

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

MARIA EDUARDA RAMOS DE TOLEDO

**“NO MUNDO DAS CORES”: CRIAÇÃO DE LIVRO INFANTIL SOBRE
A IMPORTÂNCIA DAS CORES NO MUNDO**

VOLTA REDONDA

2024

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

“NO MUNDO DAS CORES”: CRIAÇÃO DE LIVRO INFANTIL
SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS CORES NO MUNDO

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

Aluna:

Maria Eduarda Ramos de Toledo

Professora Mestre Orientadora:

Patrícia Soares Rocha Alves

VOLTA REDONDA

2024



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, "NO MUNDO DAS CORES": CRIAÇÃO DE LIVRO INFANTIL SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS CORES NO MUNDO. Elaborado por MARIA EDUARDA RAMOS DE TOLEDO apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 11 de novembro de 2024

Banca Avaliadora

Patricia Soares Rocha Alves
Professora Orientadora
Mestre UniFOA

Silvio Wander Machado
Professor Avaliador
Mestre UniFOA

Bruno de Souza Corrêa
Professor Avaliador
Mestre UniFOA



Dedico este trabalho aos meus pais. Sem o esforço deles, eu não estaria escrevendo isso hoje.

À minha orientadora, Patrícia Soares Rocha Alves, pelos ensinamentos durante o curso e pela ajuda durante o processo do meu trabalho.

À meus pais Robson Toledo e Rosa Toledo, que me apoiaram em minhas decisões, meu cachorrinho, que não saiu do meu lado nas madrugadas de trabalho e meu namorado, João Pedro Mello, que sempre se faz presente quando mais preciso.

À minha melhor amiga, Isadora Almeida Laviola, que desde criança me acompanhou no mundo dos livros e me incentivou a seguir meus sonhos.

Aos meus amigos da faculdade, que embarcaram nessa jornada comigo e fizeram eu me sentir acolhida e em casa.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo principal a criação de um livro infantil que explore a importância das cores no mundo, visando o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. O projeto aborda a psicologia das cores e sua influência significativa no comportamento e nas percepções infantis, com base em estudos e teorias existentes. A obra foi desenvolvida para crianças de 3 a 6 anos, utilizando ferramentas de Design Thinking para garantir que o livro seja educativo, divertido e visualmente atraente. Ao longo do processo, foram realizadas pesquisas sobre o público-alvo, tipografia, ilustração, papel e outras ferramentas visuais, com o intuito de criar uma experiência de leitura imersiva e enriquecedora. O livro pretende incentivar a leitura como uma atividade lúdica e significativa, promovendo a interação das crianças com o mundo real e diminuindo o tempo gasto em frente às telas. A proposta também destaca a importância do design na criação de produtos educativos que contribuem para o desenvolvimento infantil. O livro conta com o recurso de audiodescrição, para leitores com deficiência visual, tornando-se assim uma publicação com acessibilidade.

Palavras-Chave: Livro; Cores; Design; Psicologia; Diagramação; Acessibilidade

ABSTRACT

The main objective of this Final Course Work (TCC) is to create a children's book that explores the importance of colors in the world, aiming at the cognitive, emotional and social development of children. The project addresses the psychology of colors and their significant influence on children's behavior and perceptions, based on existing studies and theories. The work was developed for children aged 3 to 6, using Design Thinking tools to ensure that the book is educational, fun and visually appealing. Throughout the process, research was conducted on the target audience, typography, illustration, paper and other visual tools, with the aim of creating an immersive and enriching reading experience. The book aims to encourage reading as a playful and meaningful activity, promoting children's interaction with the real world and reducing the time spent in front of screens. The proposal also highlights the importance of design in the creation of educational products that contribute to child development. The book has an audio description feature for visually impaired readers, thus making it an accessible publication.

Key words: Book; Colors; Design; Psychology; Layout; Accessibility

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ilustração do livro “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll.....	12
Figura 2: Interior do livro “O Pequeno Príncipe”, de Antoine de Saint Exupéry.....	13
Figura 3: Métodos do Design Thinking (Sleeswijkvisser et al. 2005).....	15
Figura 4: Sombra (criança com hábitos de leitura).....	16
Figura 5: Sombra (criança sem hábitos de leitura).....	17
Figura 6: Análise de Similares do livro “A Ilha das Emoções”, de Paula Raskin.....	18
Figura 7: Análise de Similares do livro “Cadê os Bichos?”, e Cris Eich.....	18
Figura 8: Análise de Similares do livro “O menino com flores no cabelo”, de Jarvis.....	19
Figura 9: Análise de Similares do livro “O Monstro das Cores”, de Anna Llenas.....	19
Figura 10: Análise de Similares do livro “O País das Emoções”, de Ana Lygia Bezerra.....	20
Figura 11: Análise de Similares do livro “O que tem atrás da porta?”, de Nicola O'Byrne.....	20
Figura 12: Análise de Similares do livro “Quem soltou o Pum?”, de Blandina Franco.....	21
Figura 13: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Ilustrações Infantis.....	22
Figura 14: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Diagramação.....	22
Figura 15: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Literatura Infantil.....	23
Figura 16: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Psicologia das Cores.....	23
Figura 17: Critérios Norteadores.....	24
Figura 18: Persona - Catarina Borges.....	25
Figura 19: Persona - Francisco Martins.....	26
Figura 20: Persona - Lucas Moraes.....	27
Figura 21: Mapa Conceitual.....	28
Figura 22: Painel Semântico - Capas de Livros.....	30
Figura 23: Painel Semântico - Ilustrações.....	30
Figura 24: Painel Semântico - Tipografia.....	31
Figura 25: Painel Semântico - Cores.....	31
Figura 26: Cardápio de Ideias - Design.....	32
Figura 27: Cardápio de Ideias - Livro físico.....	32
Figura 28: Cardápio de Ideias - Ilustrações.....	33
Figura 29: Esboço da capa - Ideia 1.....	34
Figura 30: Esboço da capa - Ideia 2.....	35
Figura 31: Esboço da capa - Ideia 3.....	35
Figura 32: Capa digital - Ideia 1.....	36
Figura 33: Capa digital - Ideia 2.....	36
Figura 34: Capa digital - Ideia 3.....	37
Figura 35: Matriz de Posicionamento - Capa.....	37
Figura 36: Esboço do desenho interno - Ideia 1.....	38
Figura 37: Esboço do desenho interno - Ideia 2.....	39
Figura 38: Esboço desenho interno - Ideia 3.....	39
Figura 39: Desenho interno digital - Ideia 1.....	40
Figura 40: Desenho interno digital - Ideia 2.....	40

Figura 41: Desenho interno digital - Ideia 3.....	41
Figura 42: Matriz de Posicionamento - Ilustrações internas.....	41
Figura 43: Rascunho do grid - Ideia 1.....	42
Figura 44: Rascunho do grid - Ideia 2.....	42
Figura 45: Rascunho do grid - Ideia 3.....	43
Figura 46: Digital - Ideia de Grid 1.....	43
Figura 47: Ideia de Grid 2.....	44
Figura 48: Ideia de Grid 3.....	44
Figura 49: Matriz de Posicionamento - Grid.....	45
Figura 50: Ideia de tipografia 1.....	45
Figura 51: Ideia de tipografia 2.....	46
Figura 52: Ideia de tipografia 3.....	46
Figura 53: Matriz de Posicionamento - Tipografia.....	47
Figura 54: Contracapa e Capa.....	48
Figura 55: Verso da capa e Página 1.....	48
Figura 56: Páginas 2 e 3.....	49
Figura 57: Páginas 4 e 5.....	49
Figura 58: Páginas 6 e 7.....	50
Figura 59: Páginas 8 e 9.....	50
Figura 60: Páginas 10 e 11.....	51
Figura 61: Páginas 12 e 13.....	51
Figura 62: Páginas 14 e 15.....	52
Figura 63: Páginas 16 e 17.....	52
Figura 64: Páginas 18 e 19.....	53
Figura 65: Páginas 20 e 21.....	53
Figura 66: Páginas 22 e 23.....	54
Figura 67: Páginas 24 e 25.....	54
Figura 68: Páginas 26 e 27.....	55
Figura 69: Página 28 e verso da contracapa.....	55

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Problematização.....	13
1.2 Objetivo.....	13
1.2.1 Objetivo Geral.....	13
1.2.2 Objetivo Específico.....	13
1.3 Justificativa.....	14
2. MÉTODOS E TÉCNICAS.....	15
3. IMERSÃO EM PROFUNDIDADE.....	16
3.1 Sombra.....	16
4. ANÁLISE E SÍNTESE.....	18
4.1 Análise de Similares.....	18
4.2 Cartões de Insight e Diagrama de Afinidades.....	21
4.3 Critérios Norteadores.....	24
4.4 Personas.....	24
4.5 Mapa Conceitual.....	27
5. IDEIAÇÃO.....	29
5.1 Brainstorming.....	29
5.2 Pannel Semântico.....	30
5.3 Cardápio de Ideias.....	31
6. PROTOTIPAÇÃO.....	33
6.1 Geração de Ideias para capa.....	33
6.1.1 Matriz de Posicionamento da Capa.....	36
6.2 Geração de Ideias das ilustrações internas.....	37
6.2.1 Matriz de Posicionamento das ilustrações internas.....	40
6.3 Geração de Ideias do grid.....	41
6.3.1 Matriz de Posicionamento do grid.....	44
6.4 Geração de Ideias da tipografia.....	44
6.4.1 Matriz de Posicionamento da tipografia.....	45
6.5 Protótipo final do livro.....	46
7. CONCLUSÃO.....	55
REFERÊNCIAS.....	56

1. INTRODUÇÃO

A literatura infantil desempenha um papel fundamental no progresso das crianças em várias áreas, desde o desenvolvimento cognitivo até o emocional e social. Através das histórias, as crianças são transportadas para mundos imaginários, onde podem explorar diferentes realidades e perspectivas.

