHADO**

**DESIGN EDITORIAL DE LIVRO ILUSTRADO PARA  
CONSCIENTIZAÇÃO DO PÚBLICO INFANTIL CONTRA O BULLYING**

**VOLTA REDONDA  
2023**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**DESIGN EDITORIAL DE LIVRO ILUSTRADO PARA  
CONSCIENTIZAÇÃO DO PÚBLICO INFANTIL CONTRA O BULLYING**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado ao Curso de Design do UNIFOA  
como requisito para obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Aluna:

Giulia Vallim Machado

Orientador:

Dr. Marcos Kazuiti Mitsuyasu

**VOLTA REDONDA  
2023**



Construindo o futuro **com você**.

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, DESENVOLVIMENTO DE DESIGN EDITORIAL PARA LIVRO INFANTIL. Elaborado por GIULIA VALLIM MACHADO apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 30 de novembro de 2023

Banca Avaliadora

.....  
Marcos Kazuiti Mitsuyasu  
Professor Orientador  
Doutor - UniFOA

.....  
Patricia Soares Rocha Alves  
Professora Avaliadora  
Mestre - UniFOA

.....  
Aline Rodrigues Botelho  
Professora Avaliadora  
Doutora - UniFOA

## DEDICATÓRIA

Dedico este projeto aos meus pais e aos meus irmãos, que são minha melhor companhia.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer à minha família que nunca deixou de demonstrar apoio na minha vida acadêmica e profissional. Um agradecimento em especial aos meus pais, Mônica e Luciano, que sempre estão presentes para me dar o suporte que preciso. Aos meus irmãos, Guilherme e Giovana, que são pessoas incríveis. À minha namorada, Duke, que me inspira a ser a minha melhor versão e foi o meu maior apoio nos momentos mais estressantes e desesperados dessa caminhada. Ao meu orientador, Marcos Mitsuyasu, por toda ajuda e auxílio que me forneceu nesse projeto. E obrigada a todos os meus amigos que estavam presentes desde o início da minha vida acadêmica e estarão presentes para mais uma etapa concluída.

## RESUMO

Este projeto demonstra o desenvolvimento de um livro ilustrado com uma história voltada para o público infantil de 5 a 9 anos que será utilizado como ferramenta de conscientização contra a prática do bullying no ambiente escolar. Devido a falta de material didático de iniciativa anti-bullying na educação infantil, esse projeto tem como objetivo conscientizar as crianças a partir de uma história interessante contada a partir de texto e ilustração. Os estudos, pesquisas e análises foram feitos por meio do método "Design Thinking - Inovação em Negócios" de Maurício Vianna Et al. (2012). Assuntos como educação infantil, bullying escolar e literatura infantil estão inclusos nas pesquisas do projeto em sua contextualização, já para a criação do livro foram estudados assuntos como design de personagem, diagramação, storytelling, produção gráfica, entre outros.

Palavras-chave: Design editorial; Ilustração; Bullying; Storytelling; Design de personagens.

## **ABSTRACT**

This project demonstrates the development of an illustrated book with a story aimed at children from 5 to 9 years old that will be used as a tool to raise awareness against the practice of bullying in the school environment. Due to the lack of didactic material from an anti-bullying initiative in early childhood education, this project aims to raise children's awareness through an interesting story told through text and illustration. The studies, research and analyzes were carried out using the "Design Thinking - Innovation in Business" method by Maurício Vianna et al. (2012). Subjects such as early childhood education, school bullying and children's literature are included in the project's research in their context, while for the creation of the book subjects such as character design, layout, storytelling, graphic production, among others, were studied.

**Keywords:** Editorial design; Illustration; Bullying; Storytelling; Character design.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....                  | <b>12</b> |
| 1.1 Introdução.....                        | 12        |
| 1.2 Justificativa .....                    | 13        |
| 1.3 Objetivos.....                         | 15        |
| 1.3.1 Objetivos Gerais .....               | 15        |
| 1.3.2 Objetivos Específicos.....           | 15        |
| 1.4 Métodos e Técnicas .....               | 16        |
| 1.5 Problematização.....                   | 17        |
| <b>2 IMERSÃO</b> .....                     | <b>19</b> |
| 2.1 Imersão Preliminar .....               | 19        |
| 2.1.1 Reenquadramento .....                | 19        |
| 2.1.2 Pesquisa Desk.....                   | 20        |
| 2.1.2.1 Bullying Infantil.....             | 20        |
| 2.1.2.2 Livros Infantis Anti-Bullying..... | 22        |
| 2.1.2.3 Design de personagem .....         | 25        |
| 2.1.2.4 Estudo de Cores .....              | 31        |
| 2.1.2.5 Tipografia .....                   | 38        |
| 2.1.2.6 Diagramação .....                  | 43        |
| 2.1.2.7 Produção Gráfica.....              | 50        |
| 2.1.2.8 Storytelling.....                  | 59        |
| 2.2 Imersão de profundidade .....          | 64        |
| 2.2.1 Questionários.....                   | 64        |
| <b>3 ANÁLISE E SÍNTESE</b> .....           | <b>71</b> |
| 3.1 Análise .....                          | 71        |
| 3.1.1 Análise de Similares .....           | 71        |
| 3.1.2 Cartões de Insights.....             | 75        |
| 3.1.3 Diagrama de Afinidades .....         | 79        |
| 3.1.4 Mapa Conceitual .....                | 87        |
| 3.2 Síntese .....                          | 88        |

|       |  |     |
|-------|--|-----|
| 3.2.1 | Personas.....                            | 88  |
| 3.2.2 | Funções .....                            | 90  |
| 3.2.3 | Cr terios Norteadores .....              | 92  |
| 4     | IDEA O .....                             | 94  |
| 4.1   | Brainstorming.....                       | 94  |
| 4.2   | Gera o de Alternativas .....             | 99  |
| 4.2.1 | Estudos de Personagens e Tipografia..... | 99  |
| 5     | PROTOTIPA O .....                        | 110 |
| 5.1   | Defini o do Grid .....                   | 110 |
| 5.2   | Personagens Finais .....                 | 111 |
| 5.3   | Storyboard .....                         | 113 |
| 5.4   | Processo Criativo.....                   | 115 |
| 5.5   | Layout da Capa .....                     | 118 |
| 5.6   | Produ o Gr fica .....                    | 124 |
| 5.7   | Resultado Final .....                    | 126 |
| 5.7.1 | Livro Final.....                         | 126 |
| 6     | CONCLUS O .....                          | 132 |
|       | REFER NCIAS.....                         | 133 |

## LISTA DE QUADROS

|   |     |
|---|-----|
| Quadro 1: Elementos literários de acordo com faixa etária ..... | 25  |
| Quadro 2: Análise de similar 1 .....                            | 72  |
| Quadro 3: Análise de similar 2 .....                            | 73  |
| Quadro 4: Análise de similar 3 .....                            | 74  |
| Quadro 5: Análise de similar 4 .....                            | 75  |
| Quadro 6: Matriz Morfológica - Miolo .....                      | 108 |
| Quadro 7: Matriz Morfológica - Capa .....                       | 109 |

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1: Diagrama de Reenquadramento .....  | 19 |
| Fonte: A Autora .....  | 19 |
| Figura 2 : Ciclo de agressão do bullying de Dan Olweus .....   | 20 |
| Fonte: <a href="https://docplayer.com.br/89469003-Cyberbullying-sobre-os-professores-uma-realidade-escondida">https://docplayer.com.br/89469003-Cyberbullying-sobre-os-professores-uma-realidade-escondida</a> ..... | 20 |
| Figura 3: livros do Programa Escola Sem Bullying, da Editora Abrace .....  | 24 |
| Figura 4: Formas básicas de Carl e Ellie do filme UP .....   | 27 |
| Figura 5: Rascunho das formas básicas de Carl e Ellie do filme UP .....  | 28 |
| Figura 6: Silhueta do Mickey .....   | 28 |
| Figura 7: Exemplo de thumbnail .....   | 29 |
| Figura 8: Exemplo de utilização do PMG .....   | 30 |
| Figura 9: Exemplo de Model/Expression Sheet.....   | 31 |
| Figura 10: Cores Primárias.....  | 32 |
| Figura 11: Cores Secundárias.....  | 32 |
| Figura 12: Cores Terciárias .....  | 33 |
| Figura 13: Círculo Cromático.....  | 33 |
| Figura 14: Cores Frias e Cores Quentes no Círculo Cromático .....  | 34 |
| Figura 15: Harmonia Monocromática no Círculo Cromático.....  | 34 |
| Figura 16: Harmonia Complementar no Círculo Cromático.....   | 35 |
| Figura 17: Harmonia Análoga no Círculo Cromático .....   | 35 |
| Figura 18: Harmonia triádica e dupla complementar no círculo cromático .....   | 36 |
| Figura 19: Harmonia triádica e dupla complementar no círculo cromático .....   | 36 |
| Figura 20: Paleta de cor do filme “Coraline” .....   | 37 |
| Figura 21: Exemplos de marcas e suas cores.....  | 38 |
| Figura 22: Anatomia de tipos.....  | 39 |
| Figura 23: Exemplos de fontes serifadas .....  | 39 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 24: Exemplos de fontes sem serifa .....                       | 40 |
| Figura 25: Exemplos de fontes Script.....                            | 40 |
| Figura 26: Exemplos de fontes Dingbat .....                          | 41 |
| Figura 27: Variações de uma família tipografia .....                 | 41 |
| Figura 28: Parâmetros tipográficos recomendados por Burt (1959)..... | 42 |
| Figura 29: Fonte Gill Sans Schoolbok e suas variações .....          | 43 |
| Figura 30: Elementos do grid .....                                   | 45 |
| Figura 31: Grid de uma coluna .....                                  | 45 |
| Figura 32: Grid de duas colunas .....                                | 46 |
| Figura 33: Grid com múltiplas colunas .....                          | 47 |
| Figura 34: Grid modular.....   | 47 |
| Figura 35: Grid Hierárquico .....                                    | 48 |
| Figura 36: exemplo fraco e forte de hierarquia visual.....           | 49 |
| Figura 37: Exemplo de contraste na leitura .....                     | 49 |
| Figura 38: Exemplo de Papel offset colorido .....                    | 51 |
| Figura 39: Exemplo de Papel Pólen .....                              | 52 |
| Figura 40: Exemplo de Papel Couché.....                              | 53 |
| Figura 41: Exemplo de Papel Sulfite colorido.....                    | 54 |
| Figura 42: Exemplo de Papel Supremo.....                             | 55 |
| Figura 43: Exemplo de Corte Especial .....                           | 56 |
| Figura 44: Exemplos de Cantos Arredondados.....                      | 56 |
| Figura 45: Exemplo de Verniz UV aplicado .....                       | 57 |
| Figura 46: Exemplo de Laminação com brilho .....                     | 58 |
| Figura 47: Exemplo de Hot Stamping dourado.....                      | 58 |
| Figura 48: Quadro da estrutura Story Spine.....                      | 61 |
| Figura 58: Cartões de Insight 1-8.....                               | 76 |
| Figura 59: Cartões de Insight 9-16 .....                             | 76 |
| Figura 60: Cartões de Insight 17-24 .....                            | 77 |
| Figura 61: Cartões de Insight 25-32 .....                            | 77 |
| Figura 62: Cartões de Insight 33-40 .....                            | 78 |
| Figura 63: Cartões de Insight 41-48 .....                            | 78 |
| Figura 64: Cartões de Insight 49-56 .....                            | 79 |
| Figura 65: Cartões de Insight 57-60 .....                            | 79 |
| Figura 66: Diagrama de Afinidade - Público Infantil .....            | 80 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 67: Diagrama de Afinidade - Bullying .....  | 81  |
| Figura 68: Diagrama de Afinidade - Design.....   | 82  |
| Figura 69: Diagrama de Afinidade - História.....   | 83  |
| Figura 70: Diagrama de Afinidade - Editorial.....  | 84  |
| Figura 71: Diagrama de Afinidade - Interatividade .....                                  | 85  |
| Figura 72: Diagrama de Afinidade - Ilustração .....                                      | 86  |
| Figura 73: Mapa Conceitual .....   | 87  |
| Figura 74: Infográfico da persona 1.....   | 88  |
| Figura 75: Infográfico da persona 2.....   | 89  |
| Figura 76: Infográfico da persona 3.....   | 89  |
| Figura 77: Infográfico da persona 4.....   | 90  |
| Figura 78: Infográfico da persona 5.....   | 90  |
| Figura 77: Painel Semântico de Estilos de Ilustração .....                               | 94  |
| Figura 78: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Gravity Falls...         | 95  |
| Figura 79: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Hilda .....              | 95  |
| Figura 80: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Adventure Time<br>.....  | 95  |
| Figura 81: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Steven Universo<br>..... | 96  |
| Figura 82: Estilo de tipografia 1 .....  | 96  |
| Figura 83: Estilo de tipografia 2.....   | 96  |
| Figura 84: Página do livro “Strictly No Elephants” .....                                 | 97  |
| Figura 85: Página do livro “Invisible” .....   | 97  |
| Figura 86: Página do livro “Be Kind”.....  | 98  |
| Figura 87: Primeiros rascunhos - Ana .....   | 99  |
| Figura 88: Aperfeiçoamento - Ana.....  | 100 |
| Figura 89: Design escolhido - Ana .....  | 100 |
| Figura 90: Primeiros rascunhos - Isabela .....   | 101 |
| Figura 91: Aperfeiçoamento - Isabela .....   | 101 |
| Figura 92: Design escolhido - Isabela .....  | 102 |
| Figura 93 e 94: Primeiros Rascunhos - Rafael.....  | 102 |
| Figura 95: Design escolhido - Rafael .....   | 103 |
| Figura 96: Teste de legibilidade das fontes .....  | 104 |
| Figura 97: Teste de legibilidade das fontes 2 .....                                      | 105 |

|  |            |
|--|------------|
| Figura 98: Teste de Corpo das Fontes .....   | 106        |
| Figura 99: Fonte do Livro - Miolo.....   | 107        |
| Figura 100: Fonte do livro – Capa .....  | 107        |
| Fonte: <a href="https://mjtype.com/product/cool-school/">https://mjtype.com/product/cool-school/</a> ..... | 107        |
| Figura 101: Grid do livro .....  | 110        |
| Figura 102: Resultado final - Ana .....  | 111        |
| Figura 103: Resultado final - Rafael .....   | 112        |
| Figura 104: Resultado final - Iza.....   | 112        |
| Figura 105: Resultado final - Personagens secundários .....  | 113        |
| Figuras 106, 107: Storyboard .....   | 114        |
| Figuras 108, 109: Storyboard de cores .....  | 115        |
| Figuras 110, 111, 113, 114: Processo criativo da pag. 2 .....  | 117        |
| Figura 115: Processo criativo da capa 1 .....  | 118        |
| Figura 116: Processo criativo da capa 2 .....  | 119        |
| Figura 117: Processo criativo da capa 3 .....  | 120        |
| Figura 118: Título do livro.....   | 120        |
| Figura 119: Planificação da Capa segundo Gabarito da Printi .....  | 121        |
| Figura 120: Planificação da Guarda segundo Gabarito da Printi.....   | 121        |
| Figura 121: Capa.....  | 122        |
| Figura 122: Contracapa.....  | 123        |
| Figura 123: Guarda .....   | 124        |
| Figura 124, 125: Especificações Físicas do Livro .....   | 125        |
| <i>Figura 123: Mockup da Capa .....</i>  | <i>127</i> |
| <i>Figura 124: Mockup da Contracapa .....</i>  | <i>127</i> |
| <i>Figura 125: Ficha Catalográfica e Folha de Rosto .....</i>  | <i>128</i> |
| <i>Figura 126: Páginas 04 e 05 .....</i>   | <i>128</i> |
| <i>Figura 127: Páginas 06 e 07 .....</i>   | <i>129</i> |
| <i>Figura 128: Páginas 24 e 25 .....</i>   | <i>130</i> |
| <i>Figura 129: Páginas 26 e 27 .....</i>   | <i>131</i> |

## LISTA DE GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| Figura 49: Gráfico da idade das crianças dos entrevistados .....  | 65 |
| Figura 50: Gráfico do gênero das crianças dos entrevistados.....  | 65 |
| Figura 51: Gráfico da quantidade de crianças dos entrevistados que sofreram bullying .....                          | 66 |
| Figura 52: Gráfico da quantidade de crianças dos entrevistados que relataram caso de bullying .....                 | 66 |
| Figura 53: Gráfico da quantidade de escolas que possuem programa anti-bullying das crianças dos entrevistados ..... | 66 |
| Figura 54: Gráfico sobre o hábito de leitura das crianças dos entrevistados .....                                   | 67 |
| Figura 55: Gráfico da quantidade da quantidade das crianças dos entrevistados que se interessam por desenhos .....  | 68 |
| Figura 56: Gráfico da quantidade das crianças dos entrevistados que já leram livro ilustrado.....                   | 68 |
| Figura 57: Gráfico da opinião dos entrevistados em relação a conscientização em livros .....                        | 68 |

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Introdução

O bullying é uma forma de violência que tem como definição o conjunto de práticas agressivas e humilhantes realizadas de forma intencional e repetitiva. Elas podem ser expressadas com agressões físicas, verbais ou/e materiais. Essas práticas são adotadas por uma ou mais pessoas contra outra(s), ocorrendo em sua grande maioria em ambientes escolares.

É uma forma de violência antiga e que por mais que tentem combater a vários anos, os seus números de casos ainda se encontram muito altos, podendo ser considerado um problema atual nas escolas brasileiras.

Os fatores do bullying podem ser inúmeros e sempre relacionados a diferenças entre as pessoas. Em sua maioria eles estão associados à aparência física, etnia, nível socioeconômico, religião e orientação sexual. É interessante também ter em mente que esse tipo de comportamento muitas vezes é algo aprendido. Em grande parte dos casos, os agressores vêm de um ambiente familiar hostil, desestabilizado e, por vezes, violento.

Diante disso, muitas campanhas e programas de prevenção contra o bullying são criados e testados em escolas, porém apenas alguns conseguem se provar eficientes diminuindo os casos na instituição. Deve-se levar em conta de que quanto mais cedo é começado a conscientização, mais resultados positivos são adquiridos. Por isso, a maneira mais eficaz para tratar essa situação é introduzindo o assunto por meio da educação infantil, enraizando ideias que a criança irá levar adiante em seu futuro.

A educação infantil é uma etapa fundamental na criação de caráter de uma pessoa. Ela se inicia entre os 5 e 6 anos de idade, a fase em que dá início a

socialização, a obtenção de conhecimento, descoberta de identidade e corpo. Então, é imprescindível que nessa época que se deve começar o aprendizado de respeito às diferenças.

Um elemento de grande importância na educação infantil é a literatura. Ela tem um papel fundamental na alfabetização, além de auxiliar no aprendizado, ela também colabora na estimulação do pensamento crítico e na criatividade da criança. Por isso, uma abordagem ao assunto através das leituras iniciais da vida da criança é a forma mais eficiente de conscientização.

Tendo isso em vista, este projeto é um desenvolvimento de um livro infantil com uma história em conjunto de texto e ilustração que conscientize os jovens leitores durante a educação infantil contra a prática do bullying, celebre as diferenças e inspire a empatia.

## **1.2 Justificativa**

De acordo com um estudo do IBGE em 2022, 40% dos estudantes adolescentes admitiram já terem sido vítimas do bullying de alguma forma, sejam elas criação de apelidos de mau gosto, ofensas, humilhações, agressões ou exclusão.

E por causa dessa violência, as vítimas convivem com as consequências durante anos. As mais observadas são isolamento social, baixo rendimento escolar, perda de energia, autoestima e motivação, consequências que podem se desenvolver em um grave caso de depressão. De acordo com um estudo do *The British Medical Journal*, apenas 5,5% das pessoas que sofrem com depressão afirmaram que não sofreram bullying durante a primeira fase da adolescência.

Entretanto, diferente do que muitos pensam, não é apenas a vítima que sofre com as consequências dessa violência. Tanto o agressor (que pratica bullying), quanto os espectadores também sofrem. Segundo o psicólogo Dan Olweus (1993), pioneiro na pesquisa sobre bullying, a prática do bullying pode resultar em

comportamentos criminosos. O psicólogo afirma que 60% dos estudantes do sexo masculino que cometeram bullying do 6º ao 9º ano foram acusados de pelo menos um crime até a idade de 24 anos. Já os espectadores podem sofrer também por se sentirem intimidados, se isolar por medo e carregar sentimento de culpa e insegurança sem saberem lidar com a situação.

Para Muszkat, quanto mais se discute essa dinâmica de violência, maior será a abertura para que as vítimas comecem a se abrir e falar sobre isso na escola ou em casa. E não só ela, mas que os espectadores ganham mais coragem para alertar os professores.

“A aceitação em um ambiente escolar nunca vai ser generalizada. Mas a mudança de percepção sobre esse processo é determinante na prevenção, como é a formação dos professores, que podem trabalhar de forma generalizada e não pontual, criando discussões sobre o tema e não apenas resolvendo casos específicos depois que acontecem.”  
(MUSZKAT, 2002)

Desse modo, é necessária uma tentativa de evitar ao máximo essa realidade o mais cedo possível. Uma introdução a essa temática por meio da educação infantil é um método essencial não apenas para a conscientização das crianças, mas também pode servir para os responsáveis e professores se tornarem mais aptos a notar sinais de que a violência esteja ocorrendo.

A leitura infantil proporciona à criança um desenvolvimento emocional, social e cognitivo. Quando a criança ouve ou lê uma história, ela é encorajada a questionar e discutir com ela mesma e com os outros sobre o assunto imposto, gerando um confronto de ideias, alcançando assim uma postura crítica e reflexiva sobre o mundo. Nesse sentido, a literatura infantil pode ser decisiva na formação de um indivíduo e nos seus valores morais e construção de caráter que pode refletir até sua vida adulta.

“A escola é hoje, o espaço privilegiado, em que deverão ser lançados às bases para formação do indivíduo. É, nesse espaço que privilegiamos os estudos literários, pois, de maneira mais abrangente do que

quaisquer outros, eles estimulam significados, a consciência do eu em relação ao outro, a leitura do mundo em seus vários níveis e, principalmente, dinamizam o estudo e conhecimento da língua, da expressão verbal significativa e consciente.” (COELHO, 2000, p. 15, 16).

Por isso, o presente projeto editorial tem em vista sensibilizar a criança sobre os atos violentos do bullying por meio da literatura infantil, além de estimular o hábito de leitura. Tornando essa uma experiência educativa e divertida.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivos Gerais**

Desenvolver um projeto editorial gráfico de um livro ilustrado para crianças de 5 a 9 anos de idade que através da história contada, gere conscientização sobre bullying e a importância da empatia.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Promover a conscientização contra as práticas do bullying em escolas
- Incentivar o apoio à vítima do bullying e a denúncia contra os agressores
- Estimular o hábito de leitura entre as crianças
- Desenvolver com o conjunto de escrita e ilustração uma leitura fácil e clara para o público-alvo
- Demonstrar a importância da ilustração como um meio de comunicação, especialmente para as crianças

## 1.4 Métodos e Técnicas

Para a elaboração deste projeto, o método escolhido para ser utilizado foi o "Design Thinking", representado no livro "Design Thinking - Inovação em Negócios" de Vianna et al. (2012).

Esse método foi escolhido pelo seu foco em inovação, desafiando padrões de pensamento, comportamento e sentimento e a partir dessa proposta de inovação, ele introduz novos significados aos produtos, serviços ou relacionamentos que estimulam os aspectos cognitivo, emocional e sensorial na experiência dos usuários.

Segundo o material de escolha, o método Design Thinking contém as seguintes etapas a serem cumpridas: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação.

Começando pela Imersão que é dividida em duas partes: preliminar e de profundidade. A Imersão preliminar denomina o entendimento inicial do problema através da Pesquisa Desk e da Pesquisa Exploratória e determina os atores do projeto e os norteadores no Reenquadramento. Já a Imersão de profundidade determina a identificação das necessidades dos atores do projeto a partir de questionários e entrevistas.

Em seguida, na etapa Análise e Síntese, as informações obtidas anteriormente são analisadas e organizadas por padrões. Essa filtragem de informação é feita a partir de Cartões Insights, Mapa Conceitual e Critérios Norteadores.

Na etapa de Ideação são geradas propostas de várias ideias inovadoras que são selecionadas a partir dos objetivos do projeto e de suas necessidades. A criação de ideias são feitas através de Brainstorming, Cardápio de Ideias e Matriz de Posicionamento.

Por último, a etapa de Prototipação tem o objetivo de validar e auxiliar as ideias criadas na etapa anterior através da contextualidade e a fidelidade. São realizados testes através de Storyboard e modelos de papel, sendo capaz de visualizar o projeto e corrigir o necessário. Desse modo, depois de quantas tentativas forem necessárias até o protótipo final, teremos um resultado positivo que condiz com os objetivos propostos para o projeto.

## 1.5 Problematização

Apesar do Bullying ser um problema muito antigo, o seu conceito ainda é considerado recente no Brasil e por isso observa-se várias iniciativas anti-bullying em instituições escolares, mas que ainda não são suficientes para diminuir as porcentagens da violência nas escolas brasileiras.

