

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

**BRUNA DA VEIGA COSTA**

**UMA ARTISTA POR DIA: CARTAS INSPIRADORAS**  
**SOBRE NARRATIVAS FEMININAS NO DESIGN**

**VOLTA REDONDA**

**2024**

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

**UMA ARTISTA POR DIA: CARTAS INSPIRADORAS**  
**SOBRE NARRATIVAS FEMININAS NO DESIGN**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design do  
UniFOA como requisito à obtenção do  
título de bacharel em Design

Aluno:

Bruna da Veiga Costa

Orientadora:

Prof<sup>a</sup>. Mestra Patrícia Soares Rocha  
Alves

**VOLTA REDONDA**

**2024**



Construindo o futuro **com você**.

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, UMA ARTISTA POR DIA: CARTAS INSPIRADORAS SOBRE NARRATIVAS FEMININAS NO DESIGN. Elaborado por BRUNA DA VEIGA COSTA, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 12 de novembro de 2024

Banca Avaliadora

Patricia Soares Rocha Alves  
Professora Orientadora  
Mestre UniFOA

Silvio Wander Machado  
Professor Avaliador  
Mestre UniFOA

Moacyr Ennes Amorim  
Professor Avaliador  
Mestre UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário  
Olezio Galotti

Av. Dauro Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ  
T: (24) 3340-8400 | Cep: 27240-560

## DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus pais e ao meu irmão. Em especial ao meu pai Roberto, que mesmo não estando mais aqui entre a gente, que lá do céu eu sei que está orgulhoso de mim. A minha mãe Nilza Elena, que sempre me ensinou a ser uma mulher forte e destemida. Ao meu irmão Mayke, pois quero ser inspiração para ele. E a mim mesma, que muitas vezes se questionei se chegaria até esse momento.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos meus pais e meu irmão. Agradeço a Thais Melo, que me auxiliou muito nesse processo, me ajudando a ter tranquilidade quando a emoção falava mais alto. Aos meus professores com seus ensinamentos ao longo do curso, e em especial minha orientadora Patrícia Rocha, com sua calma e entusiasmo que me acolhiam em momentos difíceis desse processo. Aos meus amigos que me apoiaram e me acompanharam em todos esses anos. Por fim, agradeço a Deus que me presenteou com o dom da vida que apesar das dificuldades, me presenteou com: força, fé e coragem para seguir em frente ao lado de pessoas que me inspiram.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo explorar a desigualdade histórica que as mulheres enfrentaram e enfrentam até hoje no mercado de trabalho, com foco no campo do design e das artes. Embora a Constituição Federal de 1988 garanta igualdade, na prática, as mulheres continuam lutando por reconhecimento e espaço. A sociedade capitalista e burguesa moldou papéis restritivos para as mulheres, que, historicamente, foram vistas como submissas e objetificadas. Mesmo com o aumento da participação feminina no mercado de trabalho desde os anos 1970, muitas mulheres ainda ocupam posições menos valorizadas. No design, observamos que a história tem privilegiado artistas homens, enquanto as mulheres eram relegadas a papéis passivos, como musas. O trabalho de designers como Marianne Brandt foi subestimado, refletindo o preconceito de gênero e o coletivo Guerrilla Girls, que questiona essa marginalização. A proposta é destacar e valorizar o trabalho de 30 mulheres no design, criando uma coletânea de cartas colecionáveis que apresentem suas trajetórias e realizações. O projeto tem a premissa de dar visibilidade a essas profissionais, que frequentemente são esquecidas pela história e pela mídia.