A exposição à linguagem rica e variada encontrada na literatura infantil ajuda as crianças a aprimorarem suas habilidades de linguagem e alfabetização. Ao ouvirem e lerem histórias, elas ampliam seu vocabulário, aprendem novas estruturas gramaticais e desenvolvem uma compreensão mais profunda da linguagem. Quando criam experiências positivas com os livros, as crianças são mais propensas a criar o hábito de ler ao longo da vida, o que pode trazer inúmeros benefícios, como: melhoria na compreensão de texto, aumento do conhecimento e ampliação da imaginação.

As cores exercem papel crucial no mundo, ultrapassando o visual e aprofundando nos domínios emocionais, psicológicos e físicos. Desde os tempos antigos, as cores têm sido um elemento intrínseco à nossa existência, construindo nossa visão do mundo e influenciando nossas interações no dia a dia.

Elas estão diretamente ligadas à nossa história, cultura e identidade, transmitindo significados que vão além das palavras. Da tranquilidade do azul do mar à energia vibrante de um girassol amarelo, cada matiz desencadeia uma resposta única.

Segundo a autora Eva Heller em “A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão”, as cores e sentimentos não se combinam ao acaso e nem são questões de gosto individual. São vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e pensamento.

A importância da psicologia das cores na infância é particularmente evidente na literatura infantil, onde autores e ilustradores utilizam paletas cromáticas para invocar emoções, transmitir mensagens e estimular a imaginação das crianças. Além disso, os livros fazem com que a criança interaja mais com o mundo real, e fique menos tempo em frente às telas - hábito que se tornou recorrente nos últimos anos.

As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos. (MODESTO, Farina; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho, 2011)

Ao explorar a importância das cores na infância através da lente da literatura infantil, se preza ainda mais a influência que elas exercem no desenvolvimento das crianças e na formação de suas percepções e experiências. Livros como “O Pequeno Príncipe” e “Alice no País das Maravilhas” são exemplos notáveis de como as cores desempenham um papel vital na narrativa e no desenvolvimento dos personagens.



Figura 1: Ilustração do livro “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll

Neste contexto, a criação de um livro infantil que explore as cores de forma lúdica e educativa torna-se uma ferramenta valiosa para introduzir as crianças ao mundo cromático, ao mesmo tempo em que estimula sua imaginação, criatividade e interação com o mundo fora dos celulares. Ao mergulhar nas páginas coloridas do livro, as crianças não apenas aprenderão sobre as cores, mas também compreenderão a sua importância no mundo que as cerca, enriquecendo assim sua compreensão do universo em que vivem.

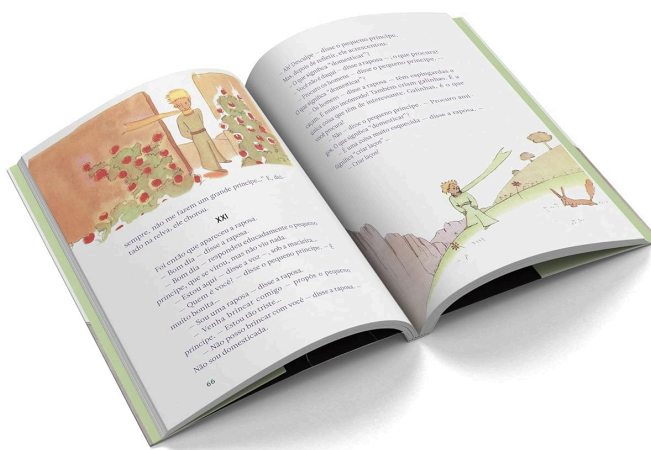


Figura 2: Interior do livro “O Pequeno Príncipe”, de Antoine de Saint Exupéry

1.1 Problematização

Como criar um livro que seja educativo e ao mesmo tempo divertido para o público infantil utilizando as cores como tema principal?

1.2 Objetivo

1.2.1 Objetivo Geral

Produzir um livro infantil sobre a importância das cores no mundo.

1.2.2 Objetivo Específico

- a) Criar um livro divertido e atraente para crianças de 4 a 6 anos
- b) Pesquisar sobre o público alvo
- c) Compreender as necessidades de um livro didático sobre as cores para as crianças
- d) Apresentar a leitura como uma forma de tempo de qualidade além das telas
- e) Criar uma boa experiência de leitura, da capa ao epílogo
- f) Utilizar ferramentas como ilustração e interação para atrair o leitor
- g) Pesquisar tipografia, cor
- h) Pesquisar sobre Grid

- i) Pesquisar tipos de Ilustração
- j) Pesquisar sobre papel
- k) Ter audiodescrição do livro

1.3 Justificativa

A psicologia das cores exerce uma influência profunda no desenvolvimento cognitivo, emocional e comportamental das crianças desde cedo, oferecendo contribuições significativas ao ambiente educacional e de leitura infantil. Estudos psicológicos e pedagógicos indicam que as cores podem afetar diretamente o estado emocional das crianças, moldando suas percepções, preferências e comportamentos. Cores suaves, como azul e verde, apresentam um efeito calmante e tranquilizador, enquanto tons vibrantes, como o vermelho, promovem um aumento de energia e excitabilidade. Dessa forma, o uso consciente das cores no ambiente e nos materiais de leitura infantil pode potencializar uma experiência mais envolvente e motivadora para a criança.

Outro aspecto relevante é o papel das associações culturais e sociais atribuídas às cores, que variam em diferentes contextos culturais e étnicos e afetam a forma como as crianças interpretam e respondem às cores. Adams e Osgood (1973) destacam que essas associações culturais influenciam as percepções e comportamentos, enfatizando a importância de considerar essas variações culturais ao aplicar a psicologia das cores na educação infantil.

Além disso, o uso das cores em livros ilustrados tem mostrado incentivar o interesse das crianças pela leitura, como evidenciado por Menegazzi e Debus (2018). A presença de ilustrações coloridas nos livros infantis não apenas aumenta a atratividade visual, mas também facilita a compreensão das histórias, auxiliando na retenção e engajamento das crianças. Diante disso, este trabalho de conclusão de curso propõe explorar a importância das cores e dos livros ilustrados na infância, mostrando como o Design pode desempenhar um papel central no dia a dia das crianças, mesmo nos pequenos detalhes, ao ensinar e divertir de forma lúdica.

2. MÉTODOS E TÉCNICAS

O método aplicado na criação deste projeto foi o “Design Thinking”, utilizando como base o livro de Maurício Vianna. Desenvolvido como uma abordagem inovadora, o Design Thinking foca no ser humano e explora a multidisciplinaridade, a colaboração e a materialização de ideias e processos como caminhos para soluções criativas em negócios.

Acredita-se que não é possível resolver problemas utilizando o mesmo pensamento que os originou. Assim, desafiar normas e padrões empresariais está no cerne do Design Thinking. Ao questionar os modelos de pensamento, comportamento e emoção, essa metodologia gera soluções com novos significados, enriquecendo a experiência humana em seus aspectos cognitivo, emocional e sensorial.

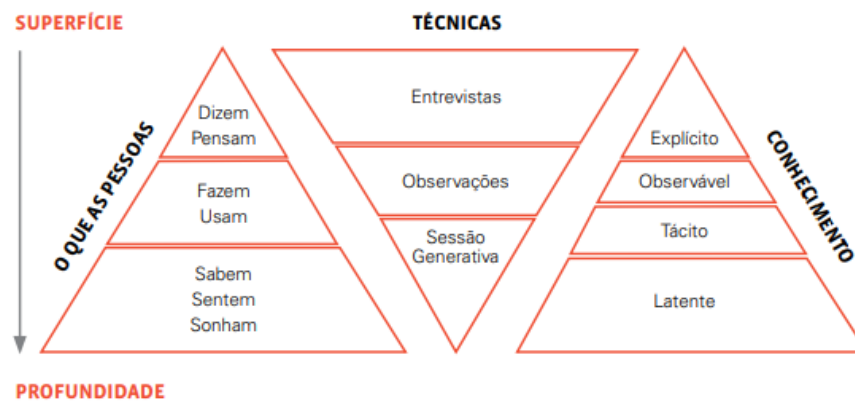


Figura 3: Métodos do Design Thinking (Sleeswijkvisser et al. 2005)

3. IMERSÃO EM PROFUNDIDADE

A etapa de Imersão em Profundidade começa com a criação de um Plano de Pesquisa detalhado, abrangendo protocolos para pesquisa primária, identificação de perfis de usuários e definição de atores-chave para recrutamento, além do mapeamento dos contextos a serem estudados. Em campo, os participantes dessas interações são abordados para identificar suas expectativas, necessidades e valores, proporcionando uma visão aprofundada de suas experiências e perspectivas no uso dos produtos e serviços explorados no projeto.