Esse problema se dá principalmente pela falta de material didático sobre o assunto sendo trabalhado desde o início da educação infantil. Por isso, a solução mais possível encontrada é gerar a conscientização o mais cedo possível através de materiais com uma abordagem não apenas didática, mas lúdica também. Tratando do assunto de forma leve, consciente e que prenda a atenção da criança. E para que a experiência esperada seja conquistada, é importante ter conhecimento sobre questões como:

- Como desenvolver um material gráfico que cause interesse no público infantil?
- Como utilizar a ilustração como uma ferramenta relevante em uma história?
- Como criar uma história que entretenha e conscientize o público?

- Como criar um projeto gráfico em que o texto e a ilustração em conjunto funcionem harmonicamente?

## 2 IMERSÃO

### 2.1 Imersão Preliminar

#### 2.1.1 Reenquadramento

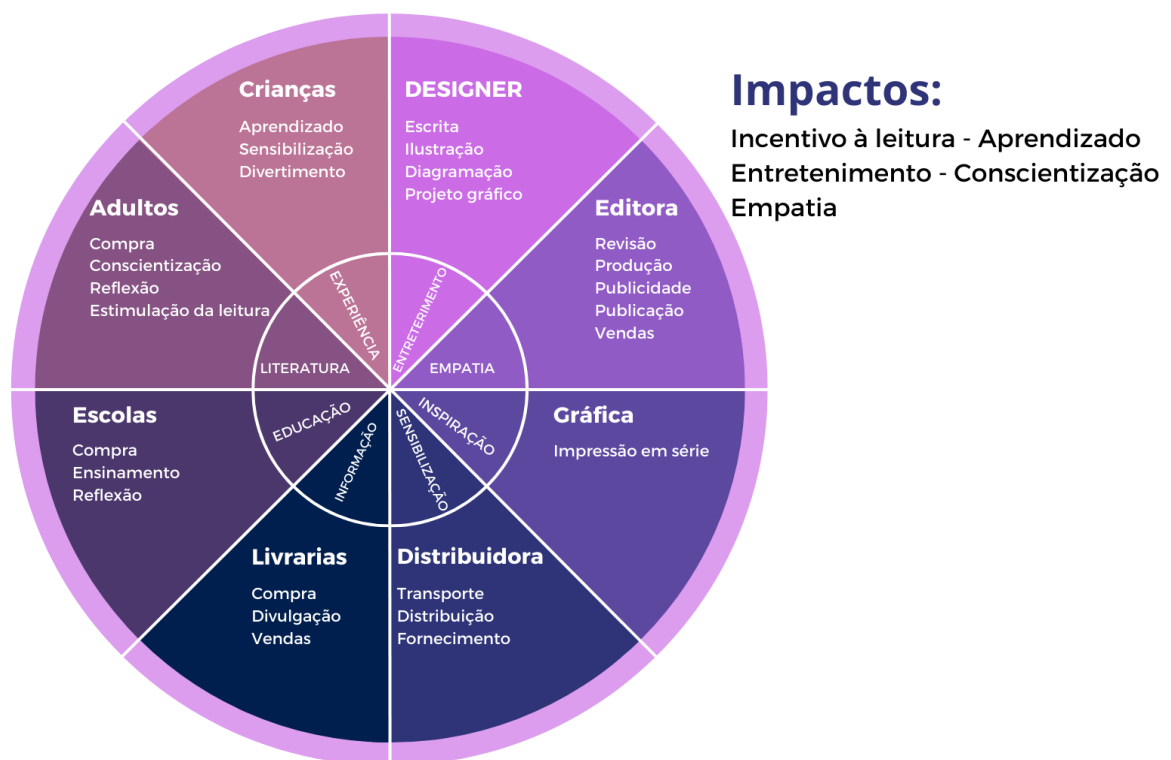


Figura 1: Diagrama de Reenquadramento  
 Fonte: A Autora

Foi gerado um pequeno diagrama para melhor entendimento do sistema de atores para o reenquadramento, podendo ser observado os principais atores e suas soluções no círculo exterior e os primeiros nortes definidos no círculo interior. Podemos também observar ao lado os impactos causados pelo projeto.

Foi criada também uma hipótese como orientação do projeto em que podemos fazer uma separação de temas relevantes a serem pesquisados. A hipótese desenvolvida foi: Design Editorial: Desenvolvimento de um Livro Ilustrado para

Conscientizar o público infantil entre 5 e 9 anos contra a prática do Bullying. Os temas separados da hipótese para pesquisa foram: Livro Ilustrado, Público Infantil e Bullying.

## 2.1.2 Pesquisa Desk

### 2.1.2.1 Bullying Infantil

A prática do bullying é um tipo de violência tão antiga quanto a própria instituição escolar, porém o termo "bullying" ainda é muito recente no Brasil. Ele é derivado da palavra inglesa "bully" que significa valentão, com acréscimo do sufixo "ing" que quer dizer que é uma prática constante.

Existem diferentes papéis assumidos pelos alunos em casos de bullying: o agressor, a vítima e o espectador. De acordo com Dan Olweus, esses papéis criam um ciclo de agressão do bullying.

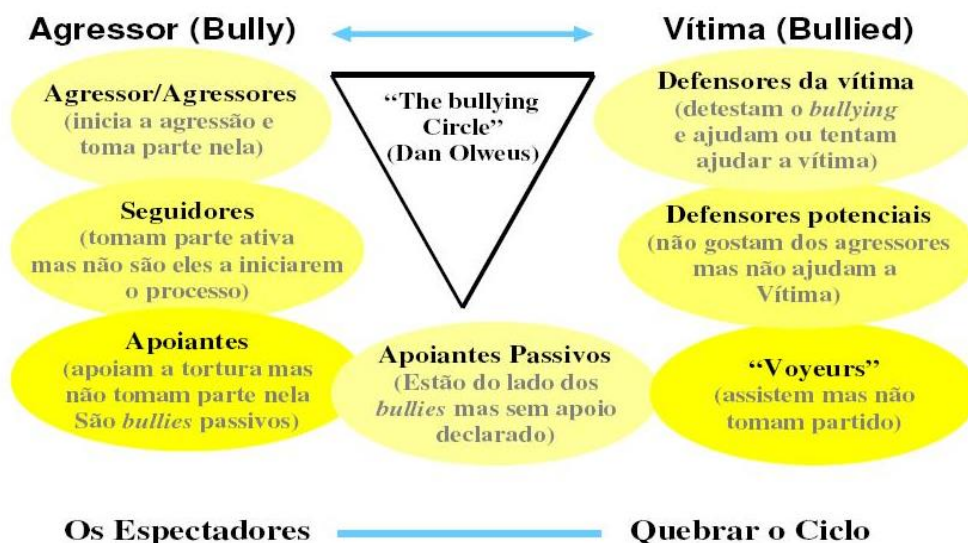


Figura 2 : Ciclo de agressão do bullying de Dan Olweus

Fonte: <https://docplayer.com.br/89469003-Cyberbullying-sobre-os-professores-uma-realidade-escondida>

Os agressores são os autores do bullying, sentem prazer em realizar a violência obtendo status e poder sobre os outros alunos. As vítimas são frágeis, vivem

em constante medo no ambiente escolar e raramente pedem ajuda. Já os espectadores são observadores dos atos violentos, que se acostumaram e nunca tentaram de alguma forma impedir as ações do agressor, muitas vezes por medo de se tornar uma nova vítima.

Como já dito anteriormente, não é só a vítima que irá sofrer com essas ações, nenhum desses papéis estão em uma boa posição e todos irão ter consequências ruins por conta dessa violência.

“Quando identificados um autor e uma vítima, ambos devem ser orientados. Seus pais devem ser alertados e estar cientes que seus filhos, agressor ou agredido (ou ainda observador), precisam de ajuda especializada”. (Nogueira, 2005, p. 101)

No ambiente escolar também podemos observar que o bullying pode ocorrer de duas formas diferentes: direta ou indireta. Ambas são aversivas e prejudicam a saúde mental da vítima.

“A direta inclui agressões físicas (bater, chutar, tomar pertences) e verbais (apelidar de maneira pejorativa e discriminatória, insultar, constranger); a indireta talvez seja a que mais prejuízo provoque, uma vez que pode criar traumas irreversíveis. Esta última acontece através de disseminação de rumores desagradáveis e desqualificantes, visando à discriminação e exclusão da vítima de seu grupo social” (Fante 2005, p.50).

É importante saber que dentro do bullying indireto existe um outro tipo de bullying mais recente na sociedade, o cyberbullying. Ele é um bullying praticado em ambientes virtuais por meio das plataformas digitais de comunicação.

Essa nova forma de bullying vem preocupando muito os responsáveis e os educadores por poder multiplicar o sofrimento das vítimas, pois essa forma de bullying vai além dos muros escolares, fazendo com que as vítimas não tenham um lugar para "escapar" dos ataques e insultos.

Ele é mais ocorrido entre adolescentes, porém quanto mais evoluímos tecnologicamente, mais cedo começamos a vida online e muitas crianças começam precocemente seu acesso a internet.

### **2.1.2.2 Livros Infantis Anti-Bullying**

Em 2018 foi criada a lei Nº 13.663 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), a terceira e mais recente lei anti-bullying brasileira até agora. Com objetivo de diminuir o número de casos de intimidação sistemática (bullying) em instituições escolares brasileiras, ela exige que todos os estabelecimentos de ensino promovam medidas de prevenção, conscientização e combate de todos os tipos de violência.

Entretanto, mesmo com iniciativas ambiciosas, as estatísticas de ocorrências de bullying nas redes de ensino do país continuam muito altas. Várias instituições se restringem apenas a aulas e palestras sobre o assunto e outras ainda não possuem nenhum tipo de programa de prevenção.

A partir dessa situação, demonstra-se necessário a utilização de um material de apoio na tentativa de conscientização, visto que a fim de fixar aprendizados na mente da criança, o assunto deve ser levantado de uma forma lúdica e interessante além de apenas didática. E não exclusivamente realizada na escola, mas em casa também. Um dever que é necessário ser exercido em conjunto de professores e responsáveis.

Levando em consideração que o jeito mais eficaz de prevenção é a conscientização desde o princípio das formações de ideias, ou seja, na alfabetização. De acordo com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) a alfabetização começa aos 6 anos de idade da criança (durante o 1º ano do ensino fundamental).

Os livros infantis vêm como o maior auxiliar durante essa fase de aprendizado, então podemos definir que um livro ilustrado é um material promissor para um programa de conscientização.

Um programa que segue essa ideia é o programa de prevenção Escola sem Bullying. Ele trabalha com o tema bullying por meio de livros paradidáticos interativos produzidos a partir de estudos sobre o tema e feitos exclusivamente para a aplicação do Programa.

Os livros são produzidos de acordo com o nível escolar dos alunos, contendo uma coleção da Educação Infantil até o 3º ano do Ensino Médio. Alguns desses são:

- Crianças até 5 anos (Ed. Infantil)
  - O jardim da amizade: ensina a respeito das diferenças de forma lúdica, e relaciona o cuidado com a essência da vida, sensibilizando alunos sobre as características que tornam o ser humano único. Com linguagem acessível, a autora enfatiza a importância e o valor das amizades.
  
- Crianças até 6 anos (1º ano En. Fundamental)
  - As Aventuras de Bia: Bia está acostumada com a vida na cidade grande. Até que, um dia, parte em uma viagem inesquecível para conhecer as belezas do campo! Acompanhe Bia, sua prima Júlia e vários amigos em um lindo passeio pela natureza, com direito a pomar, lagoa e muitos bichos na fazenda.
  
- Crianças até 7 anos (2º ano En. Fundamental)
  - Nino e os Amigos da Floresta: Em uma floresta muito bela, os animais se divertiam e brincavam o dia todo. Entre eles, Nino, um ratinho muito habilidoso. Apesar de muito esperto, ele precisava tomar cuidado com a onça pintada, que gostava de mandar em todos e decidia tudo por lá. Nino parecia pequeno e frágil, mas era mais corajoso do que a onça imaginava.
  
- Crianças até 8 anos (3º ano En. Fundamental)

- Bernardo e Sofia: Bernardo e Sofia tinham uma linda amizade. Eram alegres e adoram desenhar. Mas, um dia, começaram a ficar tristes e sem vontade de ir para a aula. Até que algo inesperado acontece, fazendo com que eles ficassem ainda mais unidos contra um problema que incomoda muitos alunos.
- Crianças até 9 anos (4º ano En. Fundamental)
  - O Garoto que Construiu um Foguete: João, um futuro astronauta, enfrenta diariamente o desafio vivido por muitos estudantes na escola: o bullying. Sua inteligência e seu modo de ser chamam a atenção de colegas que insistem em persegui-lo. Mas, ao longo de sua jornada, ele utiliza a inteligência e sensibilidade para lidar com o problema de uma maneira surpreendente.



Figura 3: livros do Programa Escola Sem Bullying, da Editora Abrace

Fonte: <https://abraceprogramaspreventivos.com.br/compre-online-livros-programa-escola-sem-bullying/>

De acordo com essa lista de livros didáticos, concluímos que é de extrema importância trabalhar de acordo com a idade e nível escolar da criança para saber o estilo de leitura, ilustração e material a ser utilizado.

Quadro 1: Elementos literários de acordo com faixa etária

| Faixa etária | Texto  | Ilustração   | Materiais  | Tempo de leitura   |
|--------------|--|--|--|--------------------|
| 2 a 3 anos   | curto com pouco texto, pouco personagem e com repetição de rimas e parlendas | desenhos grandes com poucos detalhes e com cores vibrantes | leves e fáceis de manusear. De plástico ou de tecido com bordas arredondadas | 10 a 15 minutos    |
| 4 a 6 anos   | letras grandes e em caixa alta, frases curtas e simples                      | ilustrações devem referir diretamente aos textos           | dobraduras simples, áreas de feltro ou tecido                                | 20 a 30 minutos    |
| 7 a 9 anos   | Podem ter enredos mais complexos e textos maiores divididos em capítulos     | ilustração integrada ao texto                              | material robusto e resistente  | 30 minutos p/ cima |

Fonte: A Autora

Além das características gráficas e físicas do livro, é relevante também saber o tipo de história a ser contada e o tema de acordo com a idade da criança.

**Até os 3 anos** de idade o livro deve apresentar uma história simples ou até mesmo ser apenas ilustrado sem texto escrito. Ele pode vir acompanhado de fantoches ou outro tipo de brinquedo.

**Dos 4 aos 6 anos** o enredo ainda continua simples e curto, com poucos elementos por página. As informações devem ser diretas e tratar de apenas um tema específico.

**Entre 7 a 9 anos** as histórias podem ser mais elaboradas e complexas, com mais aventura, emoção e personagens, contendo no final um final feliz que proporcione segurança e os tranquilizem após a leitura.

### 2.1.2.3 Design de personagem

Um dos elementos mais importantes em um livro, principalmente ilustrado, são seus personagens. Deste modo, é essencial uma atenção especial presente no

processo de criação do design de personagens em um projeto gráfico de uma história fictícia.

O design de personagem é um processo criativo onde é criado e desenhado personagens originais para algum tipo de mídia (livros, filmes, jogos etc.) De acordo com Rachel Ballon (2009, 2), para realmente criar histórias que vão se fixar com o público, um escritor ou designer deve ter o conhecimento para criar personagens críveis e agradáveis.

A primeira coisa a se fazer antes de começar o desenvolvimento de personagem é conhecer o seu público-alvo. Para que assim sejam criados personagens que o público se identifique e chame sua atenção.

“Personagens pensados para crianças pequenas costumam ser coloridos, feitos a partir de formas básicas e fazem uso de expressões faciais exageradas, evidenciando mudanças nítidas em seu humor, comportamento e interação social. Isso ocorre porque as crianças são incapazes de processar informações visuais ou linguísticas complexas. O design simples do personagem otimiza as informações necessárias na capacidade de processamento de uma criança pequena, tornando o personagem agradável para o grupo demográfico”. (Bryan, 2011, p. 104)

Existem conceitos essenciais para se trabalhar durante o processo do design de personagem para que ele tenha um resultado satisfatório do público e seja memorável.

- Definição de personagem

Nessa fase é feita a pesquisa de referência onde você vai responder perguntas como: quem é seu personagem, qual é a sua origem, onde ele vive, como é a sua vida e em qual época ele se encontra? Esses aspectos precisam ser estabelecidos antes de qualquer rascunho ou definição de visual.

- Arquétipo

A definição de arquétipo trazida por Carl G. Jung, indica uma representação de padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social. De acordo com Bryan Tillman (2011) a definição do arquétipo do personagem é uma das primeiras peças em um bom design de personagem.

- Linguagem da forma

A linguagem da forma é usar formas como meio de comunicação. Cada forma diferente provoca diferentes sentimentos no público e inconscientemente levantam associações de diferentes significados.

Existem 3 formas básicas: o quadrado, o triângulo e o círculo. O quadrado é a forma mais masculina. Ele pode representar estabilidade, disciplina, tédio e paralisção. Já o triângulo pode representar movimento, perigo e instabilidade. O círculo, por sua vez, é a forma mais feminina. Ele pode representar bondade, suavidade e integridade, porém também pode representar solidão, magia e mistério.

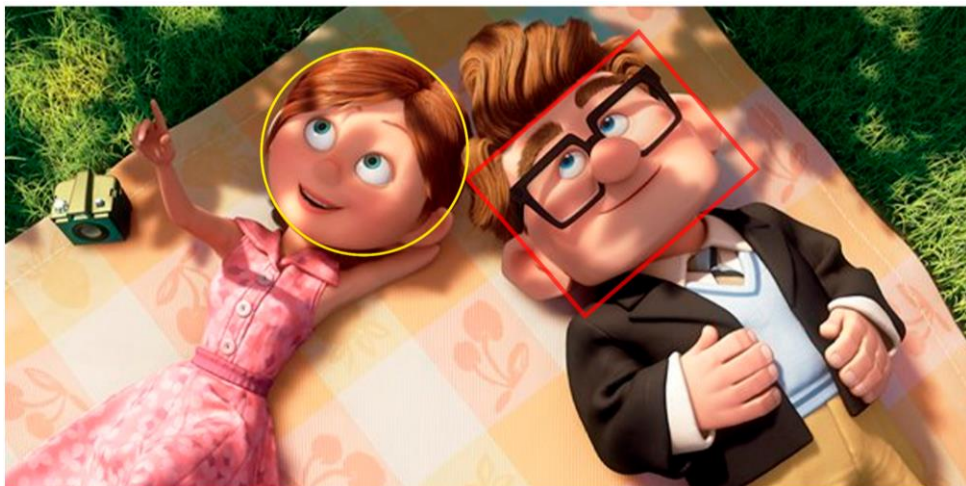


Figura 4: Formas básicas de Carl e Ellie do filme UP  
Fonte: A Autora

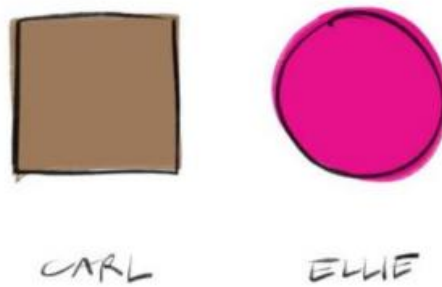


Figura 5: Rascunho das formas básicas de Carl e Ellie do filme UP  
Fonte:

- Silhueta

Um elemento essencial para que o personagem seja memorável ao público é possuir uma silhueta clara e única. É também um jeito ótimo para testar se foi feito um bom trabalho de design de personagem. Se você é capaz de identificar o personagem apenas com a sua silhueta é um sinal de um bom e consistente design.



Figura 6: Silhueta do Mickey  
Fonte: <https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette>

- Thumbnails

Thumbnails são desenhos simples e rápidos que o designer realiza durante o processo criativo. São desenhadas várias opções diferentes de design em um espaço pequeno, explorando distintas composições formas e cores.

A expressão Thumbnail vem do inglês “Thumb” que significa dedo, e “Nail”, unha. Se referindo ao pequeno tamanho dos vários sketches feitos.



Figura 7: Exemplo de thumbnail

Fonte: <https://jayriver.artstation.com/projects/Kb95W>

- Regra do PMG

Para personagens cartunizados para não ficarem com corpos distorcidos é usada a regra PMG, onde as proporções do corpo são divididas em 3 partes cada uma sendo P(pequeno), M(médio) e G(grande) divididas de acordo com as características de mais destaque e que são consideradas mais importantes no personagem. Ela pode ser usada não só em personagens, mas também em objetos e cenários.

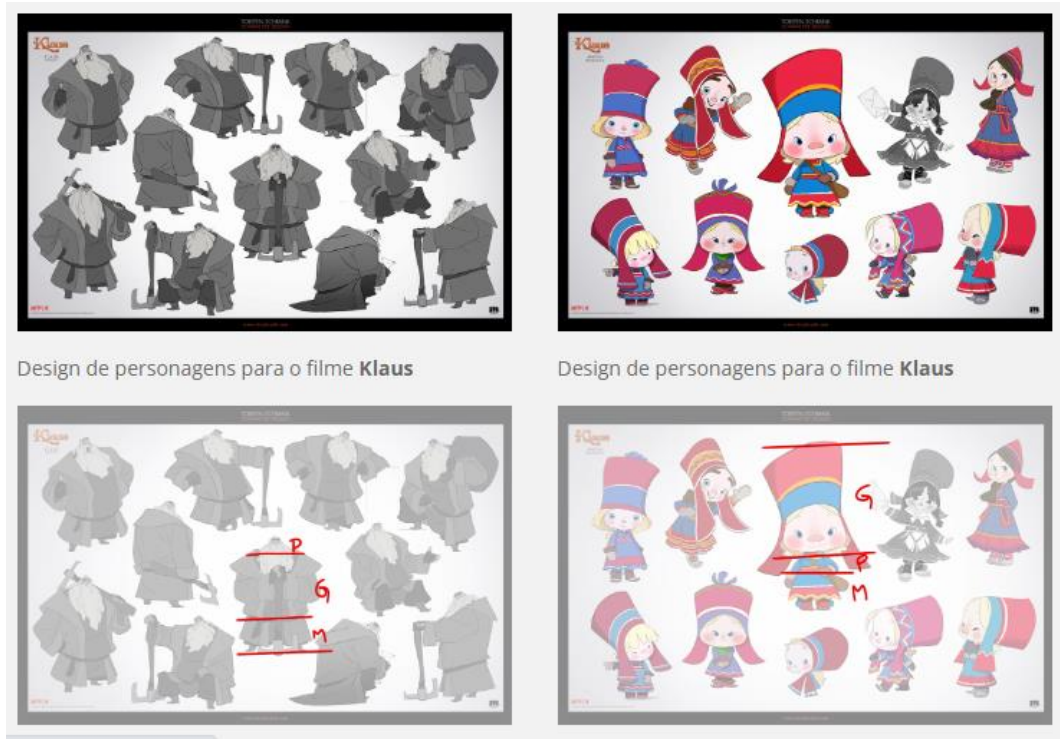


Figura 8: Exemplo de utilização do PMG

Fonte: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>

- Model e Expression Sheet

Ao final, quando o design estiver pronto, é necessário desenvolver um Model Sheet para cada personagem. Isso é, um documento de padronização da aparência do personagem onde ele é desenhado em inúmeros ângulos distintos, na grande parte das vezes circulando em 360°, para que assim ele possa ser trabalhado com propriedade.

O Model Sheet vem acompanhado também de um expression sheet. Onde é feita a exploração de expressões faciais distintas que o personagem pode realizar baseando em sua personalidade, podendo ter uma noção de como ficarão as distorções no rosto com falas e expressões.



Figura 9: Exemplo de Model/Expression Sheet

Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/EaEbXcKVAUTLMm?format=jpg&name=orig>

#### 2.1.2.4 Estudo de Cores

"A cor não tem existência material: é apenas uma sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz – mais precisamente é a sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão. Seu aparecimento está condicionado à existência de dois elementos: a luz e o olho." (Pedrosa, 2008, p.17)

As cores são divididas em 3 classificações: Primárias, Secundárias e Terciárias:

- Cores Primárias

Definimos cores primárias aquelas que são puras e não são obtidas a partir de nenhuma mistura de cores. Elas são vermelho, azul e amarelo. É por meio de misturas com essas 3 que obtemos outras cores.



Figura 10: Cores Primárias  
 Fonte: <https://www.significados.com.br/cores-primarias/>

- Cores Secundárias

As cores secundárias são as geradas pela mistura de duas cores primárias. Elas são laranja (vermelho + amarelo), verde (amarelo + azul) e roxo/violeta (vermelho + azul).

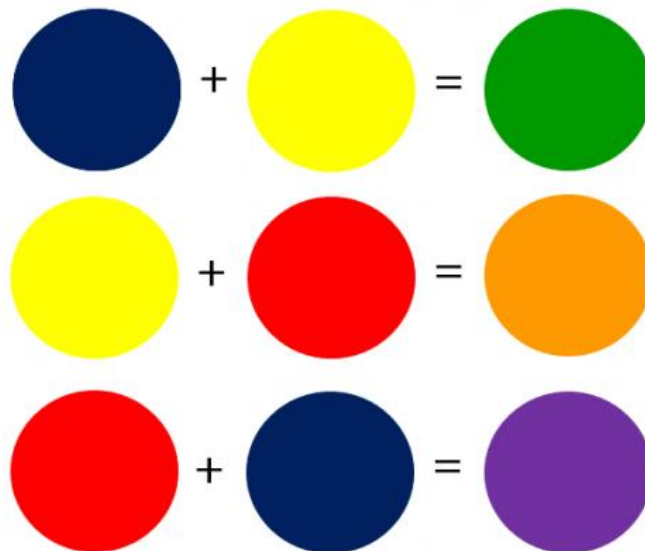


Figura 11: Cores Secundárias  
 Fonte: <https://www.significados.com.br/cores-primarias/>

- Cores Terciárias

As cores terciárias são cores geradas a partir da mistura de uma cor primária e outra secundária. Elas são vermelho-arroxeadado, vermelho-alaranjado, amarelo-alaranjado, amarelo-esverdeado, azul-esverdeado e azul arroxeadado.