Palavras chave: Feminismo; Cartas; Design; Audiodescrição

## **ABSTRACT**

The present work aims to explore the historical inequality that women have faced and still face today in the job market, focusing on the field of design and the arts. Although the 1988 Federal Constitution guarantees equality, in practice, women continue to fight for recognition and space. Capitalist and bourgeois society has shaped restrictive roles for women, who have historically been seen as submissive and objectified. Even with the increase in female participation in the job market since the 1970s, many women still occupy less valued positions. In design, we observe that history has privileged male artists, while women were relegated to passive roles, such as muses. The work of designers such as Marianne Brandt has been underestimated, reflecting gender bias and the collective Guerrilla Girls, which questions this marginalization. The proposal is to highlight and value the work of 30 women in design, creating a deck of collectible cards that present their trajectories and achievements. The project's premise is to give visibility to these professionals, who are often forgotten by history and the media.

Key words: Feminism; Cards; Design; Audio Description

## SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO .....	17
1.1. Problematização .....	19
1.2. Objetivo .....	19
1.2.1. Objetivo Geral .....	19
1.2.2. Objetivos Específicos .....	20
1.3. Justificativa .....	20
2. MÉTODOS E TÉCNICAS .....	22
2.1. Imersão Preliminar .....	25
2.2 Imersão Em Profundidade .....	26
2.2.1 Entrevistas .....	26
2.2.2 Cadernos de Sensibilização .....	35
3. ANÁLISE E SÍNTESE .....	47
3.1 Cartões de Insight .....	47
3.2 Critérios Norteadores .....	62
3.3 Personas .....	63
3.4 Mapa Conceitual .....	65
4. IDEAÇÃO .....	66
4.1 Brainstorming .....	66
4.2 Painel Semântico .....	67
4.3 Cardápio de Ideias .....	71
5. PROTOTIPAÇÃO .....	73
5.1 Tipografia .....	73

5.1.1 Matriz de Posicionamento Tipográfico .....	75
5.2 Cartas .....	75
5.2.1 Matriz de Posicionamento Carta .....	80
5.3 Embalagem .....	97
5.3.1 Matriz de Posicionamento Embalagem .....	101
5.4 Protótipo Final .....	107
6. CONCLUSÃO .....	110
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	112

## LISTA DE QUADROS

Figura 1: Entrevistas - Gráfico formação .....	27
Figura 2: Entrevistas - Conhecimentos sobre design .....	27
Figura 3: Entrevistas - Utilização das cartas na rotina diária .....	28
Figura 4: Entrevistas - Relevância das cartas sobre mulheres .....	28
Figura 5: Entrevistas - Interesse nas cartas .....	29
Figura 6: Entrevistas – Utilidade das cartas .....	29
Figura 7: Entrevistas – Contexto de utilização .....	30
Figura 8: Entrevistas - Informações relevantes .....	30
Figura 9: Entrevistas - Disposição das informações .....	31
Figura 10: Entrevistas – Elementos visuais .....	31
Figura 11: Entrevistas – Expectativas de valores .....	32
Figura 12: Entrevistas - Interação com as cartas .....	32
Figura 13: Entrevistas - Interação online .....	33
Figura 14: Entrevistas – Interatividade e conectividade .....	33
Figura 15: Entrevistas – Formato físico ou digital .....	34
Figura 16: Entrevistas – Acessibilidade .....	34
Figura 17: Entrevistas - Inclusão .....	34
Figura 18: Caderno de Sensibilização - Maria Marta .....	35
Figura 19: Caderno de Sensibilização - Maria Marta .....	35
Figura 20: Caderno de Sensibilização - Maria Marta .....	36
Figura 21: Caderno de Sensibilização - Maria Marta .....	36
Figura 22: Caderno de Sensibilização - Maria Marta .....	36

Figura 23: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo .....	37
Figura 24: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo .....	37
Figura 25: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo .....	37
Figura 26: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo .....	38
Figura 27: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo .....	38
Figura 28: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes .....	38
Figura 29: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes .....	39
Figura 30: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes .....	39
Figura 31: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes .....	39
Figura 32: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes .....	40
Figura 33: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa .....	40
Figura 34: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa .....	40
Figura 35: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa .....	41
Figura 36: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa .....	41
Figura 37: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa .....	41
Figura 38: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo .....	42
Figura 39: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo .....	42
Figura 40: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo .....	42
Figura 41: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo .....	43
Figura 42: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz .....	43
Figura 43: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz .....	43
Figura 44: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz .....	44
Figura 45: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz .....	44
Figura 46: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz .....	44