3.1 Sombra

É o acompanhamento do usuário (ou outro ator do processo) ao longo de um período de tempo, durante o qual se observa sua interação com o produto ou serviço em análise. Atuando como uma “sombra”, o pesquisador não interfere nas ações do usuário; apenas observa atentamente.

SOMBRA (CRIANÇA COM HÁBITOS DE LEITURA)	
DURANTE A SEMANA	AOS FINS DE SEMANA
09H Acordar	09H Acordar
10H Café da manhã + televisão	10H Café da manhã
11H Brincadeiras em casa	11H Brincadeiras ao ar livre
12H Almoço	12H Leitura com os pais
13H Entrada na escola	13H Almoço
18H Saída da escola	15H Acordar da soneca
19H Leitura com os pais	17H Televisão
20H Deveres de casa	19H Brincadeiras em casa
21H Dormir	20H Leitura com os pais
	22H Dormir

Figura 4: Sombra (criança com hábitos de leitura)



Figura 5: Sombra (criança sem hábitos de leitura)

4. ANÁLISE E SÍNTESE

Após a etapa de coleta de dados na fase de Imersão, os próximos passos envolvem a análise e a síntese das informações obtidas. Nesse processo, os insights são estruturados para identificar padrões e formular desafios que facilitem a compreensão aprofundada do problema.

4.1 Análise de Similares



Figura 6: Análise de Similares do livro "A Ilha das Emoções", de Paula Raskin | Fonte: Autora



Figura 7: Análise de Similares do livro "Cadê os Bichos?", e Cris Eich | Fonte: Autora

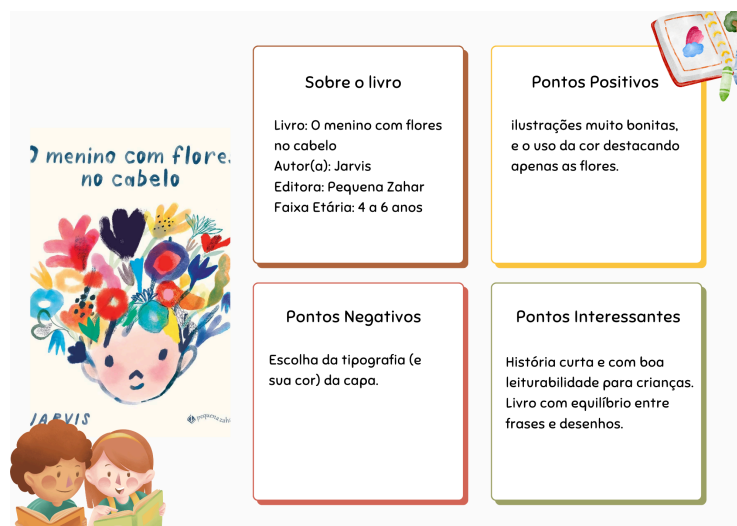


Figura 8: Análise de Similares do livro “O menino com flores no cabelo”, de Jarvis | Fonte: Autora



Figura 9: Análise de Similares do livro “O Monstro das Cores”, de Anna Llenas | Fonte: Autora



Figura 10: Análise de Similares do livro "O País das Emoções", de Ana Lygia Bezerra | Fonte: Autora



Figura 11: Análise de Similares do livro "O que tem atrás da porta?", de Nicola O'Byrne



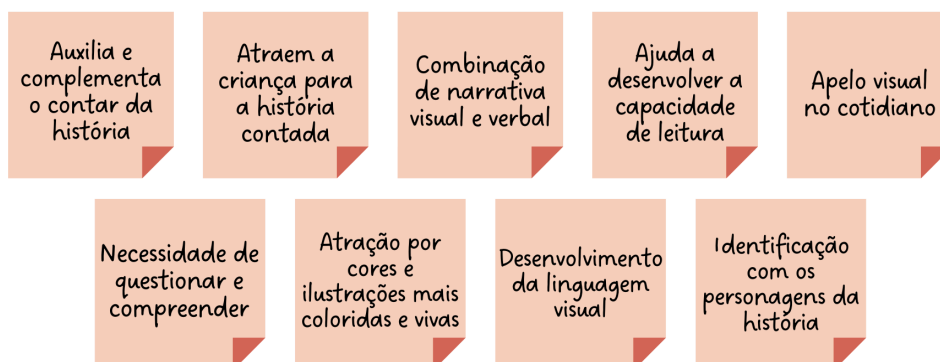
Figura 12: Análise de Similares do livro "Quem soltou o Pum?", de Blandina Franco | Fonte: Autora

4.2 Cartões de Insight e Diagrama de Afinidades

Os Cartões de Insight são reflexões fundamentadas em dados reais obtidos nas Pesquisas Exploratórias, Desk e em Profundidade, transformadas em cartões que permitem consulta rápida e fácil manuseio. Cada cartão geralmente inclui um título que resume o achado, o texto original coletado durante a pesquisa e sua fonte.

O Diagrama de Afinidades organiza e agrupa esses Cartões de Insight com base em afinidade, similaridade, dependência ou proximidade, gerando um diagrama que revela as macro áreas relacionadas ao tema trabalhado, suas subdivisões e as interdependências entre elas.

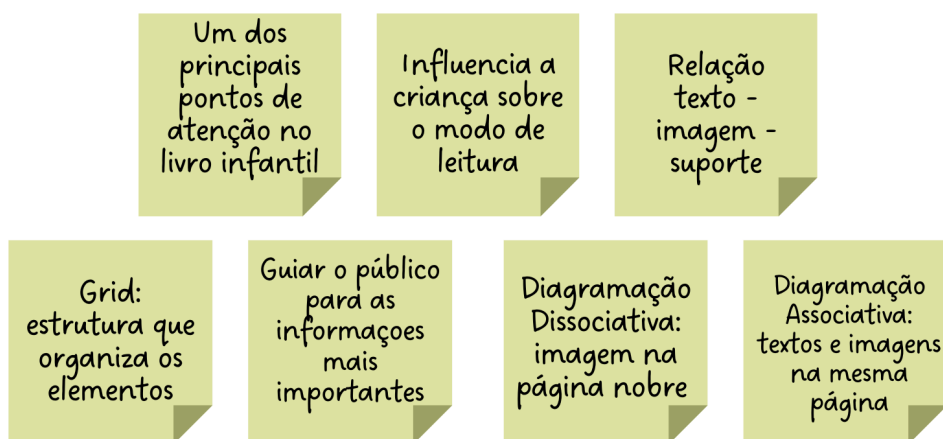
ILUSTRAÇÕES INFANTIS



Fonte: Do Desenho à Ilustração Infantil | 2012 | Marta Sofia Diogo Ribeiro

Figura 13: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Ilustrações Infantis

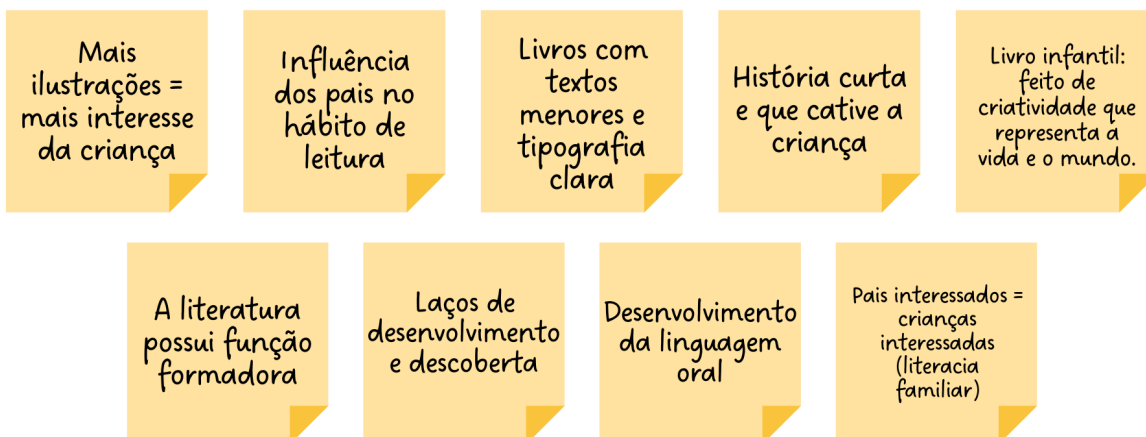
DIAGRAMAÇÃO



Fonte: O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo | 2018 | Douglas Menegazzi e Eliane Santana Dias Debus