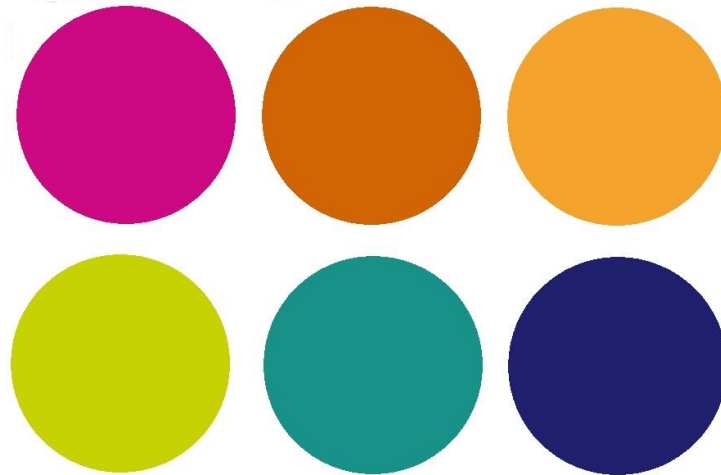


Figura 12: Cores Terciárias

Fonte: [https://lereaprender.com.br/curiosidades\\_cores-terciarias/56df307c33320-cores-terciarias/](https://lereaprender.com.br/curiosidades_cores-terciarias/56df307c33320-cores-terciarias/)

Uma ferramenta que auxilia o entendimento das propriedades dessas cores e a harmonia entre elas, é o círculo cromático. Ele nada mais é que uma paleta com as 12 cores primárias, secundárias e terciárias.



Figura 13: Círculo Cromático

Fonte: <https://www.coreslovers.com/post/circulo-cromatico-quando-usar-e-quando-largar>

No círculo cromático podemos observar outra classificação entre as cores, que é feita a partir de suas temperaturas. São divididas entre cores quentes e frias. As cores quentes vão da primeira variação de amarelo até a última variação de vermelho. Já as frias vão da primeira variação de verde até a última variação de roxo.

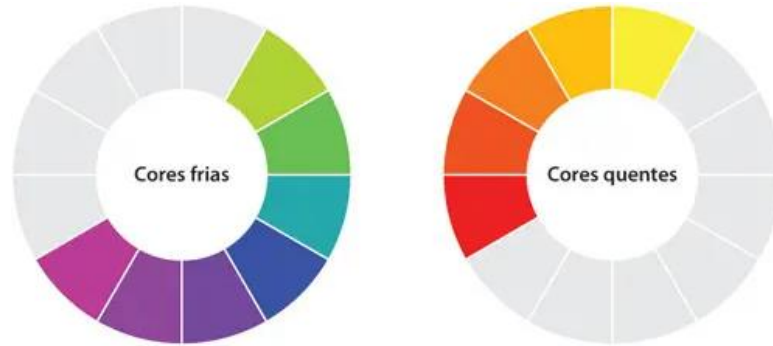


Figura 14: Cores Frias e Cores Quentes no Círculo Cromático  
 Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/cores-frias-e-quentes/>

Além disso, podemos observar no círculo cromático as classificações harmônicas das cores, são elas a harmonia monocromática, harmonia complementar, harmonia análoga, harmonia triádica e harmonia dupla-complementar.

- Harmonia monocromática

A harmonia monocromática consiste em combinar vários valores da mesma cor. Em uma escala monocromática a cor é misturada ao branco, diminuindo sua intensidade (saturação).

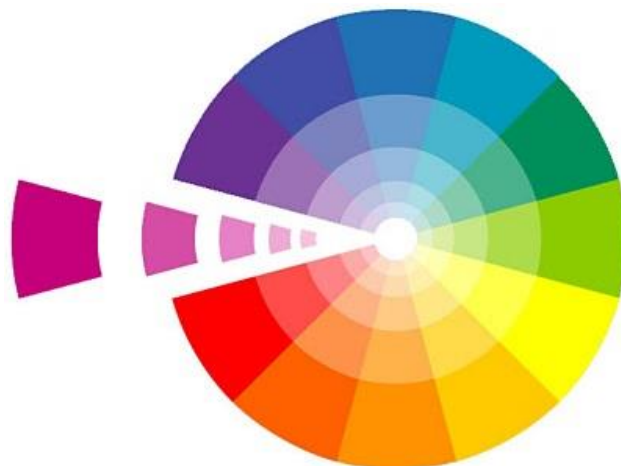


Figura 15: Harmonia Monocromática no Círculo Cromático  
 Fonte: <https://laaquarela.wordpress.com/tag/harmonia-monocromatica/>

- Harmonia Complementar

A harmonia complementar é dada a partir de uma cor e a cor em sua posição oposta no círculo cromático. Por exemplo, vermelho com verde, amarelo com roxo, laranja com azul etc.



Figura 16: Harmonia Complementar no Círculo Cromático  
 Fonte: <https://graficacartex.com.br/teoria-das-cores-no-design-grafico/>

- Harmonia Análoga

A harmonia análoga é a combinação de 2 ou mais cores adjacentes.



Figura 17: Harmonia Análoga no Círculo Cromático  
 Fonte: <https://manualdoartista.com.br/harmonia-de-cores-no-circulo-de-cores/>

- Harmonia Triádica

A harmonia triádica é dada a partir de 3 cores que possuem a mesma distância entre si.

- Harmonia Dupla-Complementar

A harmonia dupla-complementar ou téttrade refere-se a harmonia por dois pares de cores complementares entre si.

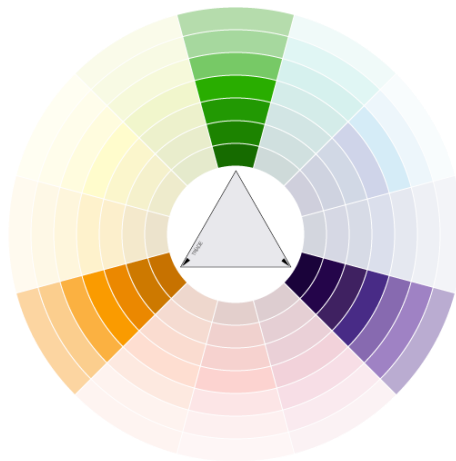


Figura 18: Harmonia triádica e dupla complementar no círculo cromático  
Fonte: <https://www.fixbitt.com/blog/2020/01/circulo-cromatico-o-guia-definitivo/>

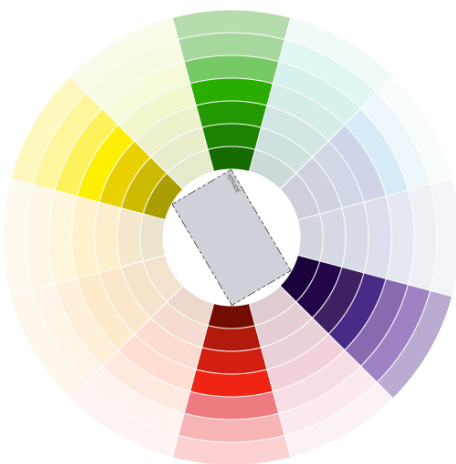


Figura 19: Harmonia triádica e dupla complementar no círculo cromático  
Fonte: <https://www.fixbitt.com/blog/2020/01/circulo-cromatico-o-guia-definitivo/>

Segundo o artigo “Guide to Creating Color Schemes” de Ann Maulina (2019) as cores no contexto de ilustrações são usadas para expressar humor e

diferentes ambientações. Isso é, a paleta de cores de cada personagem deve ser aplicada de acordo com a personalidade e sentimento que queremos que ele transmita. Isso também vale para os cenários e cenas específicas. As cores devem sempre ser escolhidas de acordo com o que queremos que seja comunicado com o público.



Figura 20: Paleta de cor do filme “Coraline”  
Fonte: A Autora

Podemos observar no exemplo acima a mudança de ambientação feita pelas cores. Duas cenas distintas do filme “Coraline”, na primeira cena a personagem está no mundo real onde ela sempre se sente infeliz, são usadas cores frias e neutras. Já na segunda cena ela está no Outro Mundo onde tudo sempre aparenta perfeito e feliz, são usadas cores quentes e vivas.

Um estudo chamado “Psicologia das Cores” explica o porquê em uma cena o público sente frieza enquanto na outra uma sensação confortável. Esse estudo

mostra a forma em que o nosso cérebro recebe as cores e as transforma em sensações e emoções.

A Psicologia das Cores afirma que cada cor tem sua forma de comunicação visual interagindo com as emoções do público. A partir desse conhecimento inúmeras empresas aplicam esse método em seu marketing, usando cores de acordo com seus significados em relação ao que querem transmitir com seus produtos.



Figura 21: Exemplos de marcas e suas cores

Fonte: <https://colegioseal.com.br/curiosidade/psicologia-das-cores>

### 2.1.2.5 Tipografia

A tipografia a princípio significa impressão de tipos, porém hoje o mundo é digital e esse processo de impressão não existe mais e seu significado mudou. De acordo com o artigo “Tipografia: como usar um dos pilares do Design Gráfico a seu favor” de Rafael Rallo, a tipografia hoje é entendida como o estudo, criação e aplicação dos caracteres, estilos, formatos e arranjos visuais das palavras.



Figura 22: Anatomia de tipos

Fonte: <https://linkedin.com/pulse/evolucao-da-tipografia-ao-longo-dos-anos-william-amaral/?originalSubdomain=pt>

As fontes tipográficas são um conjunto de padrões no caractere tipográfico, possuindo a mesma altura, tipo de desenho ou qualquer outro atributo. Elas são divididas em 4 classificações primárias: Serif (com serifa), Sans Serif (sem serifa), Script (cursiva) e Dingbat (fantasiosas).

- Serif

Serifas são os pequenos traços que ocorrem no fim das hastes das letras. As fontes com serifa são conhecidas por facilitarem a leitura de materiais impressos, sendo bastante usadas em textos longos como em revistas, jornais e livros.

Times New Roman  
Garamond  
Centaur  
Baskerville  
Didot  
Rockwell

Figura 23: Exemplos de fontes serifadas

Fonte: <https://agenciaawx.com.br/blog/classificacao-de-tipografias/>

- Sans Serif

As fontes sem serifa são consideradas mais modernas, conhecidas por facilitar a leitura em materiais digitais. São bastante usadas em títulos, textos curtos e peças de design gráfico.

Verdana  
Calibri  
Gill Sans  
Helvetica  
Futura

Figura 24: Exemplos de fontes sem serifa  
Fonte: <https://agenciawx.com.br/blog/classificacao-de-tipografias/>

- Script

As fontes Script são fontes que simulam uma escrita cursiva/manuscrita. São consideradas fontes clássicas, elegantes e suaves. Não são recomendadas para textos longos por causa da quantidade de detalhes. São também bastante usadas em peças de design gráfico.

*Monotype Corsiva*  
*Chopin Script*

Figura 25: Exemplos de fontes Script  
Fonte: <https://agenciawx.com.br/blog/classificacao-de-tipografias/>

- Dingbat

Fontes Dingbat são fontes decorativas, fantasiosas e temáticas. Ela possui letras enfeitadas e podem ser também símbolos e figuras no lugar de letras.

ROSEWOOD  
MOON FLOWER  
*magneto*

Figura 26: Exemplos de fontes Dingbat  
Fonte: <https://agenciawx.com.br/blog/classificacao-de-tipografias/>

As fontes de uma mesma família tipográfica também possuem variações como espessura, altura e inclinação. As variações mais comuns são Light, Regular, Bold, Semi Bold, Extra Bold, Itálico, Condensed, Extended.

|   |   |
|---|---|
| <u>Light</u><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890      | <u>Itálico</u><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890    |
| <u>Regular</u><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890    | <u>Condensado</u><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890 |
| <b>Bold</b><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890       | <u>Estendido</u><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890  |
| <b>Extra Bold</b><br>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ<br>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<br>1234567890 | Tipografia: Acumin Variable Concept<br>Tamanho: 14pt  |

Figura 27: Variações de uma família tipografia  
Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-tipografia/>

Em relação a literatura infantil, a tipografia voltada para as crianças deve levar em conta as suas necessidades já que elas ainda estão em fase de aprendizado. Começando pelo tamanho, de acordo com Burt (1959, apud Coutinho, 2006) os parâmetros de tamanho tipográficos mais recomendados para livros infantis são:

| Idade        | Tamanho |
|--------------|---------|
| menor que 7  | 24      |
| 7-8          | 18      |
| 8-9          | 16      |
| 9-10         | 14      |
| 10-12        | 12      |
| maior que 12 | 11      |

Figura 28: Parâmetros tipográficos recomendados por Burt (1959)

Fonte: <https://.projetoescritacriativa.com/2021/11/diagramacao-tamanho-e-tipografia.html>

Já em relação à escolha de fontes, é importante que apenas uma fonte seja utilizada nos textos. Foram projetados caracteres especiais unicamente para melhorar a legibilidade dos textos infantis, são chamados de Caracteres Infantis.

“Todos os livros apresentados às crianças nesta fase de aprendizagem (4, 7, 8 anos), devem ser exclusivamente compostos por uma única fonte. Este uso exclusivo pode ajudar a evitar casos de dislexia e ajuda as crianças a focarem a sua atenção”. (HEITLINGER, 2009, p. 18).

Os caracteres infantis são fontes desenvolvidas de acordo com a preferência de professores da educação infantil observadas através de uma pesquisa realizada por Walker (2005). As fontes escolhidas são: Century educational (com serifa) e Gill Schoolbook (sem serifa).

De acordo com outra pesquisa realizada por editores e designers da Oxford University Press, utilizando as duas fontes escolhidas, uma com serifa e a outra sem, foi demonstrado que as crianças preferiram a fonte Gill Schoolbook, a sem serifa.



Figura 29: Fonte Gill Sans Schoolbok e suas variações  
Fonte: <https://hipfonts.com/gill-sans-font/>

### 2.1.2.6 Diagramação

De acordo com o Redator Rock Content (2017), a diagramação é um conjunto de técnicas e práticas do design gráfico para organizar harmonicamente os elementos em uma página como textos e imagens. Dito isso, esse processo é algo extremamente essencial na criação de livros, revistas, websites etc.

A diagramação não é uma questão apenas estética, mas também é principalmente funcional do material gráfico e sua organização visual. Sendo seu principal objetivo criar uma página em que as informações sejam transmitidas com facilidade ao usuário.

É essencial que a diagramação de um livro infantil seja bem feita com uma hierarquia visual bem definida, um design em harmonia com seu conteúdo e

ilustrações agradáveis estimulam a criança a leitura e facilitam seu processo, sendo capaz de desenvolver o hábito de leitura para sua vida.

Para que seja possível desenvolver uma boa diagramação é necessário saber sobre alguns conceitos importantes que são realizados durante o processo de criação.

- Grids

O grid é um elemento primordial do design gráfico. Como se fosse o esqueleto do projeto, o grid é feito para organizar as informações de uma forma harmônica dentro da estrutura de uma peça de comunicação visual, para a diagramação e é através dele que determinamos as áreas que receberão textos e imagens.

Os grids são constituídos por 7 elementos, são eles: margens (espaços entre as bordas e as áreas que serão usadas para a diagramação), colunas (espaços verticais que delimitam o espaço que o conteúdo ocupará), linhas (faixas horizontais que auxiliam o alinhamento e estruturam o texto horizontais), calhas (espaçamento entre as colunas), módulos (quadrados formados pela junção da coluna com a guia horizontal), áreas espaciais ( grupos de módulos que formam campos distintos) e marcadores (encontrados na parte externa, na margem, textos secundários ou informações constantes, como cabeçalho, rodapé).



Figura 30: Elementos do grid

Fonte: <https://revistaglifo.com.br/design-editorial/os-7-elementos-do-grid-no-design-editorial/>

Além de conhecer os elementos que os constituem, também é necessário reconhecer os tipos de grid que podem ser feitos.

#### - Grid de Uma Coluna

Possui a estrutura mais simples sendo constituído apenas por uma coluna que é usada como um bloco de texto. É usado para materiais com textos longos, corridos e contínuos como livros, relatórios.

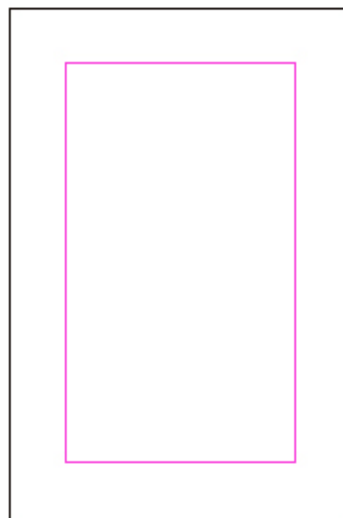


Figura 31: Grid de uma coluna

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-grid/>

- Grid de Duas Colunas

Um tipo mais flexível que a de apenas uma coluna, geralmente usado para apenas um texto ou textos independentes separados pelas colunas. As larguras de cada coluna podem ser iguais ou diferentes.

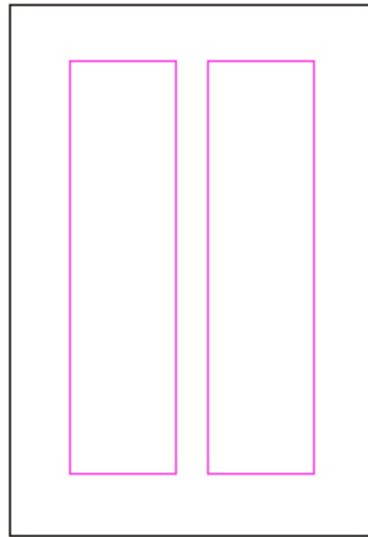


Figura 32: Grid de duas colunas

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-grid/>

- Grid de Múltiplas Colunas

Um tipo mais flexível que as duas anteriores, é usado para conteúdos em grande quantidade como revistas, jornais e websites.

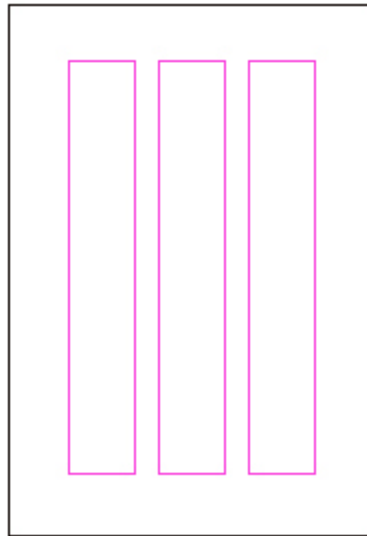


Figura 33: Grid com múltiplas colunas

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-grid/>

- Grid Modular

Utiliza múltiplos módulos (conjuntos de colunas verticais e guias horizontais). É usado em projetos mais complexos como jornais e gráficos.

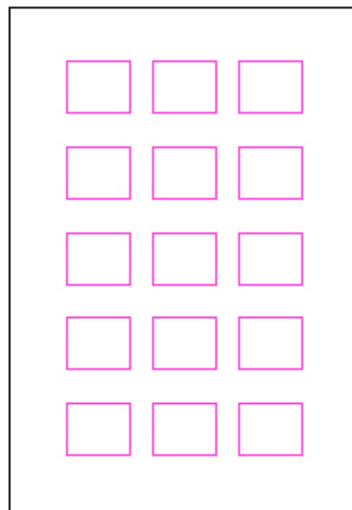


Figura 34: Grid modular

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-grid/>

- Grid Hierárquico

É composto por áreas hierárquicas, constituído por colunas horizontais com larguras diferentes. Muito usado em websites, cartazes, revistas pela sua estrutura usual e também ao conteúdo dinâmico.

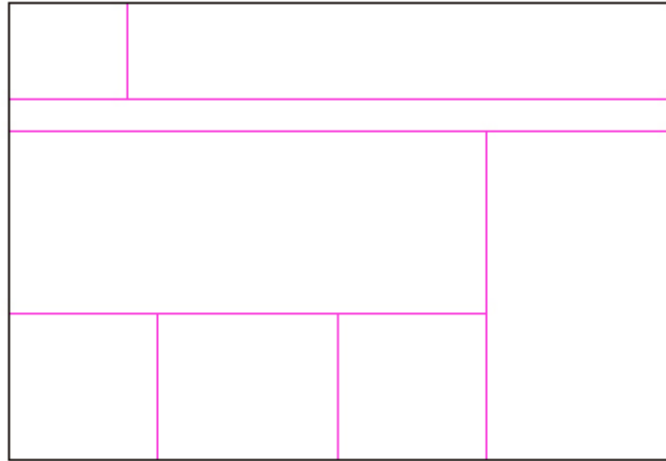


Figura 35: Grid Hierárquico

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-grid/>

- Hierarquia visual do conteúdo

Tudo que for apresentado no material gráfico precisa possuir harmonia e uma apresentação coerente das informações para que assim o público visualize o trabalho e em poucos segundos consiga entender do que se trata dando continuidade na leitura do conteúdo.

Com uma abordagem mais sutil, os olhos passam pelas informações de forma mais pausada e confortável, aumentando a possibilidade de que a página seguinte seja visualizada.

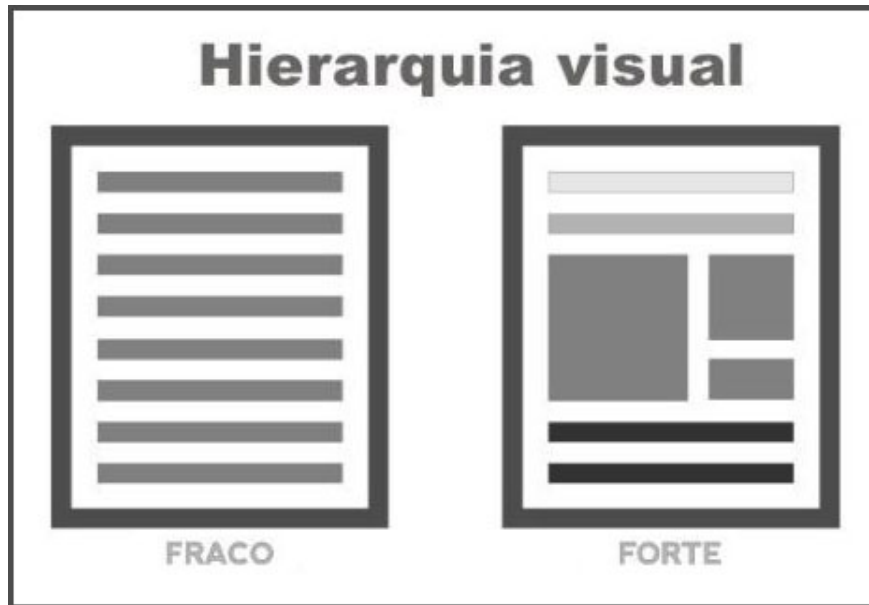


Figura 36: exemplo fraco e forte de hierarquia visual

Fonte: <https://fazendowebsites.com/2019/05/14/importancia-da-hierarquia-visual/>

- Ordem de leitura

Nós percebemos sempre a informação que recebe mais destaque primeiro. Isso é, quanto maior o contraste, mais fácil o leitor se direcionar na ordem de leitura. É importante sempre levar em consideração a região em que o material será distribuído e sua forma de leitura, por exemplo no ocidente lemos da esquerda para a direita já no oriente é da direita para a esquerda.

A utilização de espaço em branco ao redor de um título ou de informações em destaque auxilia no direcionamento dos olhos para o desejado, fazendo com que a leitura seja mais rápida e clara.

# GUIA PRÁTICO DO SEGURADO

SUA SAÚDE ESTÁ EM NOSSOS PLANOS

Figura 37: Exemplo de contraste na leitura

Fonte: <https://www.miat.com.br/blog/4-principios-essenciais-da-diagramacao>

- **Padronização visual**

Definir padrões visuais em cada página do material gráfico ajuda o leitor a aprender a hierarquia de uma página e seguir o padrão em todas as outras. Isso faz com que entendam que as páginas são de um único material e aumentam a velocidade da leitura.

Segundo NECYK (2007), em livros infantis, a ocupação espacial da página da ilustração em relação ao texto pode se encontrar de quatro formas principais:

- A ilustração é aplicada em uma área separada do texto. Um recurso mais usado antigamente por causa das limitações técnicas do processo de impressão.
- A ilustração é aplicada parcialmente em conjunto com o texto, ela permanece ocupando uma área própria separada do texto, mas de maneira mais próxima que a anterior.
- O texto é aplicado de modo que se relaciona com a forma da ilustração. O texto pode circundar a ilustração ou ser aplicado dentro ou em partes dela.
- O texto é aplicado dentro da área da ilustração. Ela ocupa a página inteira e o texto é inserido dentro desse espaço.

### **2.1.2.7 Produção Gráfica**

A produção gráfica é o processo encarregado de todas as fases necessárias de um projeto gráfico, como escolha de materiais, serviços, custos, impressão e prazos de entrega.