Figura 47: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	45
Figura 48: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	45
Figura 49: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	45
Figura 50: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	45
Figura 51: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	46
Figura 52: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira .....	46
Figura 53: Cartões de Insight – A mulher no trabalho de trabalho .....	47
Figura 54: Cartões de Insight – A mulher no design .....	47
Figura 55: Cartões de Insight – Conjunto de cartas .....	48
Figura 56: Cartões de Insight – Conjunto de cartas .....	48
Figura 57: Cartões de Insight - Estética das Cartas .....	49
Figura 58: Cartões de Insight - Estética das Cartas .....	49
Figura 59: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	50
Figura 60: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	50
Figura 61: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	51
Figura 62: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	51
Figura 63: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	52
Figura 64: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	52
Figura 65: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	53
Figura 66: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	53
Figura 67: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	54
Figura 68: Cartões de Insight – Mulheres no Design .....	54
Figura 69: Cartões de Insight .....	55
Figura 70: Cartões de Insight .....	55

Figura 71: Cartões de Insight .....	55
Figura 72: Cartões de Insight .....	56
Figura 73: Cartões de Insight .....	56
Figura 74: Cartões de Insight .....	56
Figura 75: Cartões de Insight – Fotografias .....	57
Figura 76: Cartões de Insight - Fotografias .....	57
Figura 77: Cartões de Insight - Fotografias .....	57
Figura 78: Cartões de Insight - Fotografias .....	58
Figura 79: Cartões de Insight - Fotografias .....	58
Figura 80: Cartões de Insight - Fotografias .....	58
Figura 81: Cartões de Insight - Fotografias .....	59
Figura 82: Cartões de Insight - Fotografias .....	59
Figura 83: Cartões de Insight - Fotografias .....	59
Figura 84: Cartões de Insight - Fotografias .....	60
Figura 85: Cartões de Insight - Fotografias .....	60
Figura 86: Cartões de Insight - Fotografias .....	60
Figura 87: Cartões de Insight - Fotografias .....	61
Figura 88: Cartões de Insight - Fotografias .....	61
Figura 89: Cartões de Insight - Fotografias .....	61
Figura 90: Persona – Maria Clara .....	63
Figura 91: Persona – Douglas .....	64
Figura 92: Persona – Cristina .....	64
Figura 93: Persona - João Pedro .....	64
Figura 94: Persona - Cláudia .....	65

Figura 95: Mapa conceitual .....	65
Figura 96: Painel semântico - Cores .....	68
Figura 97: Painel semântico - Embalagens .....	68
Figura 98: Painel semântico - Materiais .....	69
Figura 99: Painel semântico - Tipografia .....	69
Figura 100: Painel semântico - Elementos/ilustrações .....	70
Figura 101: Painel semântico - Cartas .....	70
Figura 102: Cardápio de Ideias .....	71
Figura 103: Cardápio de Ideias .....	71
Figura 104: Cardápio de Ideias .....	72
Figura 105: Ideias de tipografias – Aplicação manual .....	73
Figura 106: Ideia de tipografia 1 – Aplicação digital .....	74
Figura 107: Ideia de tipografia 2 – Aplicação digital .....	74
Figura 108: Ideia de tipografia 3 – Aplicação digital .....	74
Figura 109: Matriz de Posicionamento – Tipografia .....	75
Figura 110: Medida da carta .....	76
Figura 111: Esboço - Modelo 1 .....	76
Figura 112: Esboço - Modelo 2 .....	77
Figura 113: Esboço - Modelo 3 .....	77
Figura 114: Protótipo - Modelo 1 .....	78
Figura 115: Protótipo - Modelo 2 .....	78
Figura 116: Protótipo - Modelo 3 .....	79
Figura 117: Matriz de Posicionamento – Cartas .....	80
Figura 118: Carta – Amanda Lobos .....	81