Figura 14: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Diagramação

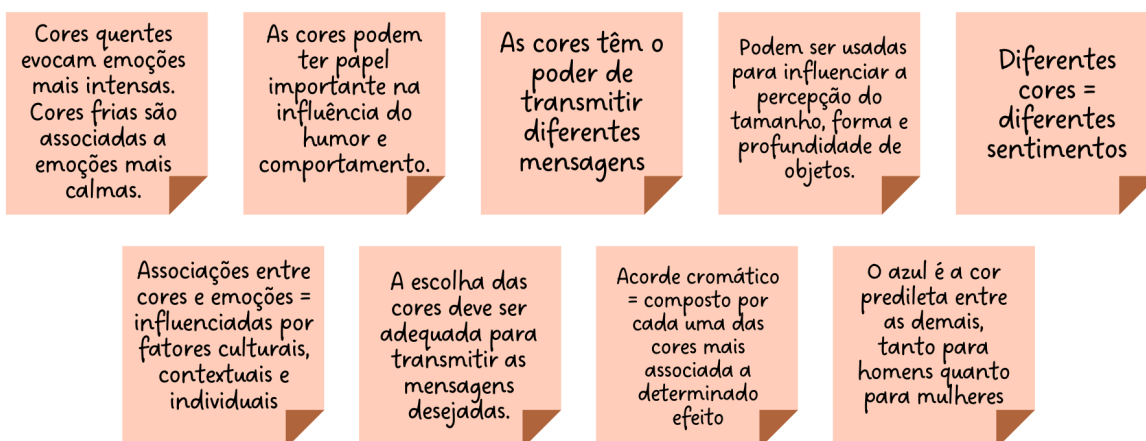
LITERATURA INFANTIL



Fonte: Importância da leitura no Jardim de Infância e no respectivo ambiente familiar | 2022 |
Andreia Filipa Castela Baptista Arzileiro

Figura 15: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Literatura Infantil

PSICOLOGIA DAS CORES



Fonte: Psicologia das Cores | 2002 | Eva Heller

Figura 16: Cartão de Insight e Diagrama de Afinidades - Psicologia das Cores

4.3 Critérios Norteadores

São diretrizes balizadoras para o projeto, evidenciando aspectos que não devem ser perdidos de vista ao longo de todas as etapas. Surgem da análise dos dados coletados, do escopo determinado para o projeto e do direcionamento sugerido pelo cliente. Servem como base para a determinação dos limites do projeto e seu verdadeiro propósito.

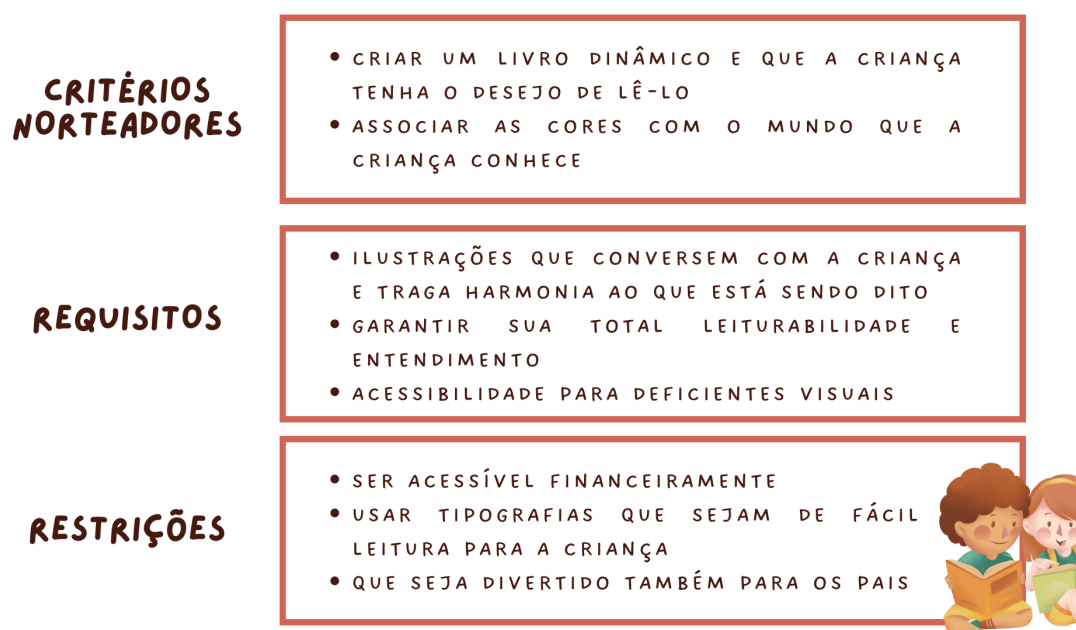


Figura 17: Critérios Norteadores | Fonte: Autora

4.4 Personas

São arquétipos, personagens ficticiais, criados a partir da síntese de comportamentos observados entre consumidores com perfis extremos. Representam as motivações, desejos, expectativas e necessidades, reunindo características significativas de um grupo mais abrangente.

QUEM SOU EU?



CATARINA BORGES

LEITORA
6 ANOS

SOBRE:

CATARINA É UMA MENINA MEIGA E DELICADA, ESTÁ SEMPRE NA COMPANHIA DE SEU CACHORRO DE PELÚCIA E UM LIVRO COM MUITAS IMAGENS. ELA PASSA SEUS MOMENTOS DE LAZER BRINCANDO COM SUAS BONECAS E CONTANDO HISTÓRIAS PARA ELAS, ALÉM DE SE DIVERTIR ASSISTINDO DESENHOS ANIMADOS.

SEUS INTERESSES:

- BICHOS DE PELÚCIA
- LIVROS DE TODOS OS TEMAS
- BONECAS
- CONTOS DE FADAS
- DESENHOS ANIMADOS



O QUE NÃO GOSTA:

01	HISTÓRIAS COM VILÕES ASSUSTADORES	02	DORMIR COM A LUZ APAGADA
03	JOGOS DE CELULAR E COMPUTADOR	04	FALAR EM PÚBLICO E APRESENTAÇÕES NA ESCOLA



Figura 18: Persona - Catarina Borges | Fonte: Autora

QUEM SOU EU?

FRANCISCO MARTINS

GAMER
7 ANOS

SOBRE:

FRANCISCO É QUIETO, MAS GENTIL, E AMA JOGAR NO CELULAR E É SUPER ANTENADO EM TECNOLOGIA. SE DIVERTE NO MUNDO FICTÍCIO DE JOGOS DE AVENTURA, NÃO CONVIVENDO MUITO COM O EXTERIOR DURANTE GRANDE PARTE DE SEU DIA.

SEUS INTERESSES:

- JOGOS VIRTUAIS (PRINCIPALMENTE DE AVENTURA)
- DESENHOS ANIMADOS
- BRINCAR DENTRO DE CASA
- TRANSFORMERS

O QUE NÃO GOSTA:

01	LER	02	DESENHOS MUITO LONGOS
03	BRINCAR AO AR LIVRE	04	BRINCAR COM OUTRAS CRIANÇAS






Figura 19: Persona - Francisco Martins | Fonte: Autora



Figura 20: Persona - Lucas Moraes | Fonte: Autora

4.5 Mapa Conceitual

É uma visualização gráfica, construída para simplificar e organizar visualmente dados complexos de campo, em diferentes níveis de profundidade e abstração. Seu

objetivo é ilustrar os elos entre os dados e assim permitir que os novos significados sejam extraídos das informações levantadas nas etapas iniciais da Imersão.

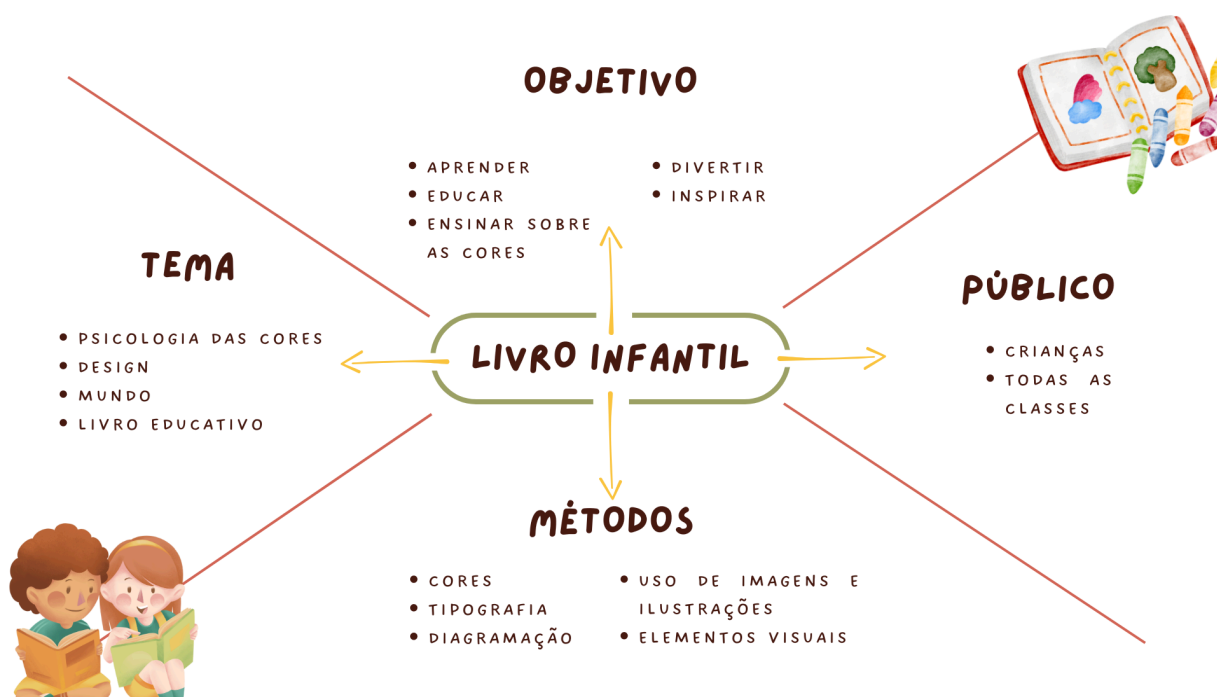


Figura 21: Mapa Conceitual | Fonte: Autora

5. IDEIAÇÃO

Tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado.