Esse processo é dividido em 3 etapas:

- **Pré-impressão:**

É quando o projeto é analisado e otimizado pelo designer, deixando o material pronto para impressão de acordo com as especificações da gráfica. É nessa fase que a qualidade final do trabalho deve ser garantida por meio de uma triagem.

Durante a decisão de materiais para livros é importante saber qual tipo de papel será usado. Os mais utilizados são:

- Offset

O papel offset tem gramatura de 56 até 240 g/m<sup>2</sup>. Ele é bastante utilizado nas gráficas pelo seu baixo custo e pela grande variedade de gramaturas. É um papel que tem resistência à umidade e absorve mais tinta em comparação a outros tipos de papel.

O offset é usado em envelopes, folhetos, agendas, blocos de notas e miolos de livro.



Figura 38: Exemplo de Papel offset colorido

Fonte: [https://pt.made-in-china.com/co\\_zzsanchem/product\\_Colourful-Woodfree-Offset-Printing-Paper\\_eyhuhgyiy.html](https://pt.made-in-china.com/co_zzsanchem/product_Colourful-Woodfree-Offset-Printing-Paper_eyhuhgyiy.html)

- Pólen

O Papel Pólen tem gramatura de 70 até 90 g/m<sup>2</sup>. Ele é um papel com coloração amarelada pois não recebe ácido para ficar no tom branco. É bastante

usado em livros sendo a preferida dos leitores pois a cor faz com que a leitura seja extremamente agradável.

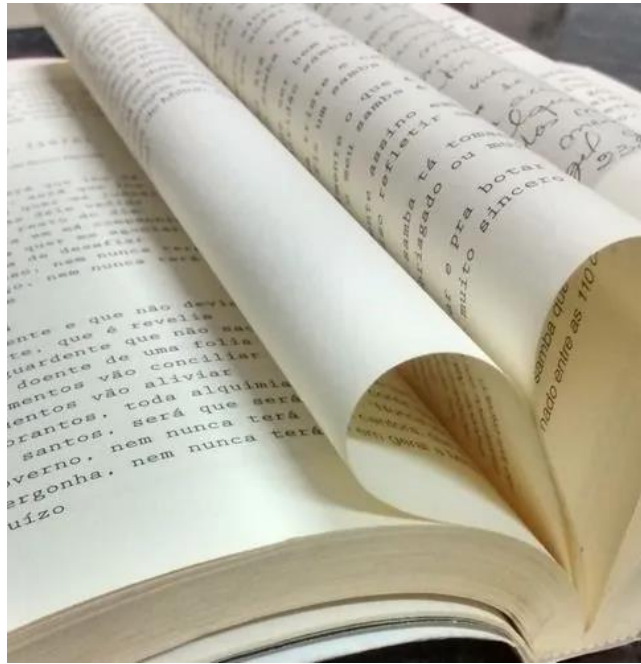


Figura 39: Exemplo de Papel Pólen

Fonte: <http://lojagrafiara.com.br/papeis/papel-polen/100-fls-papel-polen-soft-a4-80g-80gr-creme-para-livros>

#### - Couché

O Papel Couché tem gramatura de 90 g/m<sup>2</sup> até 350 g/m<sup>2</sup>. Ele é revestido por um adesivo em ambos os lados e é um dos papéis com a superfície mais lisa e uniforme. Ele garante uma alta qualidade de reprodução de cores em imagens e textos. Por causa do seu ótimo custo-benefício ele é um dos papéis mais usados nas gráficas. Existem dois tipos desse papel, o brilhoso e o fosco.

Ele é utilizado principalmente em capas de livros, panfletos, cartões de visita e folders.



Figura 40: Exemplo de Papel Couché

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-papel-couche/>

- Sulfite

O papel sulfite tem gramatura de 75 até 180 g/m<sup>2</sup>. É produzido em escala industrial pois é um tipo de papel bastante versátil. Ele é o mais utilizado em escritórios e pode ser encontrado de várias cores e tamanhos, sendo seu visual mais comum branco, A4.

Suas principais aplicações são em apostilas, livros, cadernos, agendas e cartazes.



Figura 41: Exemplo de Papel Sulfite colorido

Fonte: <https://magazineluiza.com.br/papel-sulfite-180g-colorido-escolar-fedrigoni/p/bh8454h133/pa/pslt/>

- Supremo

O papel Supremo ou Cartão Triplex tem gramatura de 250 até 350 g/m<sup>2</sup>. Ele possui uma superfície lisa e a outra fosca. E tem uma alta resistência devido sua alta gramatura (205g).

Ele é bastante utilizado em calendários, marcadores de páginas, capas de livros e cartões de visita.



Figura 42: Exemplo de Papel Supremo

Fonte: <http://gravopelvitoria.com.br/produto/cartao-triplex-supremo-alta-alvura/>

- Impressão:

É o momento mais importante do processo em que o projeto é impresso no material e meio escolhido. Podendo escolher impressão por meio direto (transferência de tinta ocorre diretamente entre a matriz e o material escolhido) ou por meio indireto (utilização de intermediários para a transferência).

- Acabamentos: É o processo de detalhamento e finalização do projeto. É o momento em que as características únicas e diferenciais do projeto são feitas. Alguns dos acabamentos mais utilizados são: corte especial, cantos arredondados, verniz, laminação e hot stamping.

- Corte especial

O corte especial é um acabamento que possibilita que o projeto tenha um formato personalizado e diferenciado do convencional. Para isso ser possível são usados metais pré-moldados exclusivamente para cada formato, chamados de "facas". Vale lembrar que para cortes exclusivos o custo do projeto aumenta em grandes proporções.



Figura 43: Exemplo de Corte Especial

Fonte: <https://instrucoes.fabricadolivro.com.br/tutoriais/acabamento-corte-especial/>

- Cantos arredondados

O canto arredondado é um simples acabamento, não precisam ser feitos com as facas e por isso são encontrados por baixo custo.



Figura 44: Exemplos de Cantos Arredondados

Fonte: <http://creatio.art.br/cartao-de-visita2-2/borda-redonda/>

- Verniz

O verniz é uma tinta transparente de aspecto brilhoso que causa uma aparência sofisticada ao projeto impresso. Muitos cartões de visita profissionais, cardápios de restaurantes luxuosos e capas de livros. Ele pode ser aplicado em partes específicas do material de sua preferência, quando esse é o caso chamamos de verniz UV localizado.

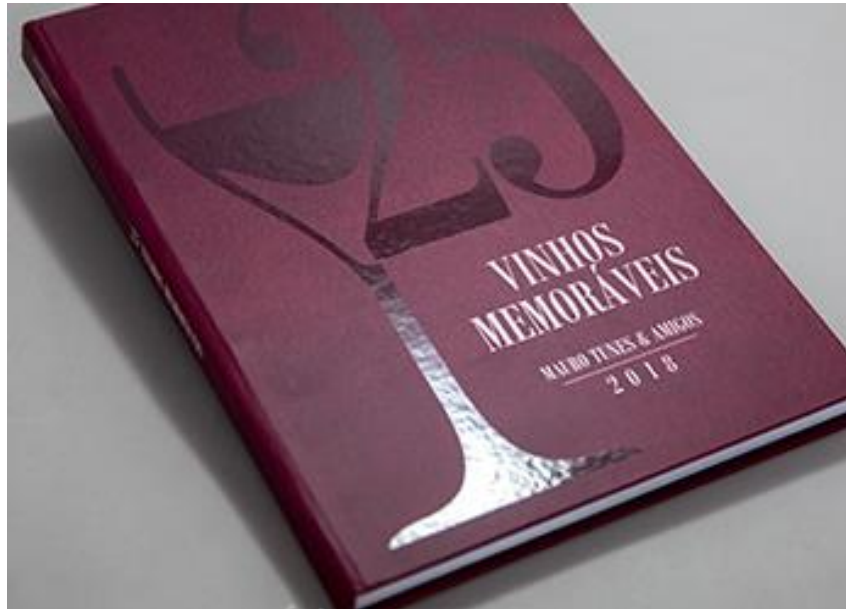


Figura 45: Exemplo de Verniz UV aplicado

Fonte: <https://futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-verniz-localizado/>

#### - Laminação

A laminação é um processo em que o projeto impresso é "encapado" por uma camada de adesivo plástico. Existem dois tipos de laminação: com brilho, que é recomendado para projetos com muitas cores e imagens e a fosca que é recomendado para projetos com muitos textos. Esse processo aumenta a durabilidade e resistência do material e é recomendado em papéis com maior gramatura para não causar curvatura.



Figura 46: Exemplo de Laminação com brilho  
Fonte: <https://futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-laminacao/>

- Hot Stamping

O hot stamping é um processo que proporciona um efeito metalizado no material. Pode ser encontrado em várias cores distintas, porém as mais comuns são prata e dourado.



Figura 47: Exemplo de Hot Stamping dourado  
Fonte: <https://blog.grificamarreco.com/hot-stamping-elegancia-para-seu-material-grafico/>

### 2.1.2.8 Storytelling

Storytelling é a arte de contar histórias, a arte de criar uma narrativa que seja envolvente ao público e que transmita a mensagem desejada de uma forma inesquecível, que crie uma conexão emocional com leitor, utilizando personagens, ambiente e conflito.

“Storytelling é o velho hábito de contar histórias. Os nossos ancestrais já tinham esse hábito, quando, ao fim de cada dia, se reuniam em volta das fogueiras e contavam suas fantásticas caçadas e vitórias. Já naquele tempo, essa era a maneira de legitimar uma liderança por meio da referência. A história seria ainda para perpetuar práticas e conhecimentos arraigados àquelas culturas, tão necessários à sobrevivência dos grupos, e que esses líderes repassavam dentro de suas histórias. Storytelling é a arte de contar uma história, ou seja, por meio da palavra escrita, da música, da mímica, das imagens, do som ou dos meios digitais.” (MCSILL, 2013, p. 31).

Os principais objetivos do uso de um bom storytelling são atingir 3 finalidades: criar uma narrativa que leve o público através de uma jornada, desenvolver uma história que o público se identifique e construa um vínculo com ela, despertar, através da história, emoções no público.

Para que esses objetivos sejam alcançados é importante entender 4 elementos fundamentais do storytelling citados anteriormente: mensagem, ambiente, personagem e conflito.

- Mensagem

A mensagem é o elemento principal do storytelling. Ela precisa ser forte não apenas para despertar interesse, mas também para garantir que será sempre lembrada pelo público.

- Ambiente

O ambiente é o lugar onde os eventos da história acontecem. Uma boa escolha de local e uma boa descrição pode ajudar a criar uma história mais imersiva para o público e uma narrativa mais identificável.

- Personagem

O personagem é o elemento central da narrativa. É ele que vai percorrer a jornada e passar por sua transformação que transmite a mensagem desejada. Um personagem bem trabalhado também ajuda a história a ser identificável.

- Conflito

O conflito é o principal elemento que torna a narrativa interessante. É o motivo pelo qual o personagem percorre a jornada e passa pela sua transformação. Ele deve ser bem elaborado e não pode ser fácil de enfrentar. Dessa forma, a história se torna mais interessante criando uma torcida para o personagem.

Não existe uma fórmula única para criar um bom storytelling porém existem modelos de formas de narrativas muitos conhecidos como o modelo da Pixar e a jornada do herói.

- Modelo da Pixar

O famoso estúdio de animação responsável por inúmeros sucessos e conhecido por emocionar seu público mesmo com histórias simples, possui uma pequena, porém muito eficaz estrutura de storytelling que segue apenas 3 etapas: apresentação, jornada e mudança.

- Apresentação

Na etapa de apresentação somos introduzidos aos personagens em seu mundo, suas personalidades e rotinas que seguem até que algo diferente (o conflito) aconteça.

- Jornada

Após introduzidos ao conflito a jornada começa. Por causa dele obstáculos surgem no caminho do personagem e para enfrentá-los ele passa por dificuldades e conquistas que o transformarão ao longo da jornada até que o conflito seja resolvido.

- Mudança

Na última etapa somos introduzidos aos personagens novamente com um novo olhar após a jornada. Como suas vidas ficaram depois disso, suas novas rotinas e evolução de cada personagem em relação a mensagem transmitida.

A Pixar também é conhecida por utilizar a fórmula Story Spine criada pelo dramaturgo Kenn Adams para organizar sua narrativa.

| THE STORY SPINE       | Estrutura | Função  |
|-----------------------|-----------|---|
| Era uma vez...        | Início    | O mundo da historia é introduzido e a rotina do personagem principal é estabelecida                                   |
| Todo dia...           |           |   |
| Até que um dia...     | Conflito  | O personagem principal quebra a rotina.   |
| Por causa disso...    | Meio      | Existem terríveis consequências por essa quebra de rotina. Não é claro que o personagem irá conseguir sair dessa bem. |
| Por causa disso...    |           |   |
| Por causa disso...    |           |   |
| Até que finalmente... | Climax    | O personagem embarca entre o sucesso e o fracasso.  |
| E, desde então...     | Final     | O personagem consegue ou não, e uma nova rotina é estabelecida.   |

Figura 48: Quadro da estrutura Story Spine

Fonte: <https://slainte.business/como-usar-storytelling-como-a-pixar/>

● Jornada de Herói

A jornada do herói é um modelo mais aprofundado, criado por Joseph Campbell em seu livro "O Herói das Mil Faces". Esse modelo contém 12 etapas: o mundo comum; o chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; a travessia do primeiro limiar; provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; a provação; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir.

- O mundo comum

O mundo comum assim como no modo da Pixar, é onde acontece a introdução do ambiente, de personagens e suas rotinas.

- O chamado à aventura

O chamado à aventura é quando o personagem principal se depara com o conflito e é chamado para jornada que o tira da rotina apresentada no mundo comum.

- Recusa do chamado

Na recusa do chamado, o personagem se encontra com a dúvida entre continuar sua vida normalmente ou sair de sua zona de conforto e embarcar em sua jornada.

- Encontro com o mentor

Nessa etapa o personagem se encontra com o mentor que vai o motivar a enfrentar o desafio proposto. O mentor pode ser mais de uma pessoa ou até mesmo um acontecimento que o convence de embarcar nessa nova aventura.

- A travessia do primeiro limiar

Nessa etapa é quando o personagem finalmente começa sua aventura e é deparado pela primeira vez com experiências novas. Não precisa necessariamente ser um local, mas qualquer coisa que seja desconhecido pelo personagem, como

conquista de habilidades novas, descobertas de segredos ou experiências sobrenaturais.

- Provas, aliados e inimigos

Ao longo da jornada o personagem conquista aliados, se depara com novos desafios, contratempos e obstáculos e dessa vez ele já se encontra mais preparado para enfrentá-los. Além de novos aliados, ele também encontra novos inimigos para combater.

- Aproximação da caverna secreta

Essa é a etapa onde o personagem com seus aliados fazem uma pausa na jornada em um tipo de esconderijo para descansar e refletir. É o momento de calma antes da tempestade, que também serve para aumentar a tensão e demonstrar a grandeza do próximo desafio.

- A provação

A provação é o maior desafio que o personagem vai enfrentar durante a sua jornada. É a batalha de vida ou morte e o personagem colocar em prática tudo que ele aprendeu e conquistou até chegar nessa etapa. Essa provação tem um significado de transformação e por isso é comparada com uma experiência de morte e ressurreição para uma nova vida.

- A recompensa

Depois que o personagem passou por todos os obstáculos e seu maior desafio, ele conseguiu conquistar aquilo que representa a recompensa por essa vitória e simboliza sua transformação. Essa recompensa pode ser um objeto de valor, uma reconciliação com alguém, um tesouro, uma habilidade, qualquer coisa que tenha significado ao personagem.

- O caminho de volta

O caminho de volta não é sobre enfrentar mais desafios, mas sim sobre refletir sobre a jornada feita e a escolha entre a conquista de um objetivo pessoal ou um bem coletivo.

- A ressurreição

A ressurreição é o momento em que quando ninguém estava esperando o inimigo que acreditávamos ter sido derrotado ressurgiu como um novo desafio. Dessa vez, esse desafio é uma ameaça para o seu mundo comum.

- O retorno com o elixir

A última etapa é quando o personagem chega em seu mundo comum com a sua recompensa e é consagrado como herói. O seu retorno simboliza a sua conquista e a sua evolução.

## **2.2 Imersão de profundidade**

### **2.2.1 Questionários**

Foi criado um questionário com 11 perguntas, sendo 9 quantitativas e 2 qualitativas, relacionadas a bullying escolar, literatura infantil destinado a pessoas que conhecem ou convivem com crianças. A pesquisa foi distribuída para mães, pais, tutores ou parentes próximos de crianças, obtendo 85 pessoas no total.

Qual é a idade da criança que você convive?

85 respostas

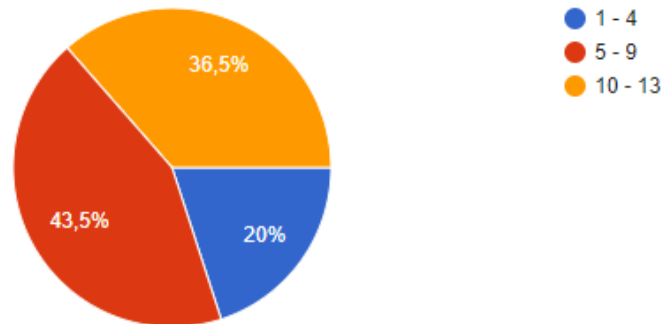


Figura 49: Gráfico da idade das crianças dos entrevistados  
Fonte: A Autora

Qual é o gênero da criança?

85 respostas

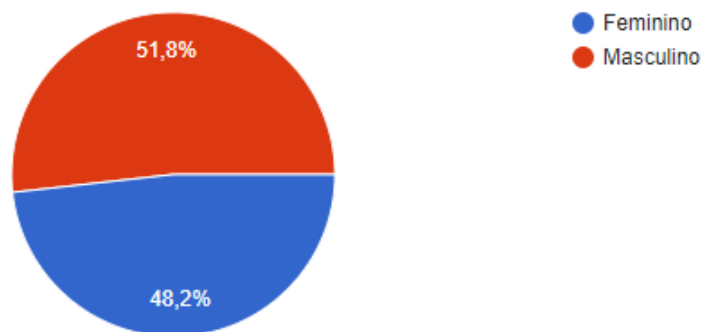


Figura 50: Gráfico do gênero das crianças dos entrevistados  
Fonte: A Autora

O questionário se inicia com perguntas introdutórias. Podemos observar que a maioria (43,5%) das crianças relacionadas aos entrevistados tem entre 5 a 9 anos, em seguida 10 a 13 anos e por último 1 a 4 anos. Na segunda pergunta observamos também que 51,8% dessas crianças são do gênero masculino e 48,2% do gênero feminino.

A criança já foi vítima de bullying na escola alguma vez?

85 respostas

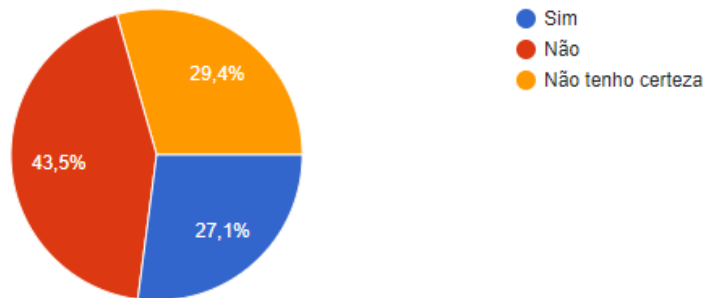


Figura 51: Gráfico da quantidade de crianças dos entrevistados que sofreram bullying  
Fonte: A Autora

A criança já relatou algum caso de bullying na escola?

85 respostas

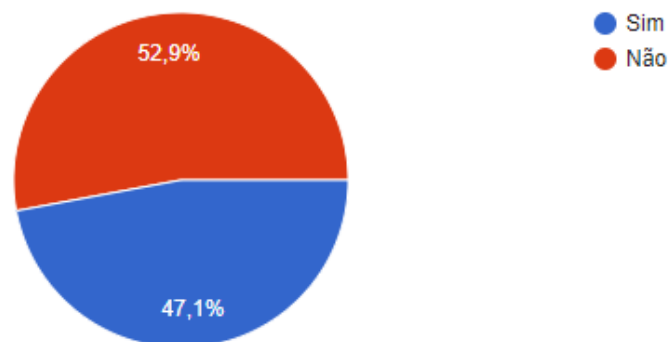


Figura 52: Gráfico da quantidade de crianças dos entrevistados que relataram caso de bullying  
Fonte: A Autora

Na escola da criança existe algum tipo de campanha ou programa anti-bullying?

85 respostas

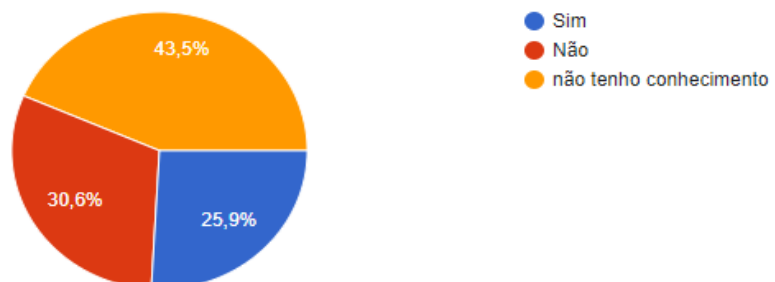


Figura 53: Gráfico da quantidade de escolas que possuem programa anti-bullying das crianças dos entrevistados  
Fonte: A Autora

Após as perguntas introdutórias, foi iniciado o assunto sobre bullying escolar. A primeira questão podemos observar que 43,5% dos entrevistados afirmam que a criança nunca foi vítima de bullying na escola, 29,4% não tem certeza e 27,1% afirmam que a criança já foi vítima de bullying na escola alguma vez.

Já na segunda questão 52,9% dos entrevistados afirmam que a criança nunca relatou algum caso de bullying em sua escola, enquanto 47,1% afirmam que a criança já relatou.

Na terceira questão 43,5% dos entrevistados não têm conhecimento se a escola da criança pertence uma campanha ou programa anti-bullying, enquanto 30,6% afirma que a escola não possui e 25,9% afirma que possui.

A criança tem o costume de ler livros?

85 respostas

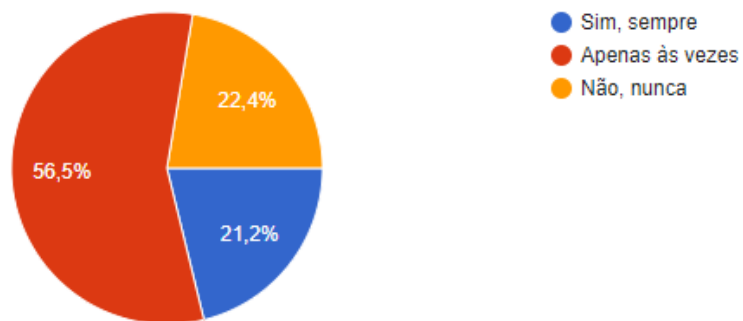


Figura 54: Gráfico sobre o hábito de leitura das crianças dos entrevistados  
Fonte: A Autora

A criança se interessa por desenho em geral?(desenhar, animações, livros ilustrados, etc)

85 respostas

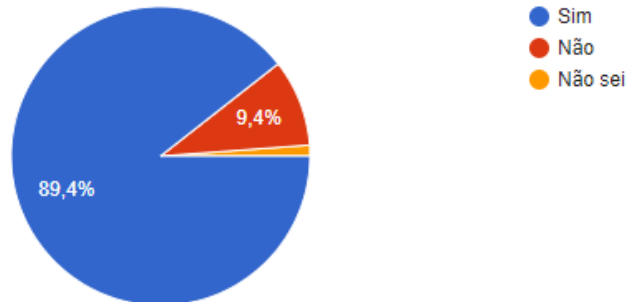


Figura 55: Gráfico da quantidade da quantidade das crianças dos entrevistados que se interessam por desenhos  
Fonte: A Autora

Ela já leu algum livro ilustrado?

85 respostas

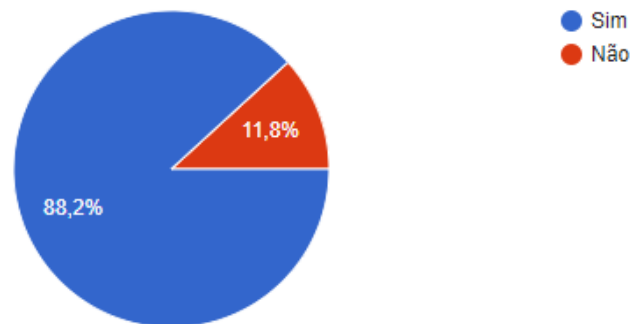


Figura 56: Gráfico da quantidade das crianças dos entrevistados que já leram livro ilustrado  
Fonte: A Autora

Você acha que um livro pode ter o poder de conscientização?