Figura 119: Carta – Anna Castelli Ferrieri .....	81
Figura 120: Carta – Ana Couto .....	82
Figura 121: Carta – Barbara Casasola .....	82
Figura 122: Carta – Belle Kogan .....	83
Figura 123: Carta – Bea Feitler .....	83
Figura 124: Carta – Carolyn Davidson .....	84
Figura 125: Carta – Cas Holman .....	84
Figura 126: Carta – Corita Kent .....	85
Figura 127: Carta – Cristiana Grether .....	85
Figura 128: Carta – Dana Tanamachi .....	86
Figura 129: Carta – Ditha Moser .....	86
Figura 130: Carta – Ellen Lupton .....	87
Figura 131: Carta – Eliane Stephan .....	87
Figura 132: Carta – Flávia Aranha .....	88
Figura 133: Carta – Iris Apfel .....	88
Figura 134: Carta – Juliana Moore .....	89
Figura 135: Carta – Lauren Hom .....	89
Figura 136: Carta – Lilly Reich .....	90
Figura 137: Carta – Patrícia Rocha .....	90
Figura 138: Carta – Louise Fili .....	91
Figura 139: Carta – Muriel Cooper .....	91
Figura 140: Carta – Nancy Skolos .....	92
Figura 141: Carta – Nara Guichon .....	92
Figura 142: Carta – Paula Cruz .....	93

Figura 143: Carta – Paula Scher .....	93
Figura 144: Carta – Ruth Kedar .....	94
Figura 145: Carta – Susan Kare .....	94
Figura 146: Carta – Tereza Bertinardi .....	95
Figura 147: Carta – Tsumori Chisato .....	95
Figura 148: Prototipação da carta .....	96
Figura 149: Prototipação da carta .....	96
Figura 150: Prototipação da carta .....	97
Figura 151: Esboço - Embalagem 1 .....	98
Figura 152: Prototipação de Média Fidelidade - Embalagem 1 .....	98
Figura 153: Esboço - Embalagem 2 .....	99
Figura 154: Prototipação de Média Fidelidade - Embalagem 2 .....	99
Figura 155: Esboço - Embalagem 3 .....	100
Figura 156: Prototipação de Média Fidelidade - Embalagem 3 .....	100
Figura 157: Matriz de Posicionamento - Embalagens .....	101
Figura 158: Desenho Técnico - Caixa .....	102
Figura 159: Desenho Técnico - Tampa .....	102
Figura 160: Desenho Técnico - Divisórias .....	103
Figura 161: Prototipação da embalagem .....	103
Figura 162: Prototipação da embalagem .....	104
Figura 163: Prototipação da embalagem .....	104
Figura 164: Prototipação da embalagem - Tampa .....	105
Figura 165: Prototipação da embalagem - Divisória: cartas já lidas .....	105
Figura 166: Prototipação da embalagem - Divisória: cartas não lidas .....	106

Figura 167: Prototipação da embalagem – Caixa .....	106
Figura 168: Prototipação da embalagem .....	107
Figura 169: Protótipo final – Cartas e embalagem .....	107
Figura 170: Protótipo final - Divisórias da embalagem.....	108
Figura 171: Protótipo final - Cartas .....	108
Figura 172: Protótipo final – Embalagem .....	109
Figura 173: Protótipo final – Cartas e embalagem .....	109

## 1. INTRODUÇÃO

Sergio Rodrigues, Fred Gelli, Alexandre Wollner, Geraldo de Barros. Todos esses nomes são amplamente reconhecidos como artistas e designers de destaque na história do design. Contudo, onde estão as designers mulheres? Embora o Artigo 5º da Constituição Federal de 1988 afirme que todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, é pertinente questionar: essa igualdade se reflete de fato em nossa sociedade, especialmente no campo do design?