5.1 Brainstorming

Para dar início à fase de Ideação, a autora gerou ideias para o produto final, utilizando as etapas de imersão e análise como base. Nesta fase, não houve julgamento das ideias - o foco foi totalmente na criatividade e na busca por uma solução para o projeto.

1. Usar ilustrações coloridas, feitas de acordo com a história
2. Deve conter textos curtos e com boa legibilidade e leitura
3. Capa fosca
4. Material resistente, por ser para o público infantil
5. Folhas com acabamento brilhoso
6. Formato quadrado
7. Deve conter elementos que atraiam o leitor
8. Utilizar inspirações do dia a dia da criança
9. Tamanho ideal para conforto da criança

5.2 Painel Semântico



Figura 22: Painel Semântico - Capas de Livros | Fonte: Autora



Figura 23: Painel Semântico - Ilustrações | Fonte: Autora

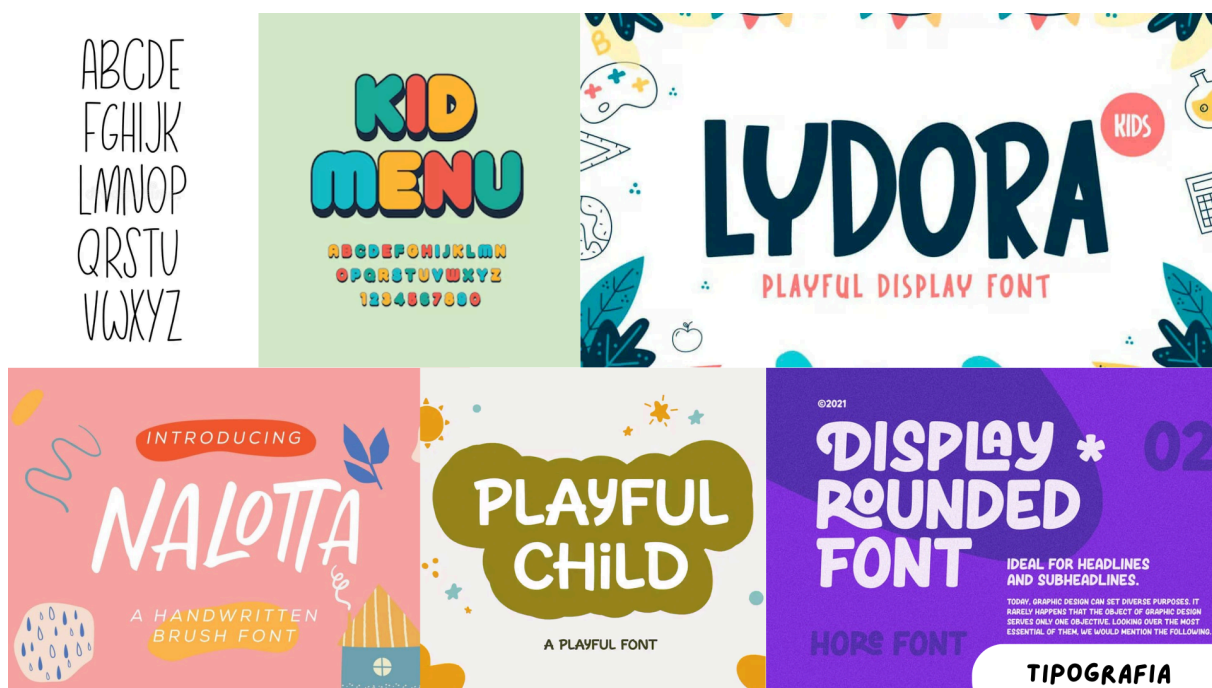


Figura 24: Painel Semântico - Tipografia | Fonte: Autora

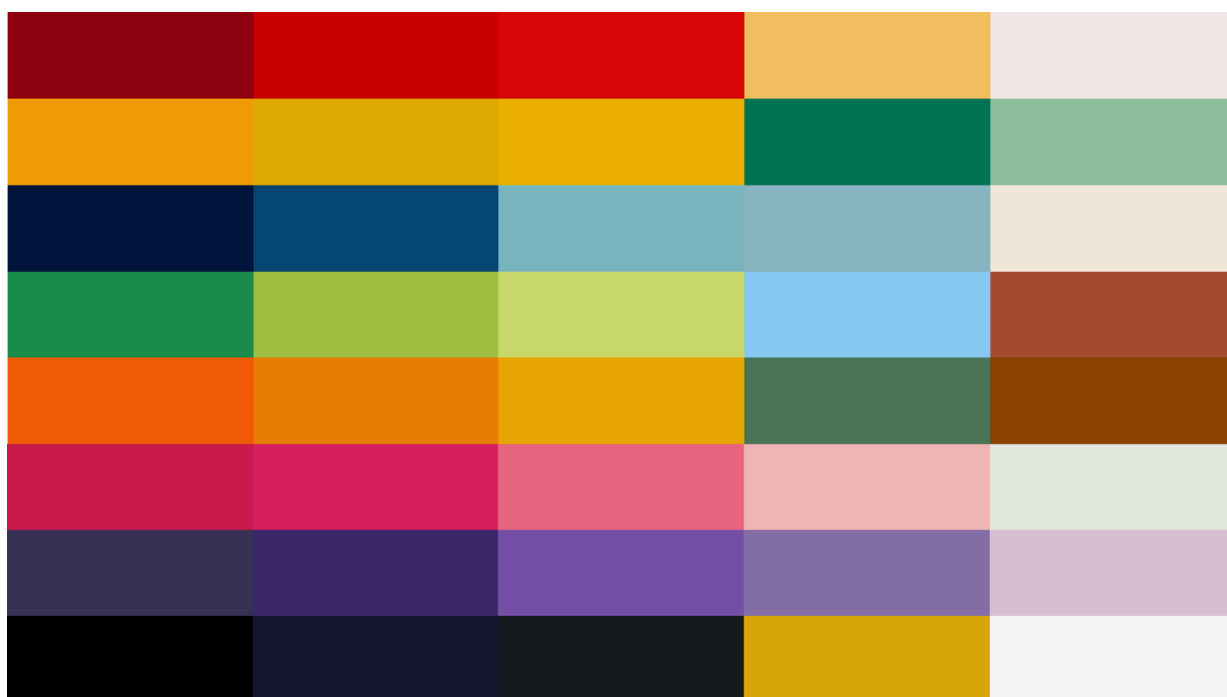


Figura 25: Painel Semântico - Cores | Fonte: Autora

5.3 Cardápio de Ideias

Para uma organização mais clara e visual, foi escolhido o uso de um "cardápio de ideias", onde as ideias levantadas foram apresentadas em cartões, cada um relacionado ao seu respectivo tema.



Figura 26: Cardápio de Ideias - Design | Fonte: Autora

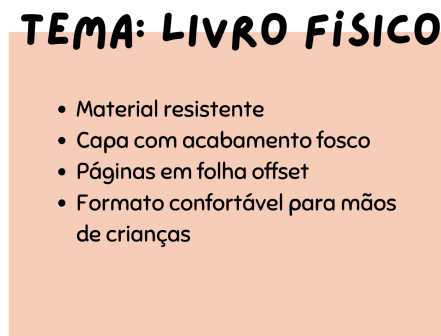


Figura 27: Cardápio de Ideias - Livro físico | Fonte: Autora

TEMA: ILUSTRAÇÕES

- Imagens divertidas e claras
- Cores de acordo com seu significado
- Desenhos infantis e que atraiam o público infantil
- Boa visibilidade

Figura 28: Cardápio de Ideias - Ilustrações | Fonte: Autora

6. PROTOTIPAÇÃO

Essa etapa tem a função de validar as ideias geradas e, embora geralmente seja uma das últimas fases do Design Thinking, pode ser realizada em paralelo com as etapas de Imersão e Ideação ao longo do projeto.

É uma ferramenta de aprendizado sob duas perspectivas:

- Para a equipe do projeto: ao dar forma à ideia, é necessário desenvolver detalhes, aumentando gradualmente o nível de fidelidade da solução.
- Para o usuário: ao interagir com o modelo em diferentes contextos, o usuário pode avaliá-lo e fornecer feedback valioso para sua evolução e aperfeiçoamento.