85 respostas

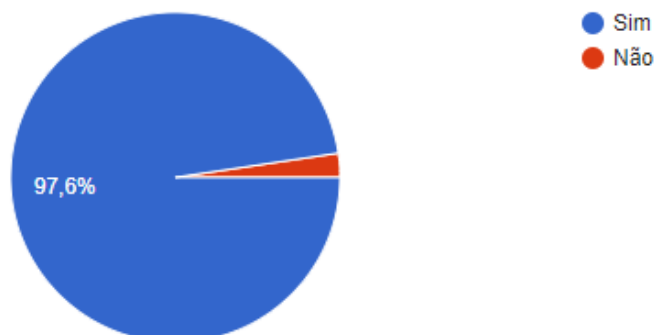


Figura 57: Gráfico da opinião dos entrevistados em relação a conscientização em livros

Fonte: A Autora

Já na terceira parte do questionário foi iniciado o assunto sobre literatura infantil. Na primeira pergunta 56,5% dos entrevistados afirmam que a criança tem costume de ler às vezes, 22,4% afirmam que a criança nunca lê e 21,2% afirma que a criança sempre está lendo.

Na segunda pergunta 89,4% dos entrevistados afirmaram que a criança se interessa por desenho em geral, isso pode envolver tanto o ato de desenhar quanto assistir animações e ler livros ilustrados. 9,4% afirmaram que a criança não possui interesse em desenhos e apenas 1 entrevistado não soube afirmar.

Na pergunta seguinte 88,2% dos entrevistados afirmam que a criança já leu algum livro ilustrado em sua vida. Já 11,8% afirmam que nenhum livro ilustrado foi lido.

Na última pergunta quantitativa foi pedido a opinião dos entrevistados em relação a conscientização em livros. 97,6% acreditam que um livro tem o poder de conscientizar seu público e apenas duas pessoas acreditam que não.

Na primeira questão qualitativa foi feita a seguinte pergunta: “O que você acha que ajuda a prender o interesse das crianças em livros?” Foram recebidas 84 respostas com listas e discussões sobre elementos que podem ajudar a gerar um entusiasmo nas crianças em livros. Algumas respostas destaques foram:

- “Histórias que cativam o imaginário da criança e despertam um desejo de aventura e descoberta, que se identifiquem com alguém que as faça se sentirem protagonistas de suas próprias histórias.”
- “ilustrações e interatividade com tecnologia, como qr code, músicas etc.”
- “Provavelmente as ilustrações, em cores vivas e bem chamativas, a retenção de atenção das crianças da nova geração é voltada ao movimento, à interação, ao que é vivo.”

- “Em caso de crianças, ilustrações e diálogos mais curtos entre personagens ajuda a criar mais o interesse, na minha opinião. Até mesmo livros com interação são boas opções nesse caso, pois estimulam mais a mente da criança.”
- “Personagens que causem identificação, ilustrações e diagramação mais inovadoras, (...)”
- “A imersão da história, personagens no qual o leitor se identifica, mistérios, gatilhos para curiosidade.”

Já na segunda qualitativa foi feita a seguinte pergunta: “O que você acha que prejudica o interesse das crianças em livros?” Foram recebidas 84 respostas com as opiniões dos entrevistados sobre o que prejudica o interesse da criança em livros. Algumas respostas em destaques foram:

- “Livros com linguagem complexa e sem ilustração.”
- “Falta de imagens, muitos textos um atrás do outro sem imagens e histórias fantasiosas.”
- “Histórias repetidas, desenhos e cores pouco convidativos, personagens pouco interessantes.”
- “Histórias que não fazem referência às experiências diárias do leitor.”
- “Ilustrações pobres, histórias longas.”
- “Um problema que percebo é que ela só conhece letra bastão maiúscula e, quando tem minúscula junto, já não consegue ler com tanta facilidade e desestimula (...)”

## **3 ANÁLISE E SÍNTESE**

### **3.1 Análise**

Após uma profunda análise do questionário distribuído e pelas pesquisas feitas, foi decidido desenvolver um livro para crianças entre 5 a 9 anos, que combine texto e ilustração e que tenha uma narrativa que não seja apenas didática mas divertida e interessante, usando aspectos do dia a dia junto com elementos imaginativos. Também foi decidido adicionar atividades no fim do livro e brindes especiais.

Além disso, a partir das respostas recebidas, a tecnologia foi considerada a maior inimiga do hábito de leitura para as crianças, então para mudar essa situação e tornar a tecnologia uma aliada, foi decidido utilizar elementos tecnológicos para complementar o material gráfico, com elementos extras que poderão ser acessados em celulares.

#### **3.1.1 Análise de Similares**

Para a análise similares foram escolhidas 4 obras infantis ilustradas para serem estudadas. Essas obras tratam de bullying, principalmente escolar, e sobre a importância em agir diante a situação como um espectador e demonstra como ver as diferenças como algo positivo.

Através de uma ficha de informações de cada livro e o método de análise PNI (Pontos Positivos, Pontos Negativos e Pontos Interessantes), são buscadas soluções no projeto a usar como exemplos e erros a serem evitados.

Quadro 2: Análise de similar 1



Fonte: A Autora

**Sinopse:** Quando Tanisha derrama suco de uva em seu vestido novo, sua colega pensa em como fazê-la se sentir melhor e o que significa ser gentil.

**Pontos positivos:** Boa diagramação com texto e ilustração distribuídos harmonicamente.

**Pontos negativos:** O papel do miolo é frágil, facilmente amassado.

**Pontos interessantes:** Distribuição da cor roxa no livro de forma interessante por conta do contexto dela na história.

Quadro 3: Análise de similar 2

|   |  |
|---|--|
|  | <b>Título:</b> I walk with Vanessa / O meu passeio com Vanessa |
|   | <b>Autor:</b> Kerascoët  |
|   | <b>Capa:</b> Capa dura - couchê fosco                          |
|   | <b>Miolo:</b> Couchê brilho                                    |
|   | <b>Orelha:</b> Com orelha                                      |
|   | <b>Lombada:</b> Com lombada quadrada                           |
|   | <b>Acabamento:</b> Sem acabamento                              |
|   | <b>Encadernação:</b> Brochura de capa flexível                 |
|   | <b>Páginas:</b> 40   |
|   | <b>Dimensão:</b> 23.8 x 1.0 x 28.9 cm                          |

Fonte: A Autora

**Sinopse:** Conta a história de uma menina do ensino fundamental chamada Vanessa, que sofre bullying e de uma colega que testemunha o ato e, a princípio, não tem certeza de como ajudar.

**Pontos positivos:** Por ser uma história com apenas ilustrações e sem texto, os desenhos sustentam a narração com sucesso.

**Pontos negativos:** Sem nenhum acabamento especial.

**Pontos interessantes:** É falado um pouco sobre os personagens principais na orelha.

Quadro 4: Análise de similar 3



Fonte: A Autora

**Sinopse:** O Pet Club não entende que animais de estimação vêm em todas as formas e tamanhos, assim como amigos. Agora é a vez de um menino e seu pequeno elefante de estimação mostrarem a eles o que significa ser um verdadeiro amigo.

**Pontos positivos:** Material resistente. Páginas esteticamente agradáveis com desenhos com cenários completos e cores chamativas e harmônicas entre si.

**Pontos negativos:** Não foram encontrados.

**Pontos interessantes:** Abordagem do tema de uma forma diferente e criativa.

Quadro 5: Análise de similar 4

|  |  |
|--|--|
|  <p>Written by Lana Button Illustrated by Tania Howells</p> | <b>Título:</b> Willow finds a way / Willow acha um jeito |
|  | <b>Autor:</b> Lisa Mantchev                              |
|  | <b>Capa:</b> Couchê brilho                               |
|  | <b>Miolo:</b> Couchê brilho                              |
|  | <b>Orelha:</b> Com orelha                                |
|  | <b>Lombada:</b> Lombada canoa                            |
|  | <b>Acabamento:</b> Laminação com brilho                  |
|  | <b>Encadernação:</b> Canoa - grampos                     |
|  | <b>Páginas:</b> 32                                       |
|  | <b>Dimensão:</b> 27.3 x 0.6 x 21.0 cm                    |

Fonte: A Autora

**Sinopse:** Willow é convidada para a fantástica festa de aniversário da colega de classe Kristabelle, até que a aniversariante mandona começa a riscar os convidados da lista quando eles ousam contrariá-la.

**Pontos positivos:** Ilustração bem distribuída pelas páginas.

**Pontos negativos:** Material e encadernação frágeis.

**Pontos interessantes:** Estilo de desenho relacionado a estilos infantis.

### 3.1.2 Cartões de Insights

Foram realizados 60 cartões de insights para auxiliar na visualização das informações mais importantes e úteis obtidas para o projeto.



Figura 58: Cartões de Insight 1-8  
 Fonte: A Autora



Figura 59: Cartões de Insight 9-16  
 Fonte: A Autora



Figura 60: Cartões de Insight 17-24  
 Fonte: A Autora



Figura 61: Cartões de Insight 25-32  
 Fonte: A Autora



Figura 62: Cartões de Insight 33-40  
Fonte: A Autora



Figura 63: Cartões de Insight 41-48  
Fonte: A Autora



Figura 64: Cartões de Insight 49-56  
Fonte: A Autora

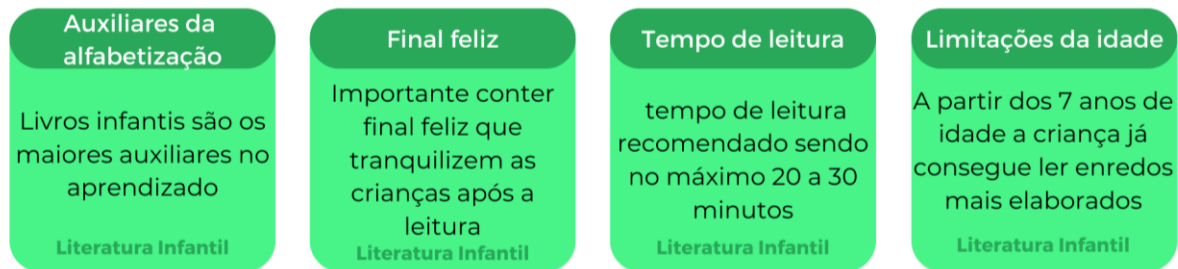


Figura 65: Cartões de Insight 57-60  
Fonte: A Autora

### 3.1.3 Diagrama de Afinidades

A partir dos cartões insights gerados foram criados 7 grupos: Público Infantil, Bullying, Design, História, Editorial, Interatividade e Ilustração. Os cartões foram agrupados de acordo com suas afinidades dentro de cada tema e foram colocados em ordem hierárquica de acordo com a sua relevância.

## Público Infantil



Figura 66: Diagrama de Afinidade - Público Infantil  
 Fonte: A Autora

# Bullying



Figura 67: Diagrama de Afinidade - Bullying  
Fonte: A Autora

# Design



Figura 68: Diagrama de Afinidade - Design  
 Fonte: A Autora

# História



Figura 69: Diagrama de Afinidade - História  
Fonte: A Autora

## Editorial



Figura 70: Diagrama de Afinidade - Editorial  
Fonte: A Autora

# Interatividade



Figura 71: Diagrama de Afinidade - Interatividade  
Fonte: A Autora

## Ilustração

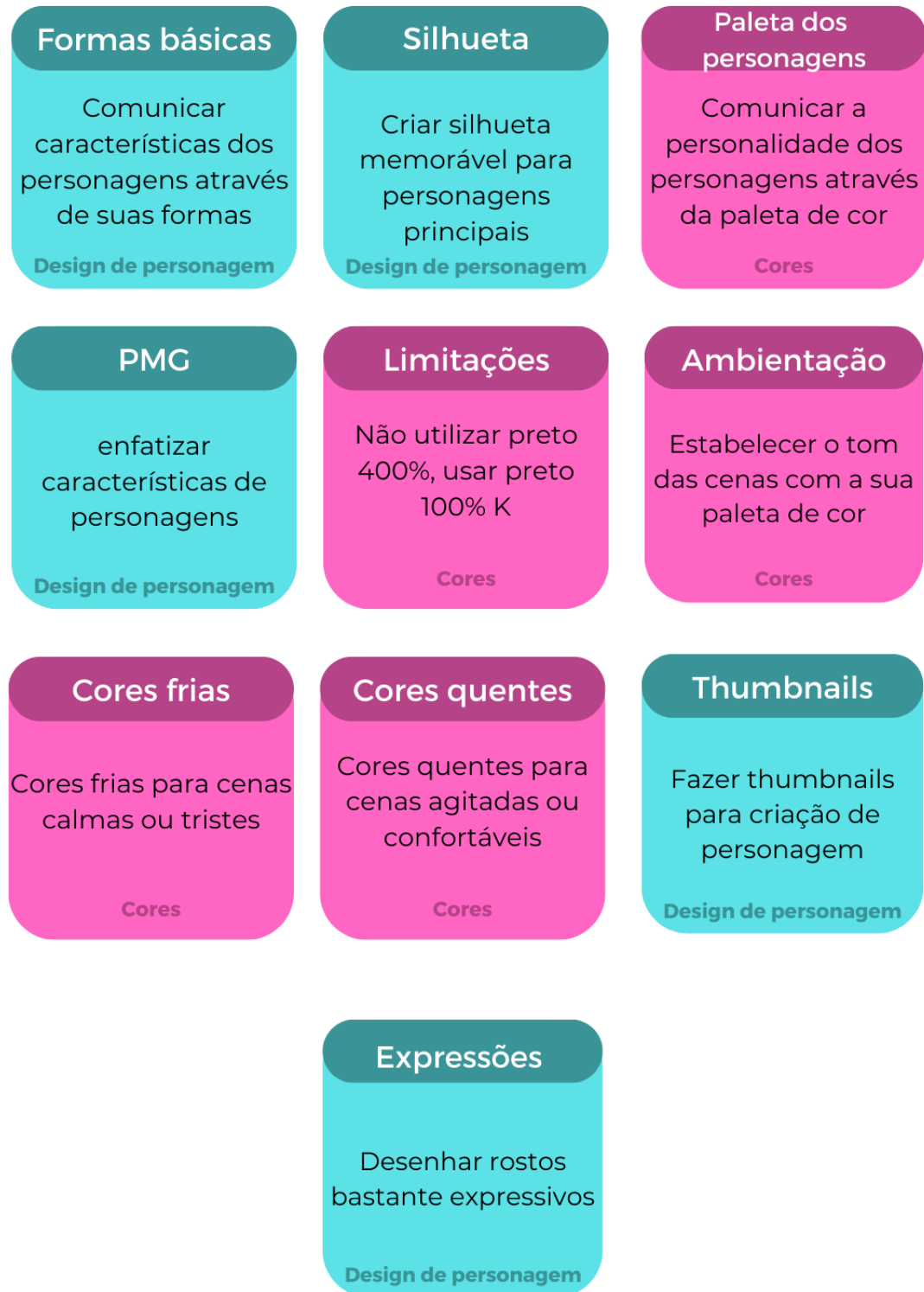


Figura 72: Diagrama de Afinidade - Ilustração  
Fonte: A Autora

### 3.1.4 Mapa Conceitual

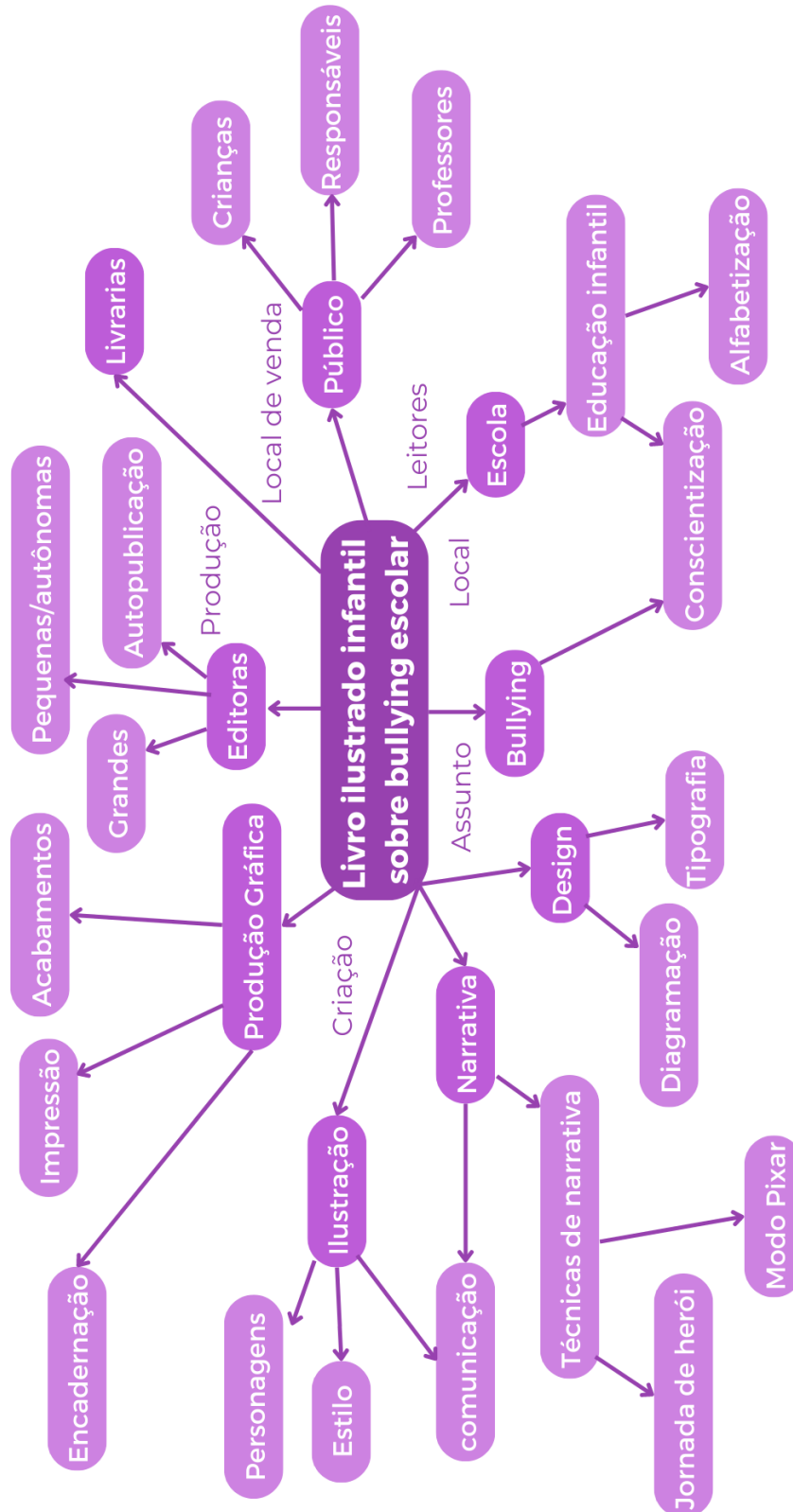


Figura 73: Mapa Conceitual  
Fonte: A Autora

## 3.2 Síntese

### 3.2.1 Personas

Com base nas respostas obtidas nos questionários, foram feitas 5 personas que podem se encaixar no público-alvo do projeto. Foram desenvolvidas 2 crianças dentro das idades direcionadas ao projeto e 3 adultos que têm contato com crianças de formas diferentes.