6.1 Geração de Ideias para capa

Foram criadas três propostas de capas para o livro, explorando diferentes conceitos visuais. As ideias inicialmente foram esboçadas em papel, e posteriormente aperfeiçoadas digitalmente.

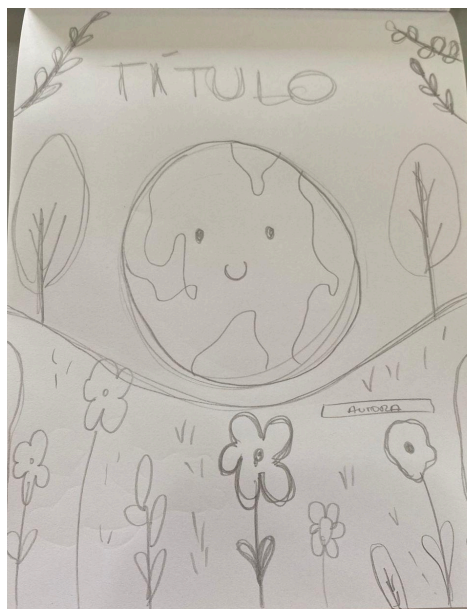


Figura 29: Esboço da capa - Ideia 1 | Fonte: Autora

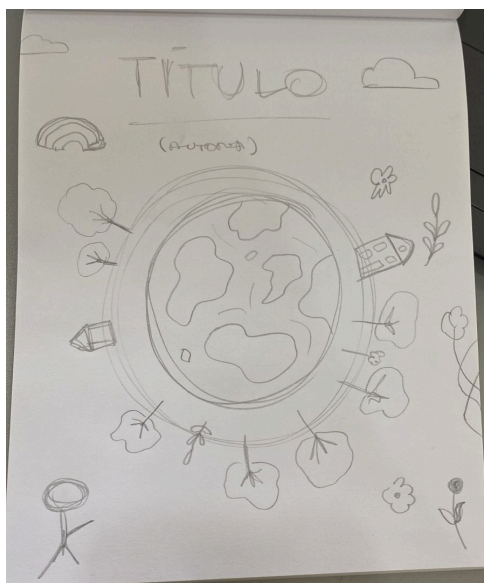


Figura 30: Esboço da capa - Ideia 2 | Fonte: Autora

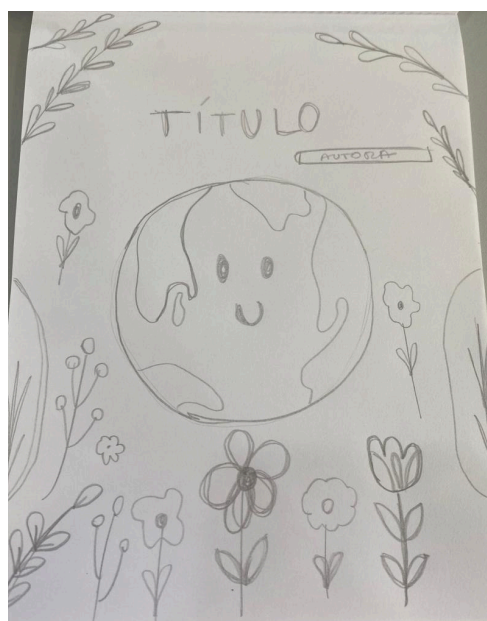


Figura 31: Esboço da capa - Ideia 3 | Fonte: Autora



Figura 32: Capa digital - Ideia 1 | Fonte: Autora



Figura 33: Capa digital - Ideia 2 | Fonte: Autora



Figura 34: Capa digital - Ideia 3 | Fonte: Autora

6.1.1 Matriz de Posicionamento da Capa

Após testar e comparar as opções por meio de uma matriz, foi selecionada a versão final, que sintetiza as melhores características de cada proposta.

	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3
Cores	Bom	Ruim	Bom
Ilustração	Bom	Médio	Médio
Elementos	Bom	Ruim	Médio
Mensagem	Bom	Bom	Bom
Criatividade	Bom	Bom	Médio

Figura 35: Matriz de Posicionamento - Capa | Fonte: Autora

6.2 Geração de Ideias das ilustrações internas

Foram desenvolvidas três propostas de ilustrações internas para o livro, cada uma explorando as ideias centrais do livro. Foi feito o estudo em papel e, posteriormente, foram aperfeiçoadas digitalmente. Essas ilustrações foram projetadas para complementar o conteúdo textual, trazendo uma interação visual que enriquece a narrativa e proporciona uma experiência mais envolvente para o leitor.

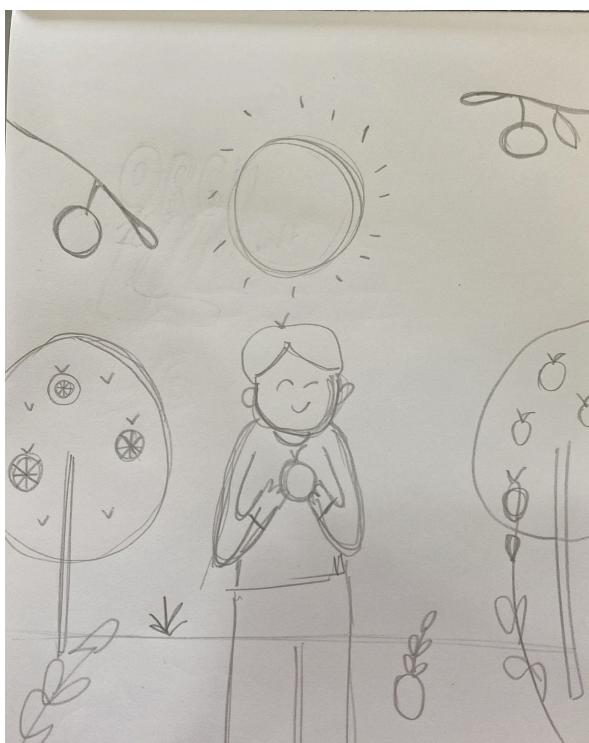


Figura 36: Esboço do desenho interno - Ideia 1 | Fonte: Autora



Figura 37: Esboço do desenho interno - Ideia 2 | Fonte: Autora



Figura 38: Esboço desenho interno - Ideia 3 | Fonte: Autora



Figura 39: Desenho interno digital - Ideia 1 | Fonte: Autora



Figura 40: Desenho interno digital - Ideia 2 | Fonte: Autora



Figura 41: Desenho interno digital - Ideia 3 | Fonte: Autora

6.2.1 Matriz de Posicionamento das ilustrações internas

Após testar e comparar as opções por meio de uma matriz, foi selecionado o estilo final de desenho a ser seguido.

	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3
Cores	Ruim	Bom	Ruim
Ilustração	Ruim	Bom	Médio
Elementos	Médio	Bom	Médio
Mensagem	Médio	Bom	Médio
Criatividade	Médio	Bom	Médio

Figura 42: Matriz de Posicionamento - Ilustrações internas | Fonte: Autora

6.3 Geração de Ideias do grid

Foram desenvolvidas três propostas de grid para o livro, cada uma explorando as melhores opções de organização, visando facilitar a leitura para crianças. O estudo inicial foi feito em papel, e as propostas foram aperfeiçoadas digitalmente.