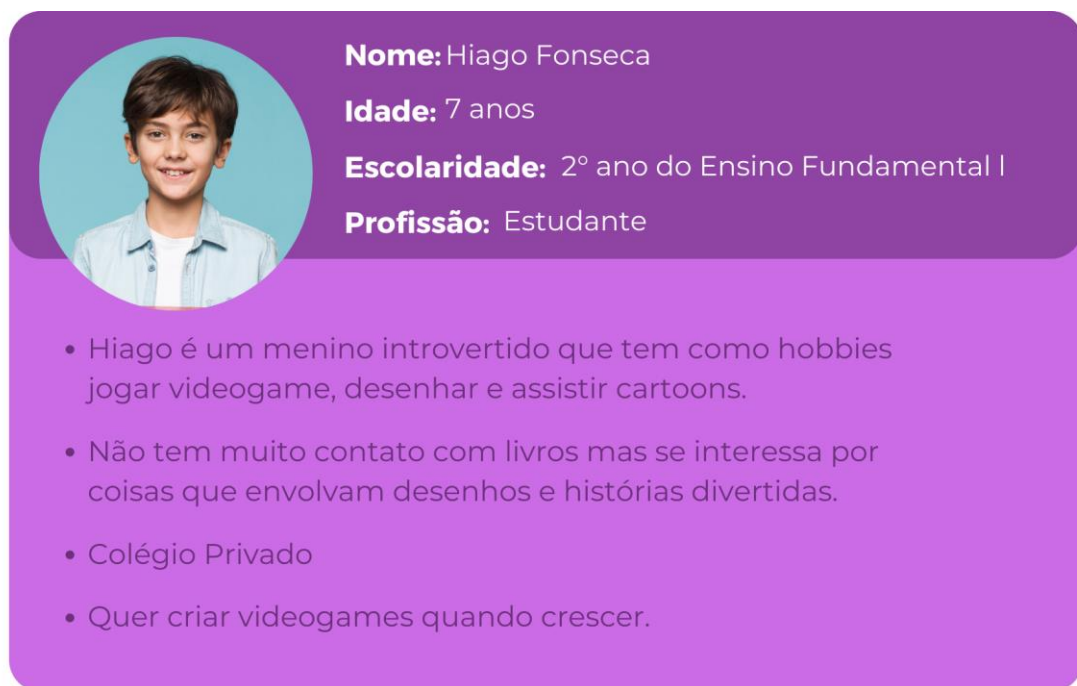


Figura 74: Infográfico da persona 1  
Fonte: A Autora

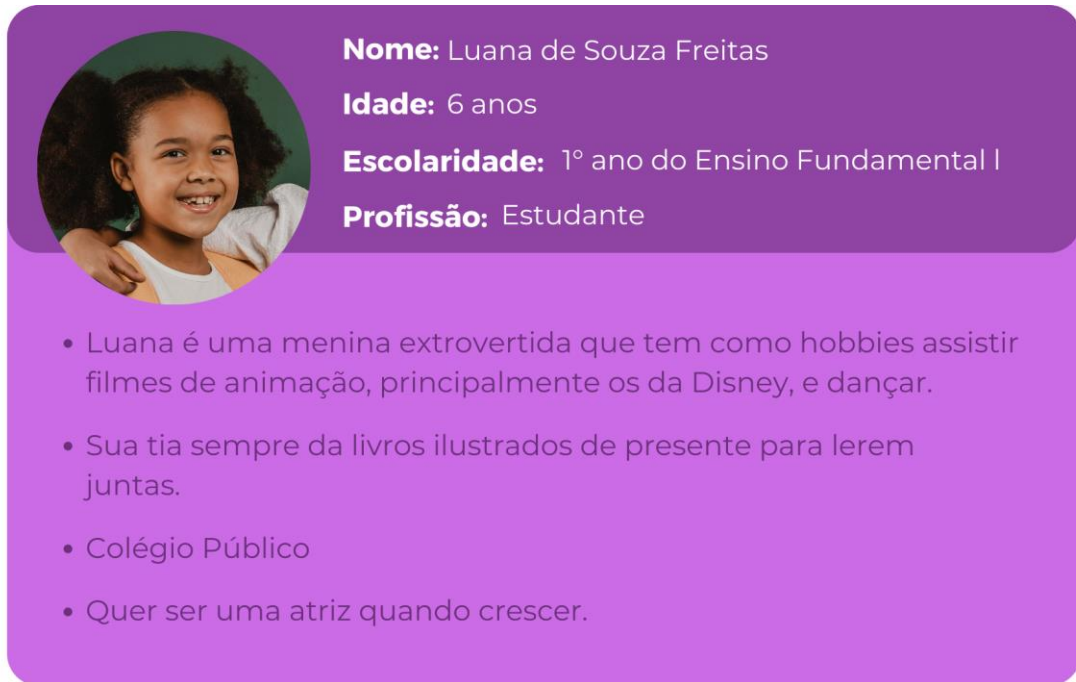


Figura 75: Infográfico da persona 2  
 Fonte: A Autora

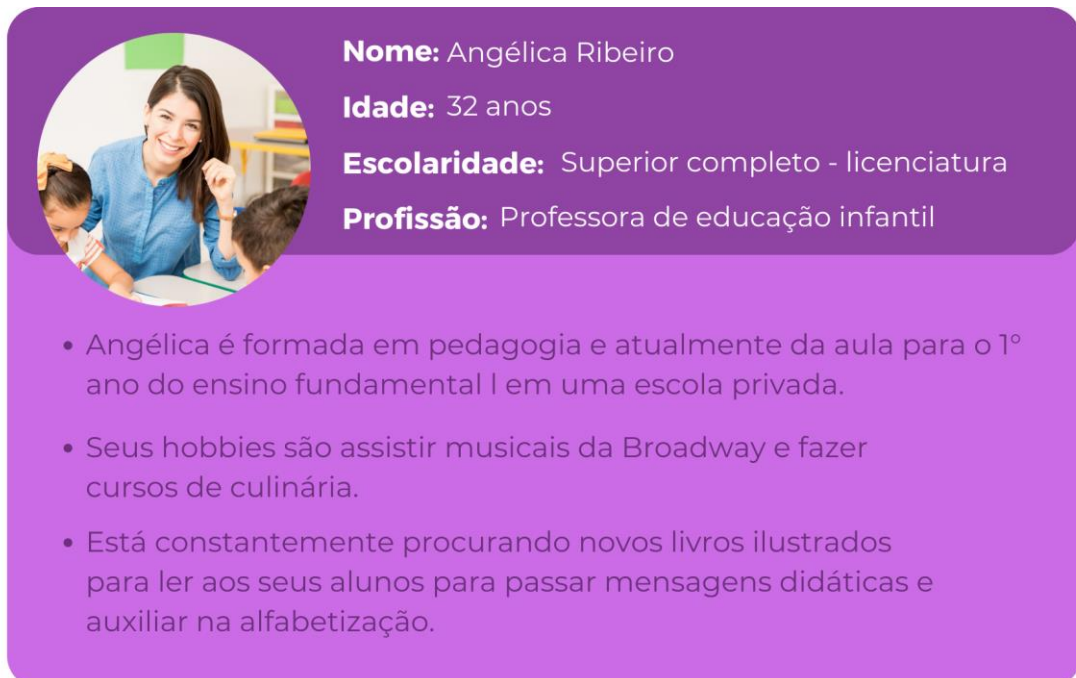


Figura 76: Infográfico da persona 3  
 Fonte: A Autora

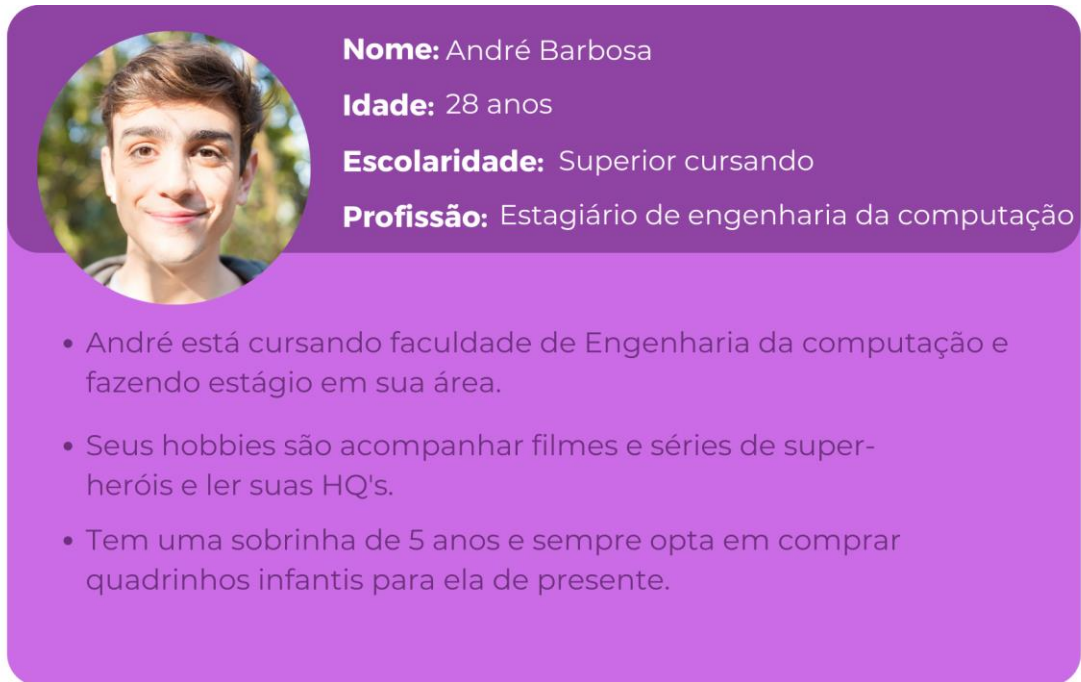


Figura 77: Infográfico da persona 4  
 Fonte: A Autora

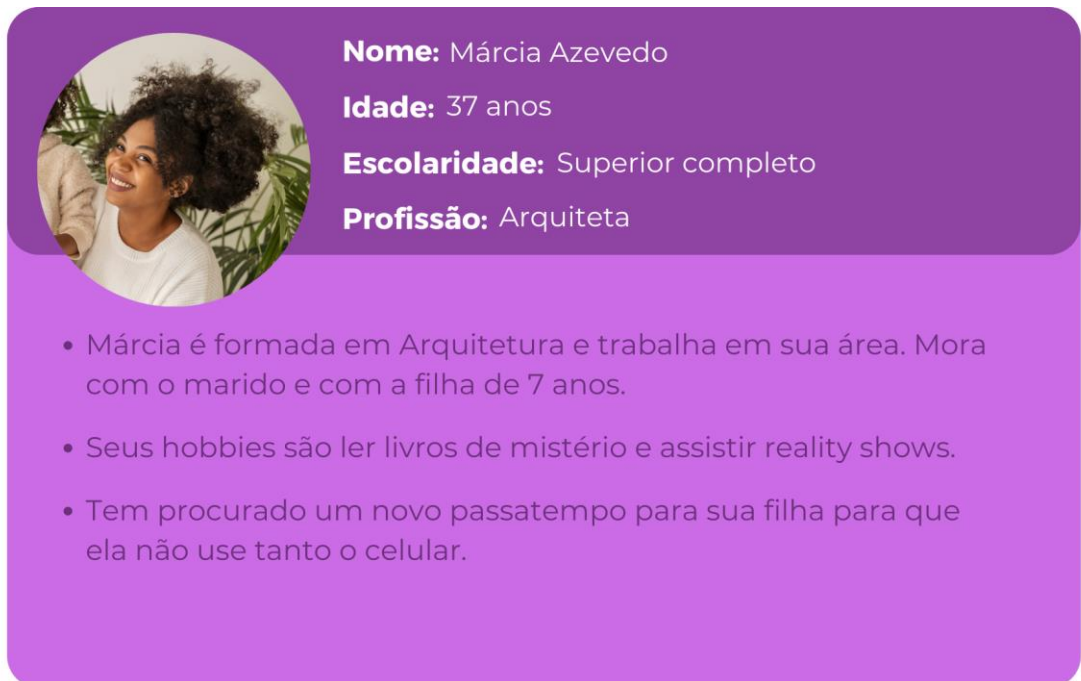


Figura 78: Infográfico da persona 5  
 Fonte: A Autora

### 3.2.2 Funções

De acordo com LÖBACH (1981) um bom produto de design deve atender a 3 funções básicas: funções práticas, estéticas e simbólicas. As funções práticas dizem respeito a funcionalidade do produto e sua capacidade de atender as necessidades do usuário. Já as funções estéticas, diferente do que muitos pensam, não estão relacionadas à beleza do objeto, mas sim a sua capacidade de sensibilizar algum dos sentidos do usuário, levando em conta as cores, formas, texturas etc. As funções simbólicas estão relacionadas ao significado que o objeto transmite aos usuários através de memórias e sensações.

- Funções Práticas do projeto:

- Resistência das páginas para um tranquilo folheamento;
- Formato simples para fácil manuseio;
- Leitura leve para rápida compreensão;
- Tipografia única e clara para fácil leitura.

- Funções Estéticas do projeto:

- Paleta de cores referente ao contexto da história;
- Estilo de desenho que seja agradável para o público;
- Elementos gráficos distribuídos harmonicamente de acordo com os grids.

- Funções Simbólicas do projeto:

- Gerar reflexão ao redor do tema;
- Causar entretenimento através da narrativa;

- Transmitir empatia a todos ao redor apesar de suas diferenças;
- Gerar identificação nos leitores através dos personagens e situações.

### **3.2.3 Critérios Norteadores**

- Requisitos
  - Personagens com formas e cores únicas que retratem sua personalidade;
  - Fontes arredondadas e sem serifa;
  - Narrativa a partir dos passos da Jornada do Herói e do Modo Pixar;
  - Paleta de cores harmônica em sintonia com a história;
  - Protagonista com personalidade inspirada na persona;
  - História contada de forma delicada e suave e com um final feliz;
  - Atividades ao final do livro;
  - Brindes como pôsteres e marca-páginas;
  - Ilustrações completas em página dupla;
  - Silhuetas memoráveis para personagens principais;
  - Todos os personagens têm seu próprio propósito;
  - Estilo de ilustração de acordo com a preferência do público.

- Restrições
  - Material resistente;
  - Formato quadrado de 20x20cm;
  - Páginas com impressão 4x4;
  - Papel Couchê com alta gramatura para miolo;
  - Papel Couchê fosco com alta gramatura para a capa;
  - Acabamento com Verniz UV localizado na capa;
  - Encadernação de brochura;
  - Orelhas com tamanho entre 10cm e 8cm de largura;
  - Não ter menos que 20 páginas;
  - Família tipográfica com caracteres distintos.

## 4 IDEIAÇÃO

### 4.1 Brainstorming

Antes de iniciar o processo de criação do projeto, foram realizadas sessões de Brainstormings com um público geral para compreender o interesse do público em relação ao resultado do projeto.

O primeiro Brainstorming foi feito através de um questionário com o público onde todos responderam de acordo com as suas preferências sobre estilos de ilustração, tipografia e diagramação. Primeiramente, em relação ao estilo de ilustração, foi realizado um painel semântico com os estilos de desenho mais escolhidos pelo público.



Figura 77: Painel Semântico de Estilos de Ilustração

Fonte: A autora

Depois, foi feita uma filtragem com os estilos mais selecionados que se aproximam dos objetivos do projeto. Foram separados o design de personagem e as paletas de cores de cada um. Podendo assim observar que o público tem mais interesse em traços simplificados e arredondados, em conjunto com uma pintura chapada de cores leves e com sombreados simples.



Figura 78: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Gravity Falls  
Fonte: A autora



Figura 79: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Hilda  
Fonte: A autora

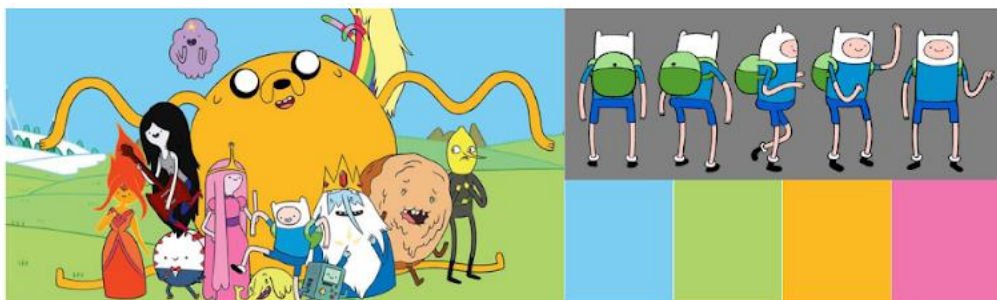


Figura 80: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Adventure Time  
Fonte: A autora



Figura 81: Painel de Design de Personagem e Paletas de Cores de Steven Universo  
Fonte: A autora

Em relação a tipografia também foi feito um questionário direcionado a preferência do público geral em questões de fonte, cor e tamanho. Constatou-se que uma tipografia sem serifa, arredondada e com um forte contraste com o fundo é a melhor escolha para o projeto.

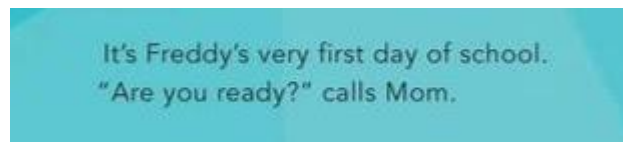


Figura 82: Estilo de tipografia 1  
Fonte: Pinterest



Figura 83: Estilo de tipografia 2  
Fonte: Pinterest

Para a diagramação do projeto também foram apresentadas algumas opções de páginas de livros infantis e foi perguntado as sobre suas preferências. A maioria das respostas demonstraram preferir livros onde a ilustração tem um papel tão importante quanto o texto. Nesses exemplos, os dois elementos andam juntos, e a ilustração ocupa toda a página em sua maioria.



Figura 84: Página do livro "Strictly No Elephants"  
 Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_OyJOKdvRrg](https://www.youtube.com/watch?v=_OyJOKdvRrg)

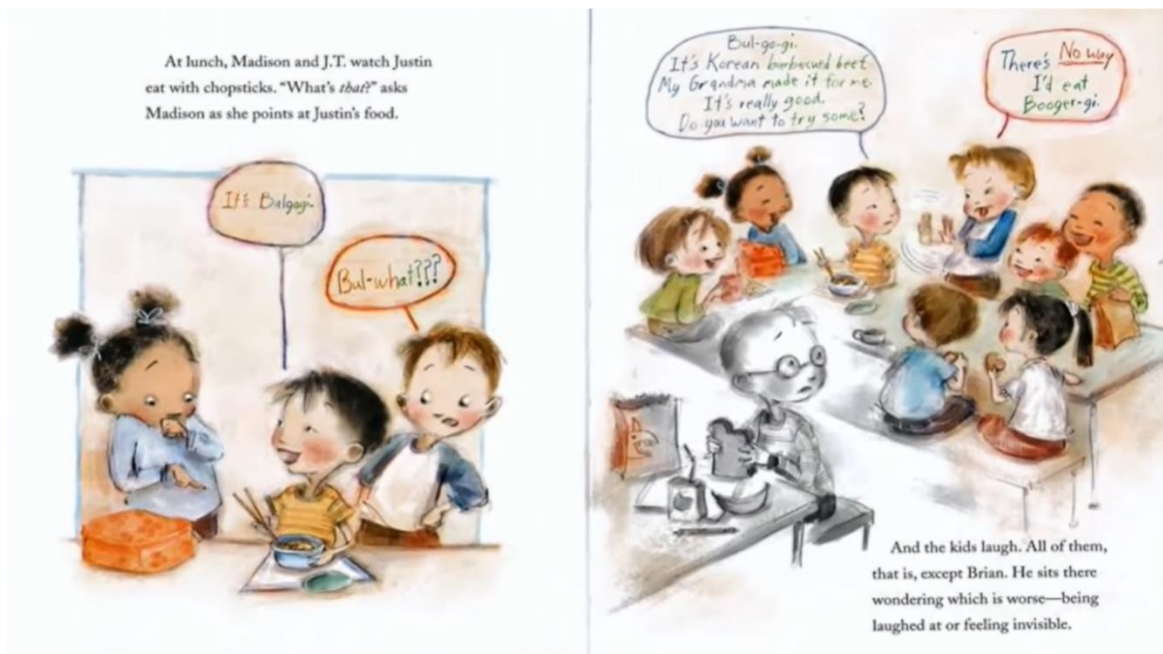


Figura 85: Página do livro "Invisible"  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=cNHc2XCultQ&t=273s>



Figura 86: Página do livro “Be Kind”

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kAo4-](https://www.youtube.com/watch?v=kAo4-2UzgPo&list=PLcWRBQXM9cnMkJ54sksg7wRaqaw2Vhubd&index=9&t=138s)

2UzgPo&list=PLcWRBQXM9cnMkJ54sksg7wRaqaw2Vhubd&index=9&t=138s

Em seguida, com o propósito de iluminar os conceitos ligados à concepção de narrativa, foi feita uma análise de protagonistas e de desafios que confrontam e geram sua história. Para isso, ele foi guiado de maneira mais restrita, com indivíduos que possuem mais experiência e conhecimento na área de pedagogia infantil e livros ilustrados.

Estabeleceu-se que será um livro de ficção, baseado nas experiências de uma menina tímida de 8 anos expectadora do bullying em sua classe.

A história se inicia com a apresentação da protagonista e seu mundo: uma menina tímida que observa casos de bullying na sua classe, mas nunca teve coragem de interferir. Um dia, uma das vítimas do bullying tem um acidente com seu lanche e se torna alvo de piadas e quando a protagonista a encontra chorando, ela pela primeira vez consegue ajudar alguém e cria-se um sentimento de carinho e empatia pela vítima. Mas essa boa ação não foi o suficiente para ela dizer o que pensa sem medo, principalmente depois que é convidada para a festa do principal agressor, enquanto o grupo de vítimas da classe foi totalmente excluído do convite. Depois disso as coisas começam a sair do controle. O principal agressor obriga a todos os convidados para a festa a fazerem o que ele quiser com a ameaça de serem desconvidados. E a nossa protagonista se encontra em uma posição de dúvida entre continuar em silêncio e ser bem tratada por todos ou fazer algo a respeito por aqueles que estão sofrendo com as agressões do bullying diariamente. Até que tudo chega a seu limite e ela finalmente ganha coragem de fazer algo a respeito. E em um ato simbólico ela decide fazer uma festa em que convida todos da classe, sem excluir ninguém, até os agressores. A história se encerra com o principal agressor se arrependendo de seus erros e sendo perdoado pelo que fez.

Após o final da história, o livro é seguido com uma seção de atividades para serem realizadas pelos leitores.

Tendo o brainstorming completo, a pesquisa desk, os questionários com o público e todos os insights feitos durante o processo de pesquisa, é possível iniciar a produção do livro de fato.

## 4.2 Geração de Alternativas

Com base em todas as informações coletadas, foram feitos alguns "sketches" dos protagonistas e dos ambientes em que estarão inseridos, testando opções de formas e paletas de cores diferentes. Também já foi possível traçar opções de grid a partir do formato de páginas definido nos critérios norteadores (20 x 20 cm).

### 4.2.1 Estudos de Personagens e Tipografia

- A protagonista: Ana



Figura 87: Primeiros rascunhos - Ana  
Fonte: A Autora

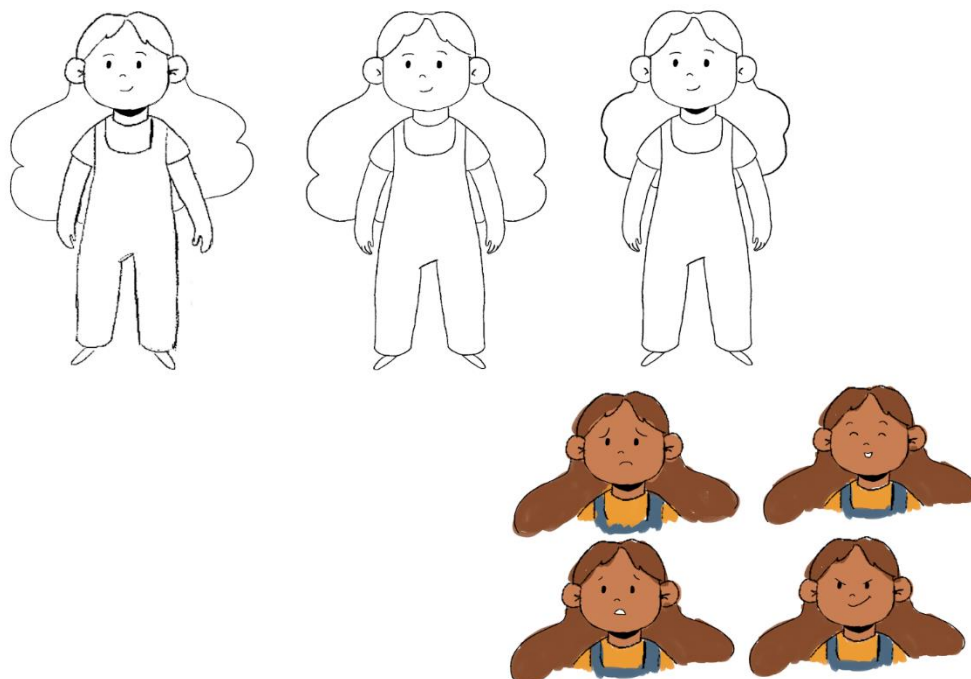


Figura 88: Aperfeiçoamento - Ana  
Fonte: A Autora



Figura 89: Design escolhido - Ana  
Fonte: A Autora

- Personagem Secundário: Isabela

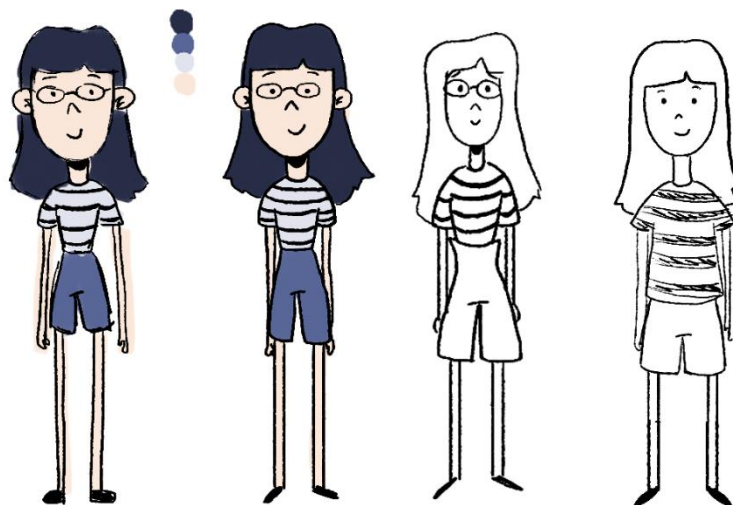


Figura 90: Primeiros rascunhos - Isabela  
Fonte: A Autora

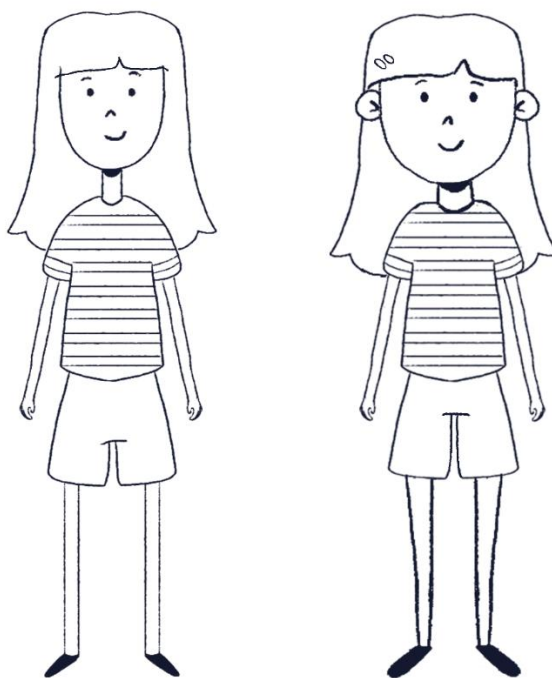


Figura 91: Aperfeiçoamento - Isabela  
Fonte: A Autora



Figura 92: Design escolhido - Isabela  
Fonte: A Autora

- Personagem Secundário: Rafael

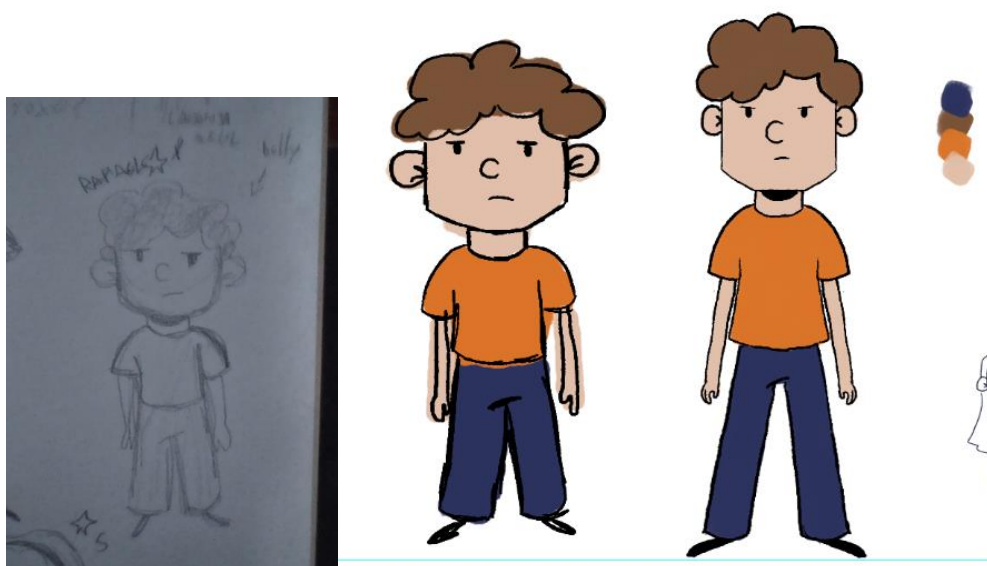


Figura 93 e 94: Primeiros Rascunhos - Rafael  
Fonte: A Autora

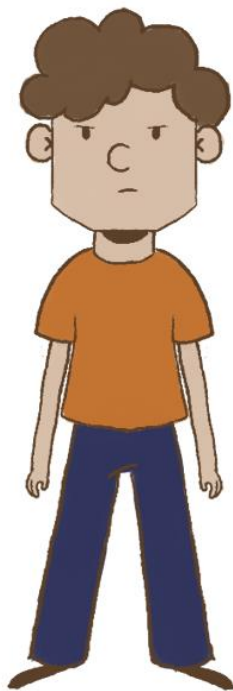


Figura 95: Design escolhido - Rafael  
Fonte: A Autora

- Testes de fontes

A fim de determinar a tipografia do texto interno do livro, uma série de experimentos foi feita. Inicialmente, uma análise foi realizada sobre as fontes comumente usadas em publicações infantis. Posteriormente, várias folhas foram impressas contendo o mesmo parágrafo escrito em diferentes fontes, abrangendo diversas variações na família tipográfica (tais como Light, Regular, Bold, etc.). Esse procedimento possibilitou a avaliação de fatores como peso, legibilidade, facilidade de identificação dos caracteres e contraste de leitura quando utilizados em um fundo escuro.

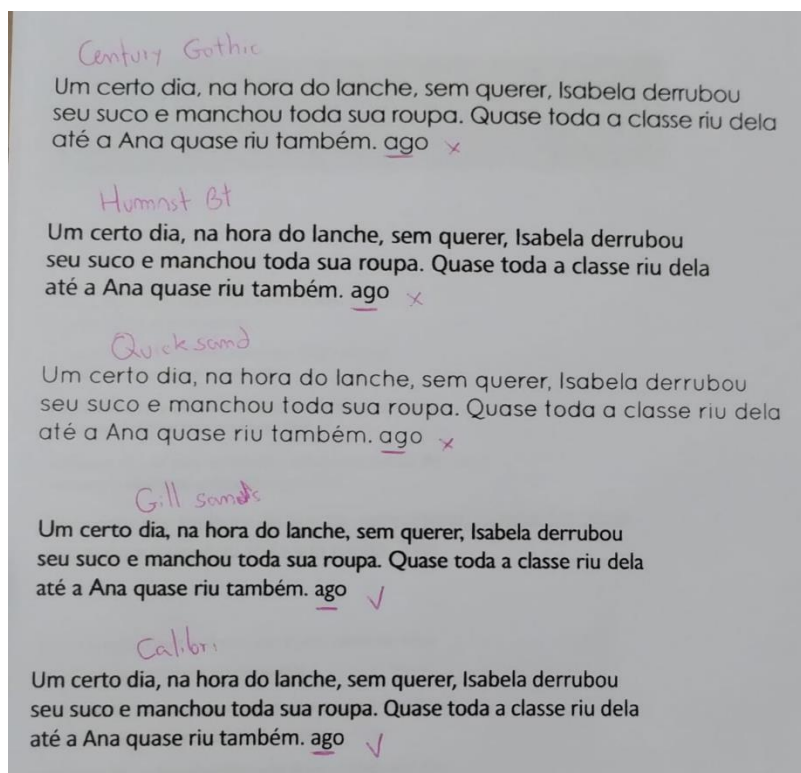


Figura 96: Teste de legibilidade das fontes  
Fonte: A Autora

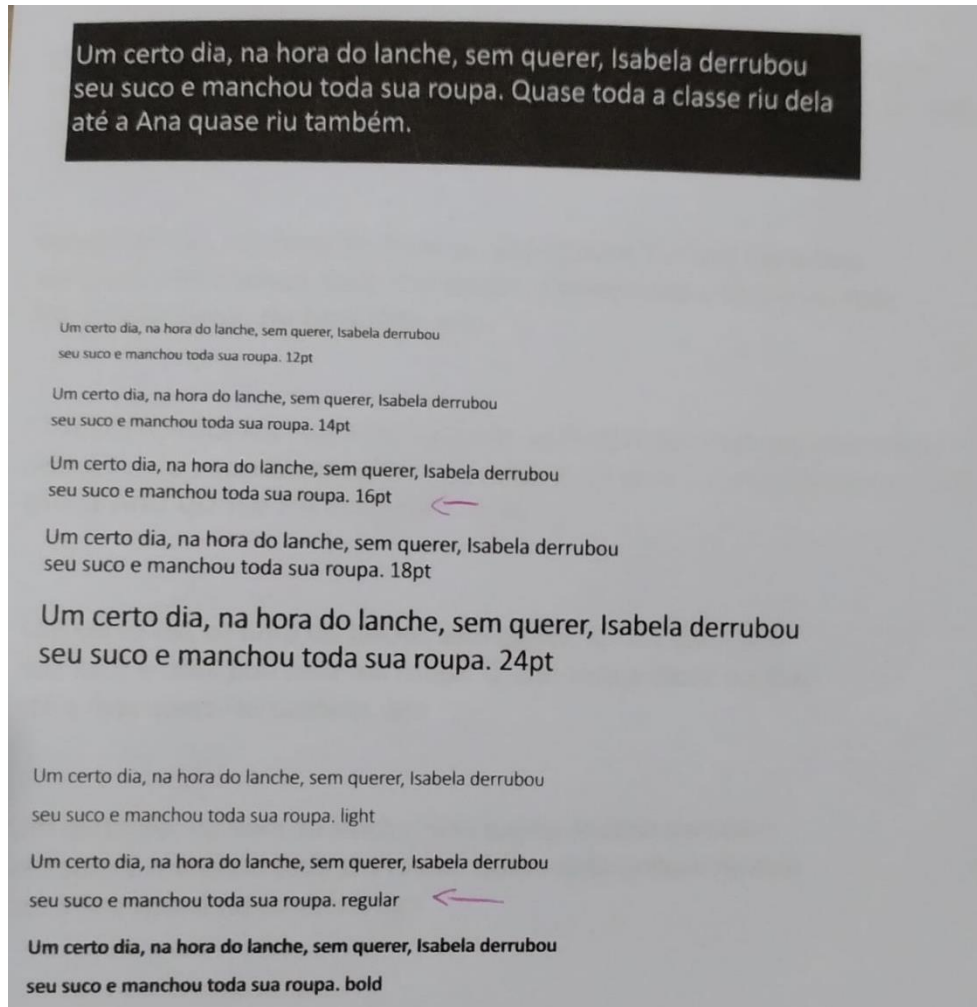


Figura 97: Teste de legibilidade das fontes 2  
Fonte: A Autora

Na hora da avaliação também foi levado em consideração as informações coletadas durante a Pesquisa Desk, como por exemplo que as letras "a", "g", "o" não podem ser parecidas pois isso pode confundir as crianças que estão em processo de alfabetização. Com esse fato algumas das opções de fontes foram excluídas da seleção.

De acordo com os Critérios Tipográficos de Burt (1959), a dimensão da fonte recomendada para obras de literatura voltadas ao público infantil deveria ser, preferencialmente, entre o corpo 12 e 24. O tamanho 24 e 18 seria adequado para os livros menores e mais simples, com menos palavras, enquanto o tamanho 14 ou 12 seria apropriado para os livros de maior complexidade, que apresentam texto contínuo e parágrafos extensos. No contexto deste projeto, o tamanho ótimo para a quantidade de texto presente foi determinado como corpo 16.

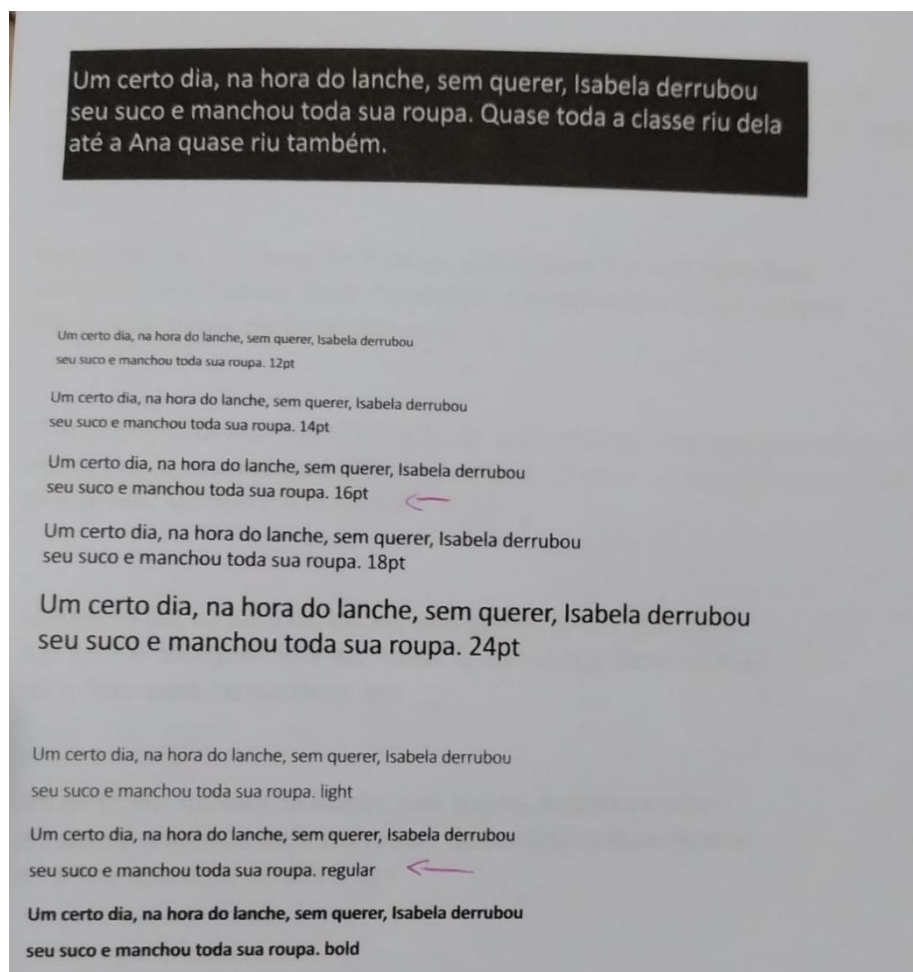


Figura 98: Teste de Corpo das Fontes  
Fonte: A autora

Por fim, a fonte mais adequada para a parte interna do livro, de acordo com os critérios de avaliação foi a “Calibri”, seguindo o exemplo:

# Calibri

Designer: Luc(as) De Groot

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890~!@#\$%^&\*(){}[]'"/>

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

*The quick brown fox jumps over the lazy dog.*

**The quick brown fox jumps over the lazy dog.**

Figura 99: Fonte do Livro - Miolo

Fonte: <https://www.dafontfree.io/calibri-font/>

Já para a seleção da fonte da Capa, o foco foi direcionado principalmente para a essência e o ambiente da narrativa, com o objetivo de, por meio do título, introduzir e estabelecer o contexto do tema. Como o livro é ambientado em uma escola, foi escolhida uma fonte que tem um aspecto mais lúdico e de escrita a mão, chamada "Cool School".



Figura 100: Fonte do livro – Capa

Fonte: <https://mjtype.com/product/cool-school/>

## 4.2.3 Definição dos Aspectos Físicos

- Miolo

Utilizando uma Matriz Morfológica, foram examinados de forma simultânea, diversos elementos da produção gráfica do livro, começando pela seção central, incluindo o substrato a ser empregado, sua densidade, a disposição do layout, o método de ligação e a tipografia, a fim de identificar soluções viáveis do ponto de vista técnico.

Quadro 6: Matriz Morfológica - Miolo

| Miolo              | Opções de Soluções |                      |              |
|--------------------|--------------------|----------------------|--------------|
| Gramatura do papel | 95g                | 115g                 | 150g         |
| Grid               | Grid de uma coluna | Grid de duas colunas | Grid modular |
| Encadernação       | Grampo             | Lombada              | Costura      |
| Tamanho do texto   | 12                 | 14                   | 16           |

Fonte: A Autora

- Solução 1: A solução 1 é simples e econômica, com materiais mais baratos.
- Solução 2: A solução 2 é uma mistura equilibrada entre estética e custo-benefício. Ela é acessível e resistente.
- Solução 3: A solução 3 é a mais sofisticada, com um custo maior em materiais.

Depois de uma análise e avaliação entre as soluções obtidas, optou-se por escolher a solução 2 pois sua harmonia entre o custo e a estética é o mais próximo do objetivo do projeto sendo acessível ao mesmo tempo.

- **Capa**

O mesmo processo foi feito para a capa, fazendo uma matriz morfológica para uma análise mais elaborada.

Quadro 7: Matriz Morfológica - Capa

| Capa               | Opções de Soluções |                      |              |
|--------------------|--------------------|----------------------|--------------|
| Gramatura do papel | 115g               | 150g                 | 300g         |
| Grid               | Grid de uma coluna | Grid de duas colunas | Grid modular |
| Encadernação       | Grampo             | Lombada              | Costura      |
| Acabamentos        | Verniz             | Verniz localizado    | Hot stamp    |

Fonte: A Autora

- Solução 1: A solução 1 tem menos resistência porém é mais econômica, com materiais mais baratos.
- Solução 2: A solução 2 é uma mistura equilibrada entre estética e custo benefício. Ela é acessível e resistente.
- Solução 3: A solução 3 é a mais sofisticada que elevaria a estética do livro e resistência, com um custo bem maior em materiais.

Seguindo o mesmo raciocínio do miolo, a solução escolhida para a capa foi a segunda, a mais equilibrada entre qualidade e custo, que também trará uma harmonia com o miolo escolhido.

## 5 PROTOTIPAÇÃO

### 5.1 Definição do Grid

O grid utilizado para a formatação do conteúdo dentro do livro foi estabelecido com base nos estudos sobre tipos de grid e diagramação, realizadas na Pesquisa Desk, além de atender a determinadas especificações técnicas necessárias para a criação de projetos gráficos impressos, tais como margens, áreas de sangramento, espaços de segurança, entre outros.

Para isso, foi utilizado o Gabarito de Impressão de Livros da Gráfica Digital PRINTI (2022). Como estabelecido anteriormente, o livro terá o formato de 20 x 20 cm, e por isso suas pranchetas foram feitas com as medidas de 21 x 42 cm, adicionando a área de sangria que é 0,5 cm em cada página, e entre as duas páginas (área de cola). Além disso, a margem de segurança para a área textual foi definida como 2,54 cm para evitar qualquer tipo de erro caso o texto fique muito próximo à linha de corte.

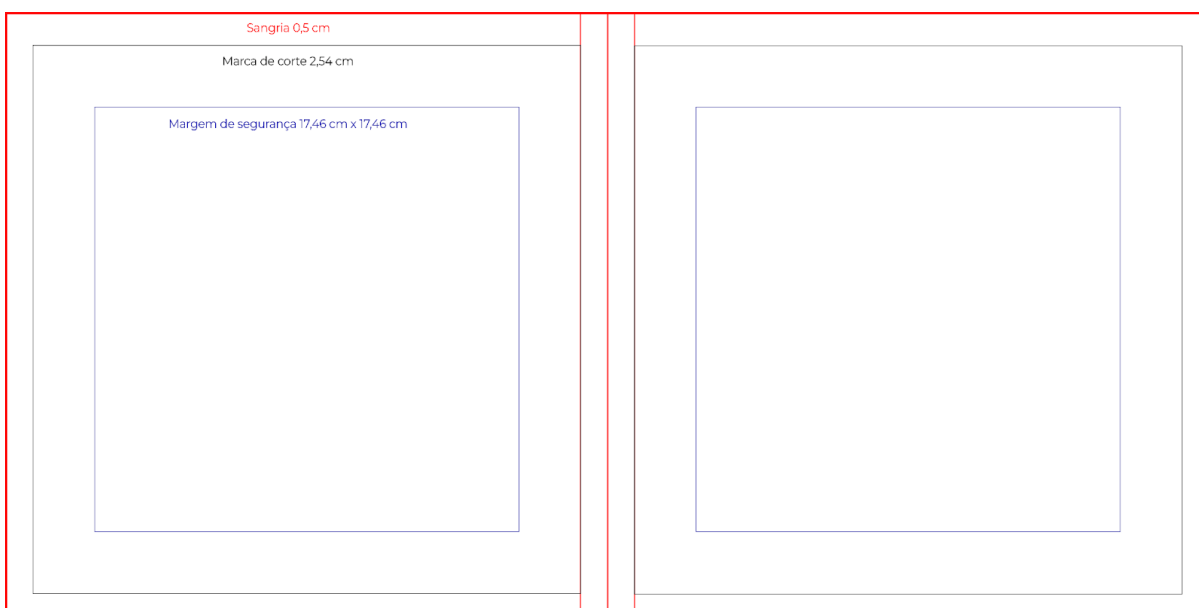


Figura 101: Grid do livro  
Fonte: A Autora

## 5.2 Personagens Finais

Depois dos primeiros rascunhos, houve uma reavaliação de determinados critérios e, conseqüentemente, algumas modificações foram implementadas. Isso incluiu a redução de elementos para evitar sobrecarga visual, aprimoramentos na forma e ajustes nas proporções dos personagens, tudo com o objetivo de torná-los mais agradáveis e inesquecíveis para o público. Adicionalmente, foram realizadas consultas a pesquisas de campo nesta etapa. Por fim, foram estabelecidas as paletas cromáticas e os toques finais de cada personagem, bem como a determinação de como seriam aplicados na prática.



Figura 102: Resultado final - Ana  
Fonte: A Autora

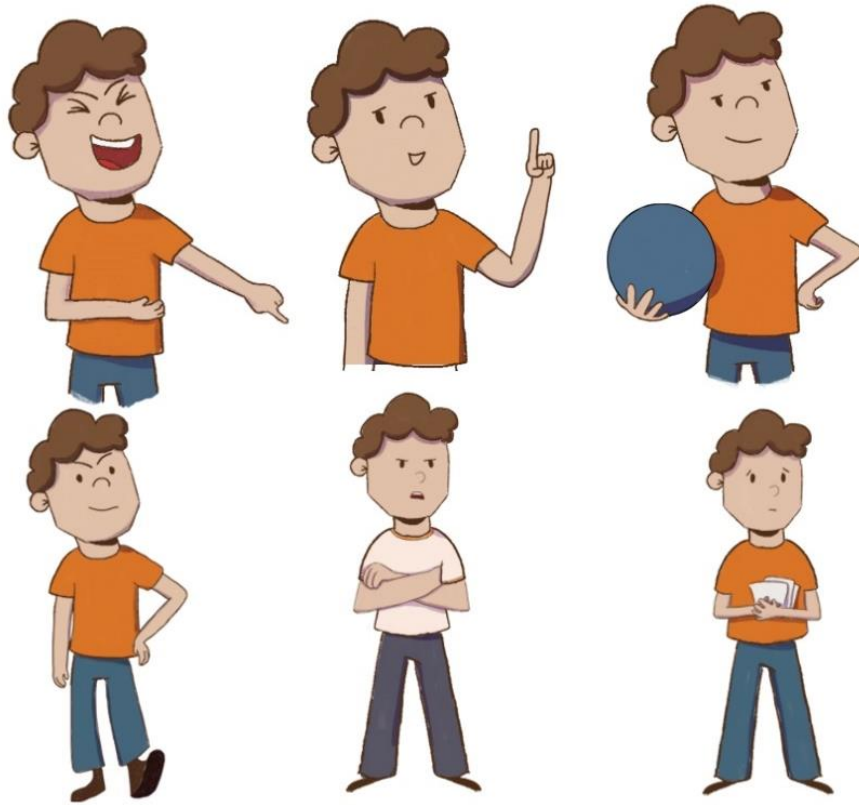


Figura 103: Resultado final - Rafael  
Fonte: A Autora

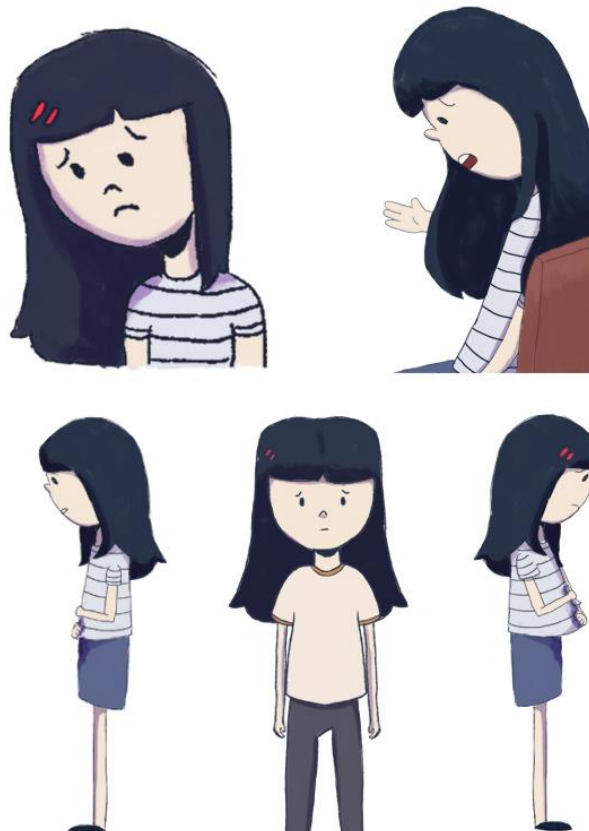


Figura 104: Resultado final - Iza

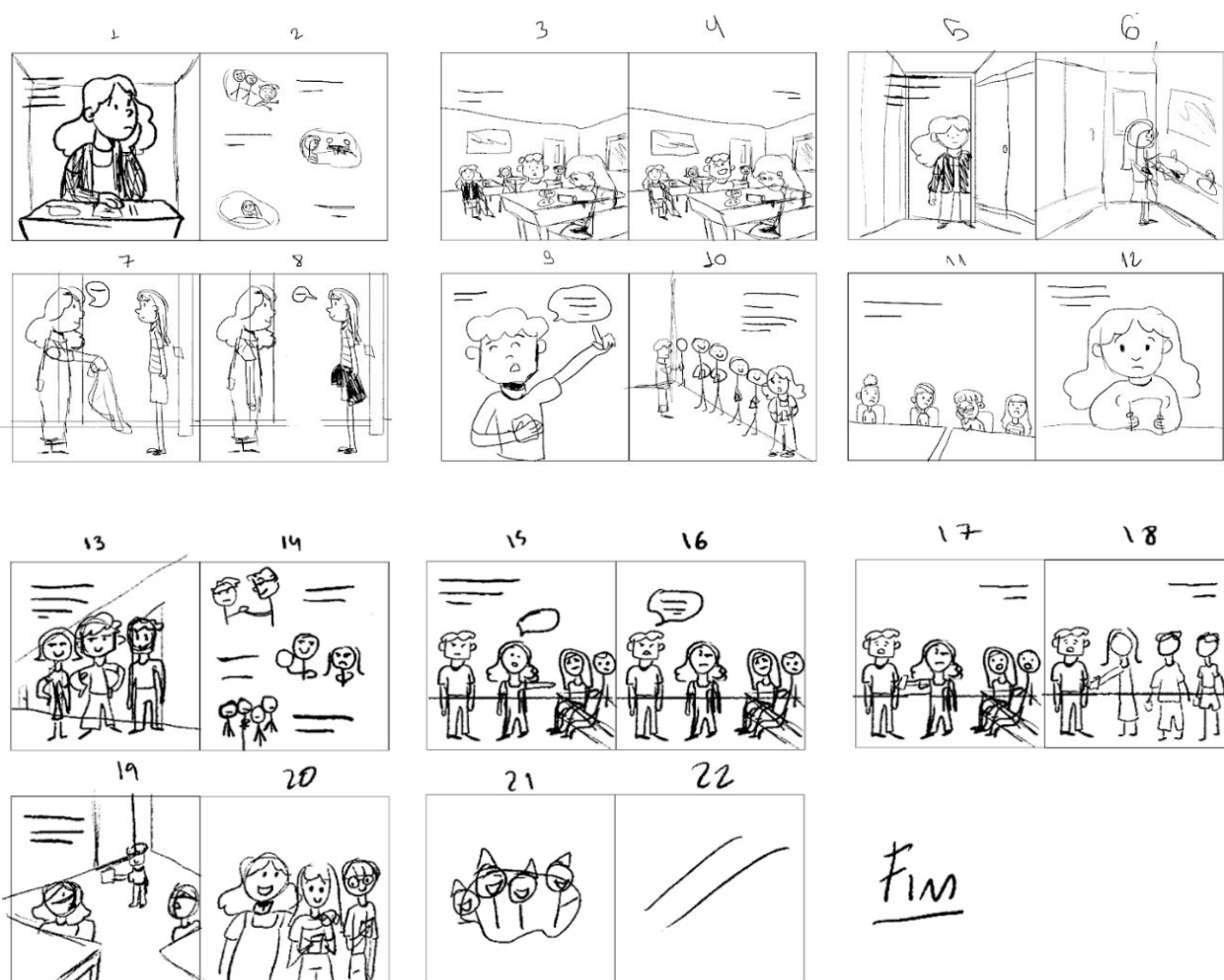
Fonte: A Autora



Figura 105: Resultado final - Personagens secundários  
Fonte: A Autora

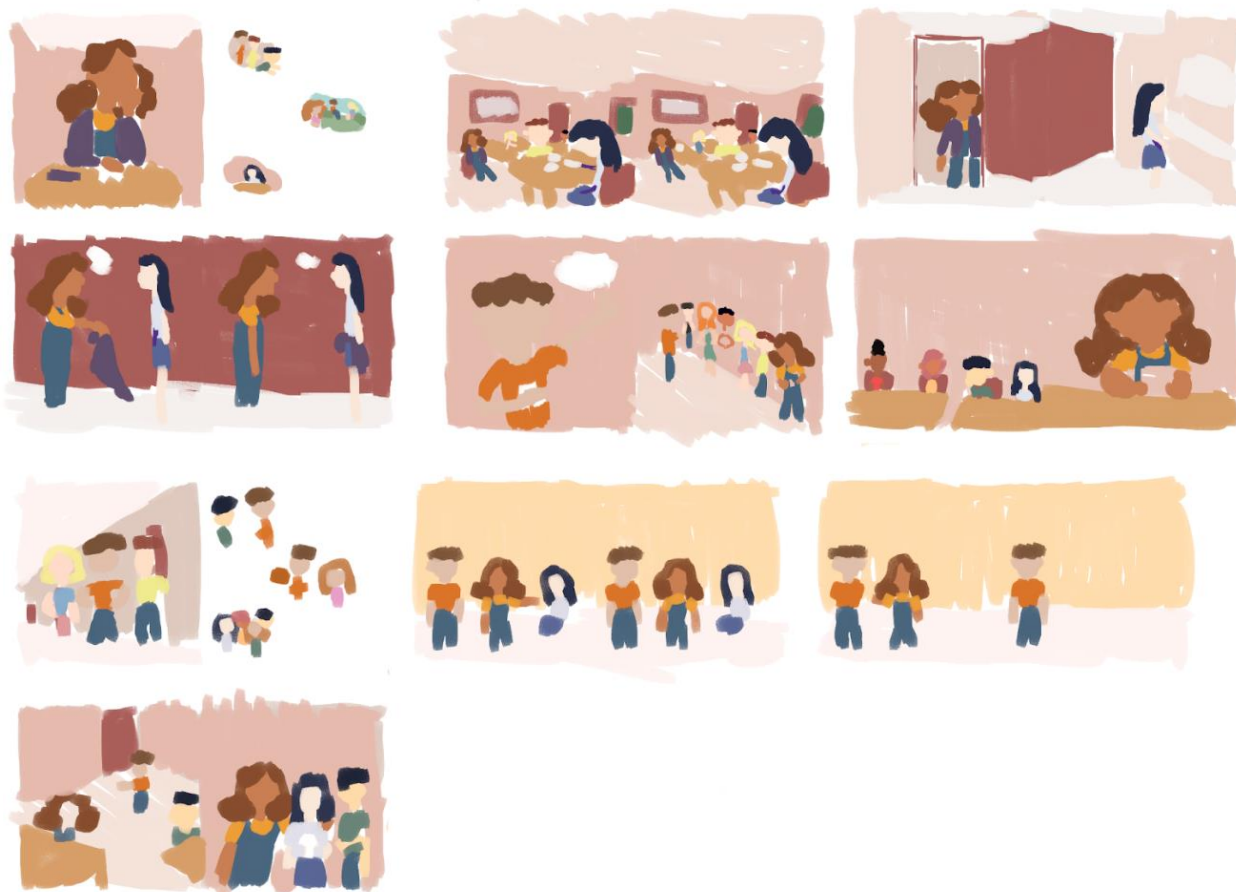
### 5.3 Storyboard

Antes de começar as ilustrações finais, foi desenvolvido um storyboard para planejar o layout das ilustrações de cada página.