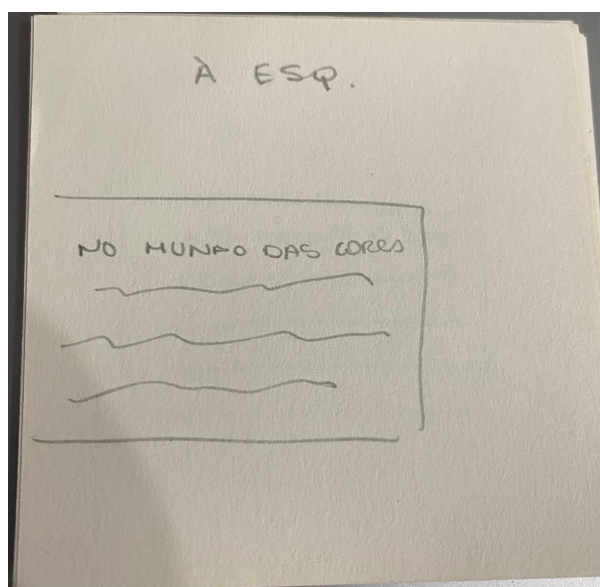


Figura 43: Rascunho do grid - Ideia 1 | Fonte: Autora

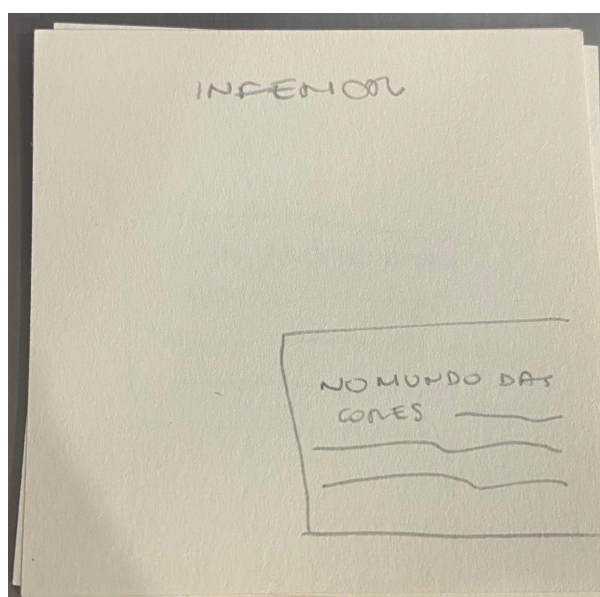


Figura 44: Rascunho do grid - Ideia 2 | Fonte: Autora

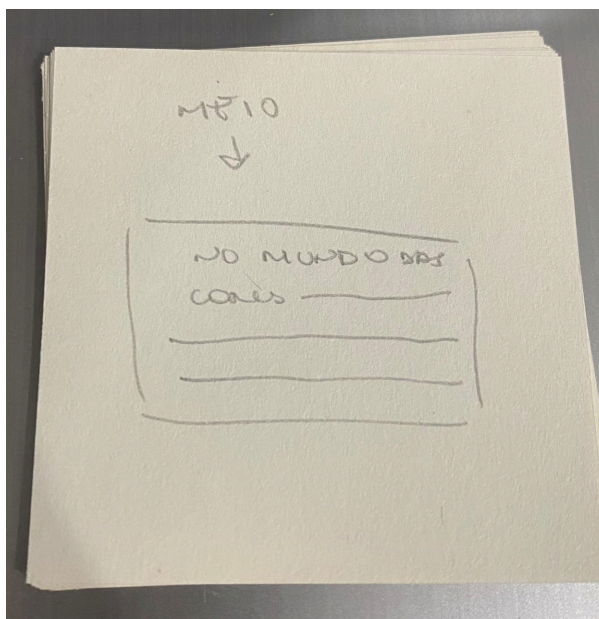


Figura 45: Rascunho do grid - Ideia 3 | Fonte: Autora

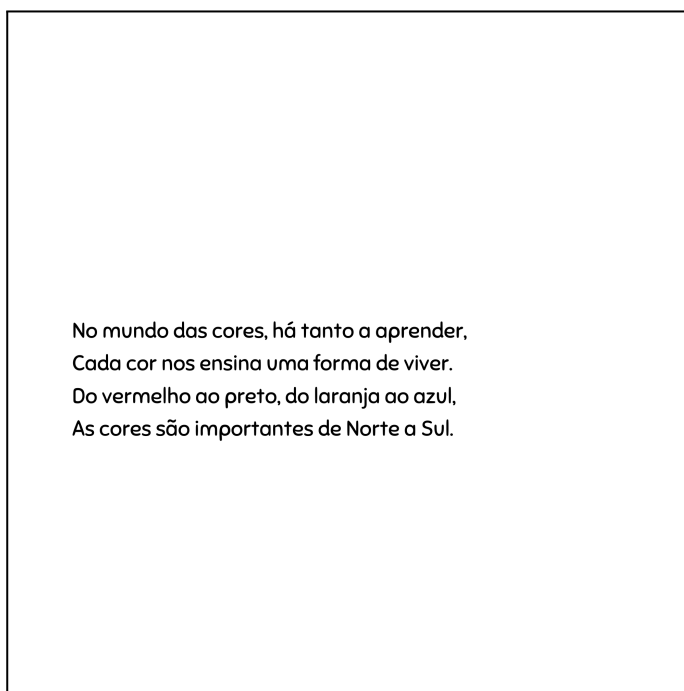


Figura 46: Digital - Ideia de Grid 1 | Fonte: Autora

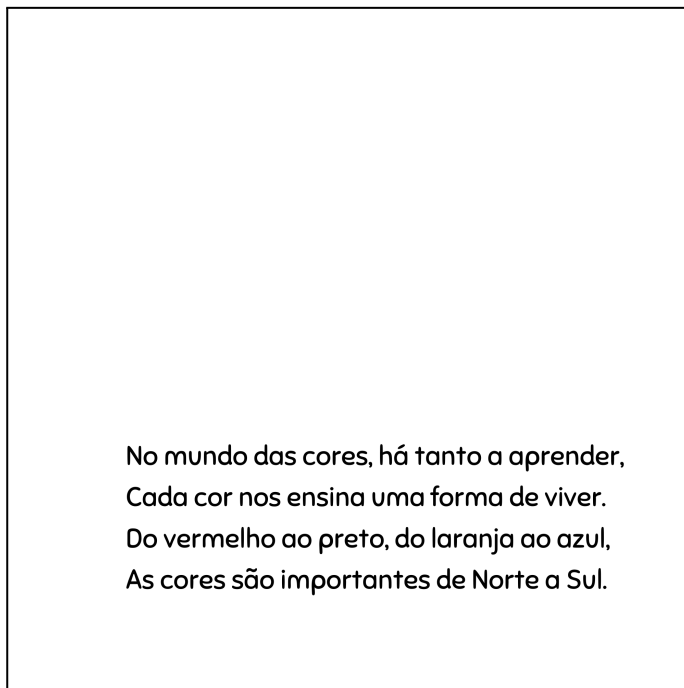


Figura 47: Ideia de Grid 2 | Fonte: Autora

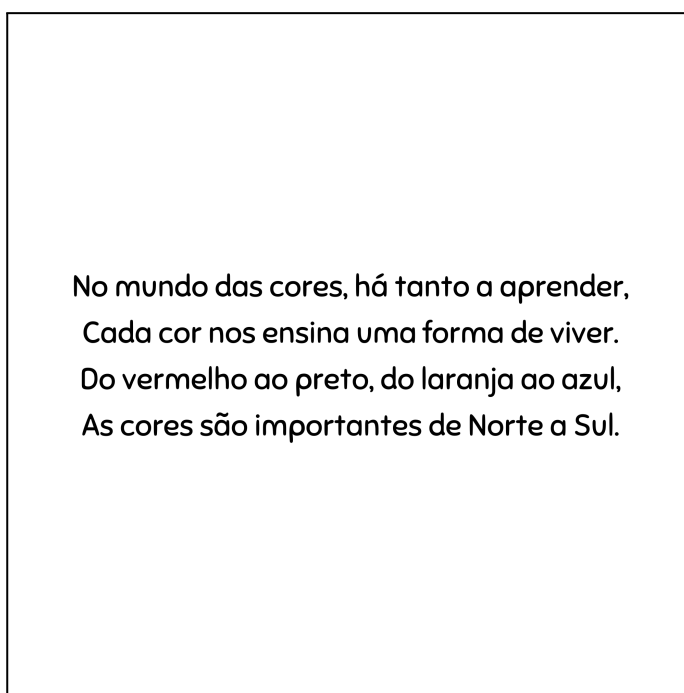


Figura 48: Ideia de Grid 3 | Fonte: Autora

6.3.1 Matriz de Posicionamento do grid

O melhor grid foi escolhido para garantir uma leitura clara e acessível, trazendo uma interação visual que enriquece a narrativa e proporciona uma experiência mais envolvente e confortável para o leitor infantil.

	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3
Leiturabilidade	Médio	Ruim	Bom
Aparência	Médio	Ruim	Bom
Organização	Médio	Ruim	Bom
Mensagem	Médio	Ruim	Bom
Criatividade	Ruim	Ruim	Bom

Figura 49: Matriz de Posicionamento - Grid | Fonte: Autora

6.4 Geração de Ideias da tipografia

Foram avaliadas três propostas de tipografia para os textos principais do livro, visando maior legibilidade e agrado para crianças. O estudo foi feito digitalmente.



Figura 50: Ideia de tipografia 1

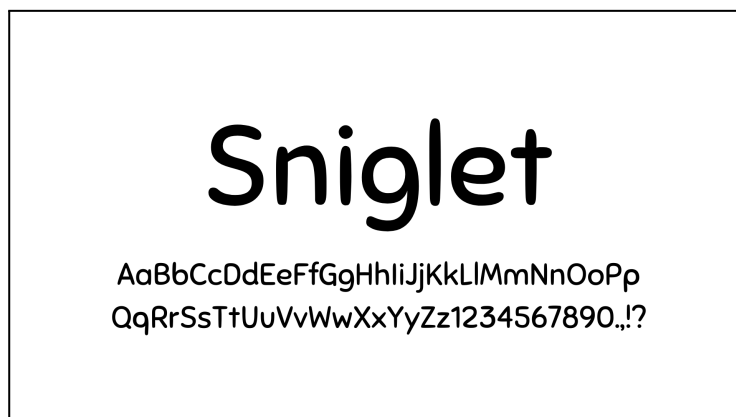


Figura 51: Ideia de tipografia 2

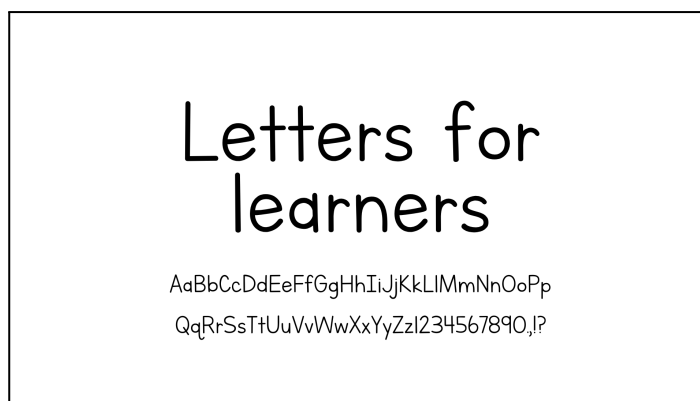


Figura 52: Ideia de tipografia 3

6.4.1 Matriz de Posicionamento da tipografia

A tipografia foi cuidadosamente escolhido para garantir leitura clara e acessível, promovendo uma interação visual que enriquece a narrativa e oferece ao leitor infantil uma experiência envolvente e confortável.

	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3
Leiturabilidade	Ruim	Bom	Médio
Aparência	Ruim	Bom	Bom
Organização	Ruim	Bom	Médio
Mensagem	Ruim	Bom	Médio
Criatividade	Ruim	Médio	Ruim

Figura 53: Matriz de Posicionamento - Tipografia | Fonte: Autora

6.5 Protótipo final do livro

O protótipo final foi desenvolvido com base nos resultados das matrizes de posicionamento, garantindo que o produto entregue fosse o mais satisfatório possível para as crianças. A proposta é trazer ainda mais diversão e proporcionar uma experiência lúdica que desperte o interesse e a imaginação dos pequenos.



Figura 54: Contracapa e Capa



Figura 55: Verso da capa e Página 1



À minha criança interior.
Sem ela, nada disso seria possível!

Ao meu cachorrinho Spike, que me
acompanhou nas madrugadas
incessantes de trabalho.

Escrito e Ilustrado por Maria Eduarda Toledo
Gráfica: Printi
Parceria: Agência BIZ
Copyright © Maria Eduarda Toledo, 2024

AGÊNCIA
BIZ

2

Este livro pertence a:

3

Figura 56: Páginas 2 e 3



No mundo das cores, tudo é magia,
Cada cor que vemos traz sua alegria.
Em casa, na rua, na escola também,
Venha descobrir o que cada cor contém!

5

Figura 57: Páginas 4 e 5

O **vermelho** é quente, faz o coração bater,
Traz coragem, força e faz a gente crescer!
É o morango doce que adoramos provar,
E a cor que nos faz amar!

6



Figura 58: Páginas 6 e 7



O **amarelo** é o sol que brilha no céu,
É o sorrisinho que desenhemos no papel.
Traz felicidade, é pura energia,
Faz a gente sorrir, com muita alegria!

9

Figura 59: Páginas 8 e 9

O azul é tranquilo, como o céu e o mar,
 É a calma que vem e faz a gente relaxar.
 É o travesseiro macio, que ajuda a sonhar,
 Com o azul ao redor, dá vontade de descansar.

10



Figura 60: Páginas 10 e 11



O verde é a árvore que cresce sem parar,
 É a melancia que a gente quer provar,
 É o sapo na lagoa, a folha no quintal,
 Com esta cor, tudo é especial!

13

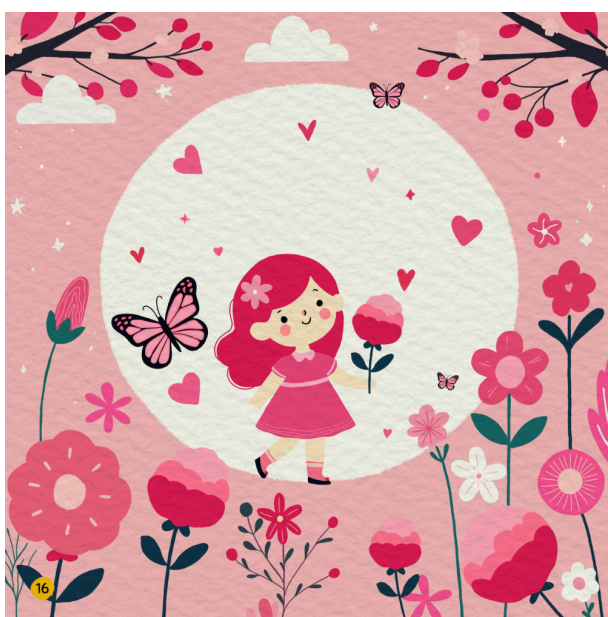
Figura 61: Páginas 12 e 13

Laranja é a fruta, doce e saborosa,
 É o pôr do sol, que deixa a Terra maravilhosa.
 É a tarde ensolarada, com brilho e calor,
 Com laranja no ar, tudo ganha mais cor!

14



Figura 62: Páginas 14 e 15



O rosa é a flor, delicada no jardim,
 É o algodão doce que te faz sorrir assim.
 Traz o amor e carinho em tudo que faz,
 Com rosa, o coração bate em paz.

17

Figura 63: Páginas 16 e 17

O roxo representa o final do dia,
Traz mistério e muita sabedoria.
É a uva na mesa e o lilás no luar,
Essa cor faz a gente se encantar.

18



19

Figura 64: Páginas 18 e 19



20

Preto é o gatinho que vigia o portão,
É a sombra na rua, cheia de emoção,
É a tinta no papel, que desenha sem parar,
É o espaço profundo, onde as estrelas vão brilhar.

21

Figura 65: Páginas 20 e 21

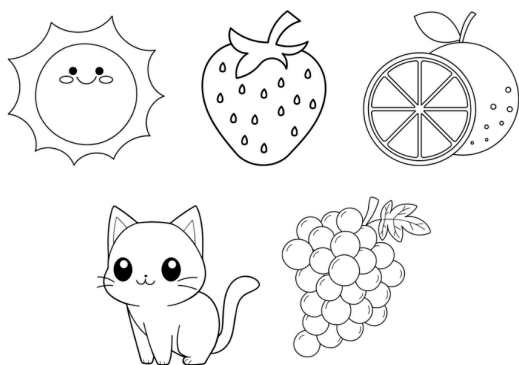
No mundo das cores, há tanto a aprender,
Cada cor nos ensina uma forma de viver.
Do vermelho ao preto, do laranja ao azul,
As cores são importantes de Norte a Sul.

22



Figura 66: Páginas 22 e 23

Pinte os desenhos com as cores do livro.
Não se esqueça de usar a criatividade!



24

Ligue as cores aos seus nomes. Se precisar,
peça ajuda ao papai ou à mamãe!



25

Figura 67: Páginas 24 e 25

Cole nos círculos um objeto que você encontrar com as cores correspondentes.



26

Pode ser uma página de revista, um desenho que você gosta ou até mesmo algo da natureza!



27

Figura 68: Páginas 26 e 27



Leia o QR Code e acesse o Audiobook!

28



Figura 69: Página 28 e verso da contracapa

7. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do livro infantil "No Mundo das Cores" foi um projeto desafiador e enriquecedor, permitindo explorar a importância das cores no mundo e sua influência no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Ao longo do processo de criação, o Design Thinking foi fundamental para que o produto final atendesse às expectativas e necessidades do público-alvo, proporcionando uma experiência educativa, lúdica e visualmente atraente.

Através de pesquisas sobre psicologia das cores, público-alvo e análise de livros similares, foi possível estruturar um livro que não apenas educa, mas também diverte as crianças, incentivando a leitura de maneira significativa. O uso de prototipação, juntamente com as matrizes de posicionamento, possibilitou refinar cada detalhe do livro, desde a capa até as ilustrações internas, assegurando que o resultado fosse o mais envolvente e adequado possível.

Espera-se que esta proposta pedagógica de leitura das cores possa reafirmar a relevância do design na criação de produtos educativos e na contribuição para o desenvolvimento infantil, destacando o papel crucial que as cores desempenham na formação das percepções e experiências das crianças. Além disso, com o recurso de audiodescrição, espera-se que o livro alcance um público ainda maior, possibilitando que crianças com deficiências visuais e seus pais tenham acesso ao conteúdo e possam se beneficiar da experiência educativa oferecida.

Ao concluir este projeto, a proposta se consolida como uma ferramenta valiosa, que incentiva a interação das crianças com o mundo ao seu redor e promove a leitura como uma atividade lúdica e enriquecedora.

REFERÊNCIAS

ADAMS, F. M.; OSGOOD, C. E. **A cross-cultural study of the affective meanings of color.** *Journal of cross-cultural psychology*, v. 4, n. 2, 1973. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/002202217300400201>

ARZILEIRO, A.F.C.B. **A importância da leitura no jardim de infância e no respectivo ambiente familiar.** Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/41691>

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão.** 1ª Edição. São Paulo: G. Gili, 2014.

MENEGAZZI, D.; DEBUS, E. S. D. **O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo.** 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2018.162.09>

RIBEIRO, M. S. D. **Do desenho à ilustração infantil.** 2012. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/6343>

VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking.** Rio de Janeiro: MVJ Press, 2012.