Figuras 106, 107: Storyboard  
 Fonte: A Autora

Também foi feito um storyboard com apenas pintura, para que assim possamos desenvolver a paleta de cores harmônica para o livro.



Figuras 108, 109: Storyboard de cores  
Fonte: A Autora

#### 5.4 Processo Criativo

Com o Storyboard pronto, partiu-se para a produção das ilustrações. Segue abaixo exemplos de como foi o processo de criação das páginas e cenários dos rascunhos até a diagramação.





Como por exemplo quando um dos meninos colocou o pé para Yuri cair no corredor.

Ou quando não deixaram Luisa brincar de bola



E também quando esconderam o estojo da Izabela durante a aula.

Figuras 110, 111, 113, 114: Processo criativo da pag. 2  
Fonte: Autora

## 5.5 Layout da Capa

Em primeiro lugar, optou-se por escolher o título do livro por meio de um breve procedimento de Naming, antes de avançar para a etapa de design. Dado o público-alvo infantil, é crucial que o título desperte a curiosidade, sugerindo algo a ser explorado e desvendado ao folhear suas páginas. O título escolhido foi "A Coragem de Ana" pois introduz o assunto mais abordado no livro que é a coragem da protagonista, sendo também algo que o livro tem como objetivo incentivar os leitores.



Figura 115: Processo criativo da capa 1  
Fonte: A Autora



Figura 116: Processo criativo da capa 2  
Fonte: A Autora



Figura 117: Processo criativo da capa 3  
Fonte: A Autora



Figura 118: Título do livro  
Fonte: A Autora

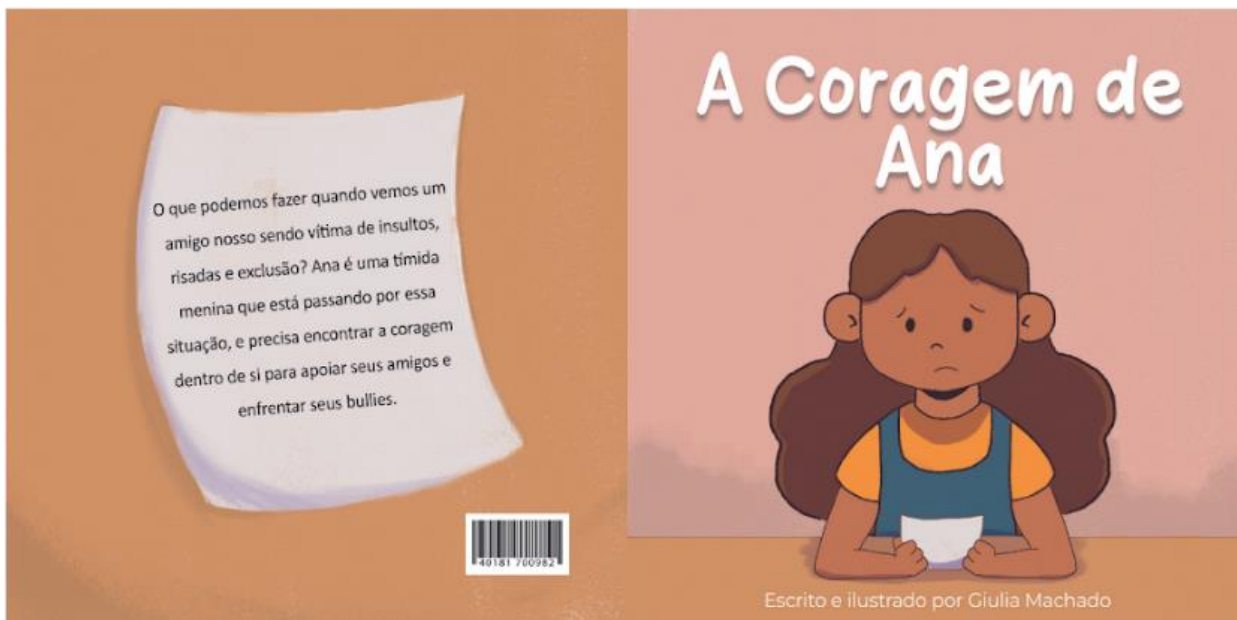


Figura 119: Planificação da Capa segundo Gabarito da Printi  
Fonte: A Autora

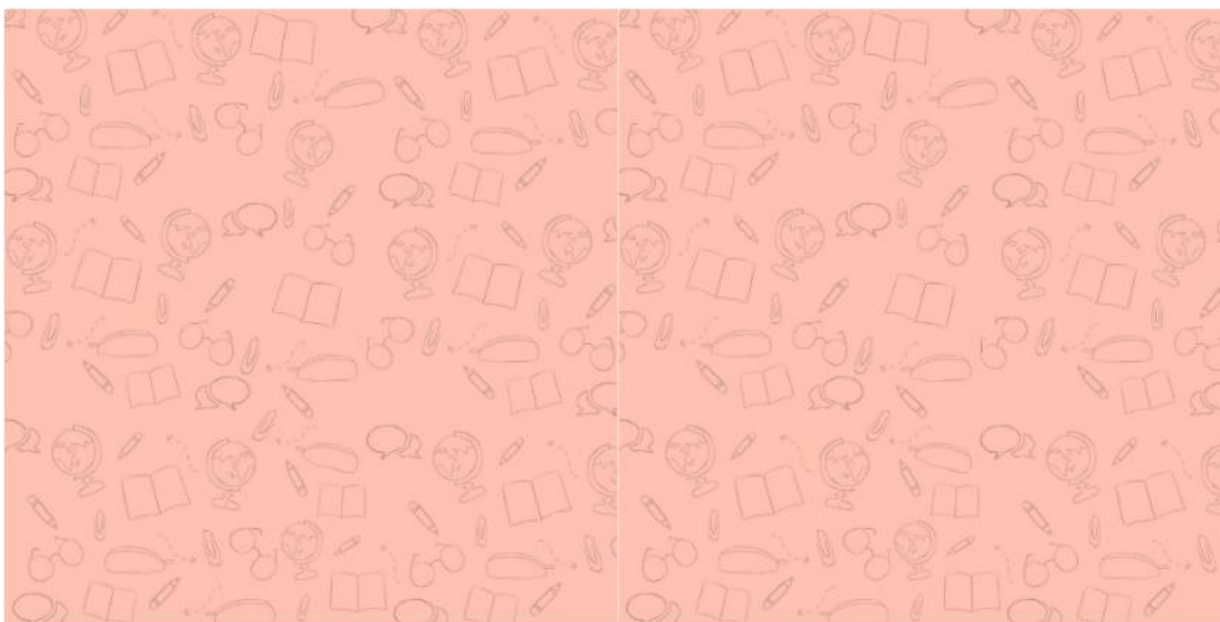


Figura 120: Planificação da Guarda segundo Gabarito da Printi  
Fonte: A Autora



Figura 121: Capa  
Fonte: A Autora

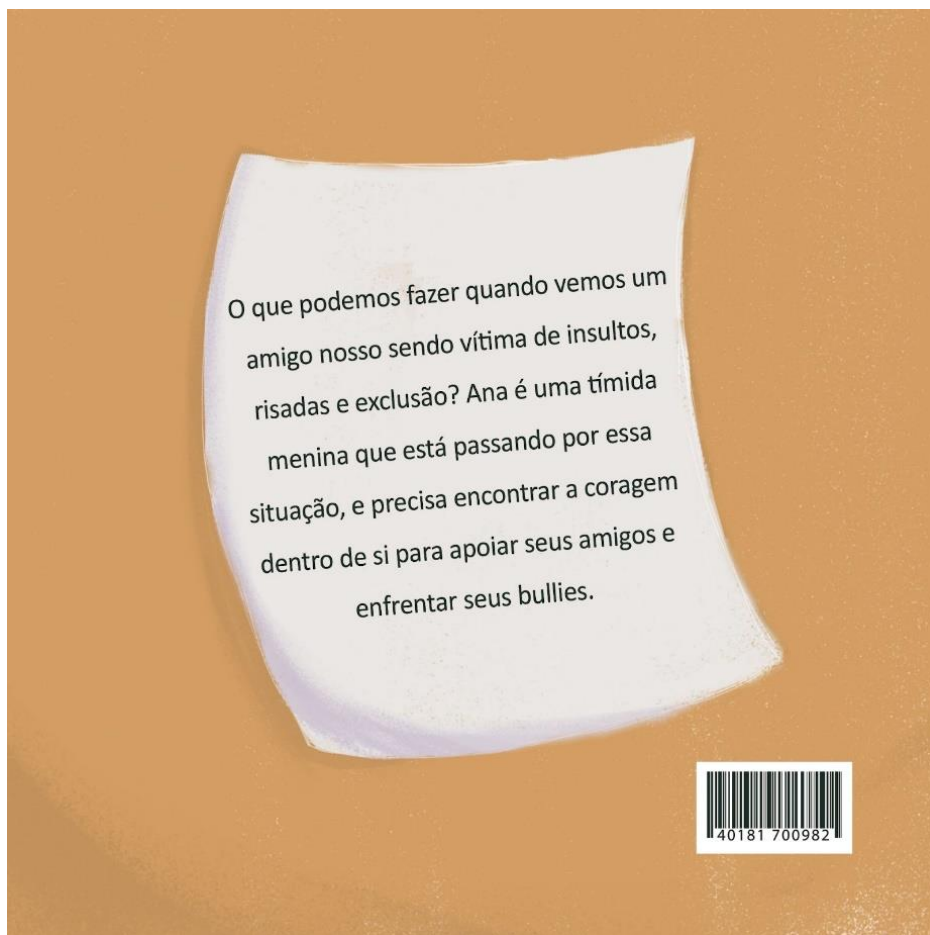


Figura 122: Contracapa  
Fonte: A Autora



Figura 123: Guarda  
Fonte: A Autora

## 5.6 Produção Gráfica

Para criar um protótipo e simular a publicação, o livro foi produzido em sua edição física na gráfica digital PRINTI, permitindo a incorporação de todas as especificações físicas estipuladas nos Requisitos e Restrições, incluindo os detalhes de acabamento, como a laminação fosca, e verniz localizado. O resumo das especificações selecionadas no Site da Printi pode ser conferido abaixo:

| <b>Capa</b>                                     | <b>Miolo</b>                                      |
|---|---|
| <b>Formato:</b> 20 x 20 cm                      | <b>Formato:</b> 20 x 20 cm                        |
| <b>Quantidade de Páginas Capa:</b> 4<br>Páginas | <b>Quantidade de Páginas Miolo:</b> 28<br>Páginas |
| <b>Cores:</b> 4x4 (colorido)                    | <b>Cores:</b> 4x4 (colorido)                      |
| <b>Papel:</b> Couché Fosco 300g                 | <b>Papel:</b> Couché Brilho 115g                  |
| <b>Acabamento:</b> Refile                       | <b>Acabamento:</b> Grampo                         |
| <b>Enobrecimento:</b> Laminação Fosca<br>Frente | <b>Enobrecimento:</b> Sem<br>Enobrecimento        |
| <b>Extras:</b> Verniz UV Local Frente           | <b>Extras:</b> Sem Extras                         |
| <b>Auxiliaries:</b> Sem Extras                  | <b>Shrink:</b> Sem Extras                         |

Figura 124, 125: Especificações Físicas do Livro  
Fonte: A Autora

Para a definição e aplicação dos padrões de pré-impressão do protótipo, foram feitas baseadas em algumas normas nacionais e algumas internacionais em conjunto com as instruções de impressão da gráfica digital PRINTI, que é disponibilizado para download em arquivos AI para o Miolo e Capa no site.

- Os arquivos foram desenvolvidos e salvos no modo de cor "CMYK" que é o modo recomendado para materiais impressos;
- Conforme estabelecido no Padrão Nacional e no manual de instruções, foi planejada uma área de sangria de 0,5 cm e uma margem de segurança de 2,54 cm (uma polegada) para o texto em cada página. Essa margem de sangria foi aplicada tanto no miolo quanto na capa;
- A resolução utilizada para os arquivos foi de 300 dpi, pois o livro foi desenvolvido com o propósito de ser um modelo físico para que as crianças pudessem interagir.
- Não foram utilizadas fontes de tamanhos inferiores à 6pt, nem de espessuras inferiores a 0,2 mm para que seja garantido uma boa legibilidade ao longo de todo o livro;
- Foi utilizada a opção "Use Document Bleeds Settings" no salvamento do PDF para garantir a marcação da sangria e outras especificações conforme o gabarito;

- O arquivo foi salvo no padrão PDF/X-1a:2001;
- Para a Ficha Catalográfica, que contém todas suas informações essenciais de um projeto editorial, foi simulado um registro e um número de ISBN, seguindo o padrão EAN13 para Publicação de Livros, assim como em um código de barras na contracapa;
- Também foi feita uma área de créditos e uma para o Colofon, constando o papel do miolo, o papel da capa, as tipografias utilizadas e a gráfica no qual o livro foi impresso.

## **5.7 Resultado Final**

Ao consolidar todo o conhecimento e trabalho desenvolvido até este ponto, concluiu-se o layout e elaborou-se um protótipo de alta fidelidade do livro. Isso possibilitou simular suas características físicas, como a laminação fosca e o verniz UV localizado, ao mesmo tempo em que apresentava antecipadamente alguns elementos adicionais que seriam incluídos no lançamento da obra.

### **5.7.1 Livro Final**



Figura 123: Mockup da Capa  
Fonte: A Autora

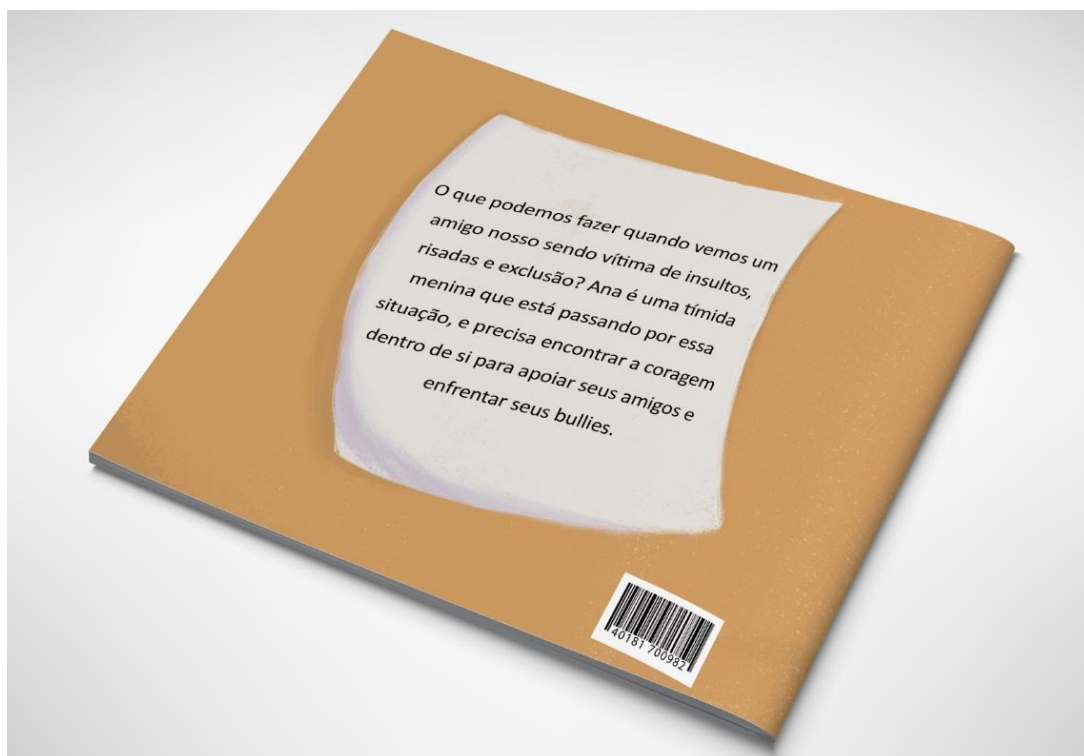


Figura 124: Mockup da Contracapa  
Fonte: A Autora

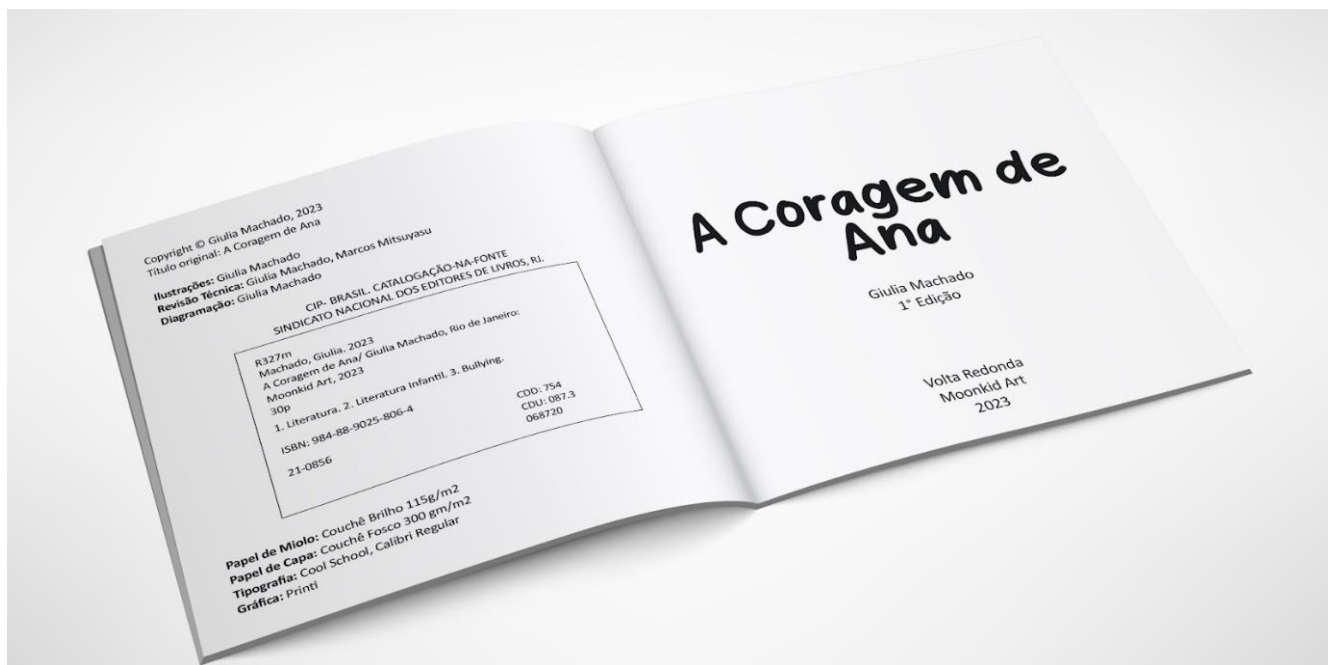


Figura 125: Ficha Catalográfica e Folha de Rosto  
 Fonte: A Autora



Figura 126: Páginas 04 e 05  
 Fonte: A Autora



Figura 127: Páginas 06 e 07  
Fonte: A Autora



Figura 128: Páginas 24 e 25  
Fonte: A Autora



Figura 129: Páginas 26 e 27  
Fonte: A Autora

### 5.7.2 Páginas Prontas

Link com acesso a todas as páginas do livro online:

<https://my.visme.co/view/g76pzjg8-a-coragem-de-ana>

## 6 CONCLUSÃO

Ao adotar a metodologia do Design Thinking, foram utilizadas ferramentas de imersão aprofundada que se revelaram altamente eficazes para o projeto. Isso proporcionou um contato direto com o público, permitindo uma compreensão mais aprofundada dos interesses das crianças, facilitando a adaptação do projeto ao contexto dos consumidores. Além disso, houve uma visualização abrangente de todos os participantes de todas as etapas do processo, como autores, editores, revisores, ilustradores, designers, diagramadores, produtores gráficos, distribuidores e vendedores. Isso possibilitou o planejamento antecipado de todo o projeto, tornando-o mais aplicável em situações reais.

Em síntese, esse projeto representa uma contribuição significativa aos valores sociais e emocionais desde a fase da infância. A fusão cuidadosa de elementos visuais atrativos, de uma narrativa e mensagens educativas visa não apenas promover empatia e gerar conscientização em relação ao bullying, mas também entreter e incentivar o ato da leitura. O projeto visa refletir a importância do design editorial como uma ferramenta importante na construção de uma sociedade mais inclusiva e equitativa que começa nos primeiros anos de formação de uma pessoa.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Kathanne; SILVA, Anamaria; CAMPOS, Jocileide. **Importância da identificação precoce da ocorrência do bullying**: uma revisão de literatura. Rev. Pediatr., [s. l.], 2008. Disponível em: <<http://www.conhecer.org.br/download/>> Acesso em: 1 abr. 2023.

Ballou, R. **Breathing Life Into Your Characters**: How to give your characters emotional & psychological depth. 2003.

BARROS, Paulo; CARVALHO, João; PEREIRA, Maria. **Um estudo sobre bullying no contexto escolar**. Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, [s. l.], 2009. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/>> Acesso em: 30 mar. 2023.

**Bullying na escola**: o que é, consequências e como devemos solucionar? Kumon Brasil, [S. l.], p. 1-1, 9 set. 2022. Disponível em: <<https://www.kumon.com.br/blog/>> Acesso em: 31 mar. 2023.

CALÓ, Fábio. **Bullying escolar**: o que é, consequências e como combater. [S. l.], 2020. Disponível em: <<https://inpaonline.com.br/blog/bullying-escolar/>> Acesso em: 31 mar. 2023.

KOTSCHO, Mariana. **Bullying: pesquisa IBGE aponta que 40% dos estudantes adolescentes do país já sofreram com o problema**. [S. l.], 21 ago. 2022. Disponível em: <<https://marianakotscho.uol.com.br/>> Acesso em: 15 mar. 2023.

LOURENÇO, Daniel. **Tipografia para literatura infantil**: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. 2011. Dissertação (Mestrado) (Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná, [S. l.], 2011.

MARCHI, Giulia. **O Guia do Character Design**. [S. l.], 22 fev. 2021. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>> Acesso em: 4 abr. 2023.

MCSILL, James. **5 lições de storytelling: fatos, ficção e fantasia**. 1. ed. 2013.

MONTE, Karolina. **Bullying: causas, efeitos e como o tema pode aparecer no vestibular**. [S. l.], 7 abr. 2022. Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/>> Acesso em: 30 mar. 2023.

MOREIRA, Vanessa. **Bullying na educação infantil**. Rev.Even.Pedagóg., [s. l.], p. 349-356, 2022.

NOGUEIRA, Rosana. **A prática de violência entre pares: o bullying nas escolas**. Revista Ibero Americana, [s. l.], 2005.

Pedrosa, Israel. **Da cor a cor Inexistente**. 2008.

ROBSON, David. **O bem-sucedido método para acabar com o bullying nas escolas**. [S. l.], 19 maio 2022. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/>> Acesso em: 1 abr. 2023.

SILVA, Márcia. **Literatura infantil brasileira: conceitos e problemas à luz dos estudos de Leonardo Arroyo e Cecília Meireles**. EDUERJ, [s. l.], 2017.

Tillman, B. **Creative Character Design**. 2011.

VIEIRA, Dimitri. **O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller**. Comunidade Rockcontent. 2019. Disponível em: <<https://comunidade.rockcontent.com/storytelling/>> Acesso em 5 abr. 2023.

**Volta às aulas:** bullying, o que é preciso saber para prevenir e combater essa prática. Abrace - Programas Preventivos, [S. l.], p. 1-1, 11 jan. 2020. Disponível em: <<https://abraceprogramaspreventivos.com.br/>> Acesso em: 29 mar. 2023.