Historicamente, as mulheres tiveram pouco espaço e visibilidade no mercado de trabalho, e esse acesso, longe de ser igualitário, foi um processo de luta por reconhecimento e direitos. Atualmente, pode-se afirmar que a situação da mulher no mercado de trabalho atingiu patamares que eram inimagináveis há 50 anos atrás. No entanto, ainda está longe do ideal.

A construção de rótulos para as mulheres está profundamente enraizada nas práticas e na organização da sociedade burguesa e capitalista, que delimitam os espaços de atuação de homens e mulheres. Essa mesma sociedade segregou, em especial, as mulheres intelectuais e todas aquelas que resistiram a conformar-se aos ideais impostos. Desde o início da humanidade, a posição atribuída à mulher tem sido de submissão, dominada por algo ou alguém, sujeita a rótulos pré-estabelecidos sobre o que se espera delas. Essas expectativas variam desde o ambiente doméstico, onde são vistas como esposas e donas de casa, até a objetificação de seus corpos na divulgação de produtos, muitas vezes exibidos de forma sexualizada, com o consumo direcionado ao público masculino. Ainda hoje, esses rótulos continuam a influenciar a percepção sobre a atuação feminina, como exemplificado pela matéria da revista *Veja* publicada em 2016, com o título "Bela, recatada e do lar", referindo-se à Marcela Temer, então primeira-dama e bacharel em Direito. Pensar que a mulher contemporânea é representada de forma significativamente distinta é uma ilusão, visto que muitas ainda vivem sob a sombra dessas estigmatizações.

A participação das mulheres nas atividades econômicas começou a se transformar a partir da década de 1970, com a expansão da economia e o crescente processo de industrialização e urbanização. Nessa época, o mercado de trabalho abriu espaço para as mulheres, não pelo reconhecimento de sua qualificação, mas devido à crescente demanda por mão de obra. Nos anos 1990, a ampliação da participação feminina assumiu contornos mais maduros, com um aumento significativo de mulheres no mercado de trabalho. Contudo, até hoje, as ocupações menos valorizadas e tradicionalmente femininas continuam majoritariamente sendo ocupadas por elas.

Quando se traz essa discussão para o universo do design e das artes, a situação não se apresenta de maneira significativamente diferente. A História da Arte sempre concedeu espaço e reconhecimento a grandes gênios e artistas homens, enquanto as mulheres foram frequentemente relegadas ao papel de musas — uma posição estática, passiva, silenciosa, e muitas vezes representada em sua nudez. O coletivo artístico Guerrilla Girls, formado por ativistas feministas, questiona essa realidade em suas obras, como no cartaz doado ao acervo do Museu de Arte de São Paulo (MASP) em 2017, que provoca com a indagação: As mulheres precisam estar nuas para entrar no Museu de Arte de São Paulo?.

Marianne Brandt (1893-1983), uma designer de renome internacional, cujo trabalho é considerado o ápice da estética Bauhaus, teve sua obra rotulada como "quase impecável" por Gompertz. Tal avaliação reflete uma tendência histórica de qualificar o trabalho feminino como "quase perfeito", mas ainda inferior ao que seria produzido por um homem. Mesmo com os avanços tecnológicos e sociais, ainda não se atingiu o reconhecimento ideal do valor do trabalho das mulheres, embora hoje elas representem metade da força de trabalho no mercado.

Sendo assim, este Trabalho de Conclusão de Curso se propõe a dar destaque e visibilidade ao trabalho das mulheres, frequentemente negligenciadas pela sociedade. Ele se concentrará especialmente em apresentar mulheres profissionais no campo do Design, destacando suas origens, trajetórias e realizações mais notáveis em suas carreiras profissionais. Para isso, será desenvolvida uma coletânea de 30 cartas colecionáveis, nas quais 30 mulheres serão apresentadas, com a proposta de que, ao longo do período de um mês, o leitor conheça uma personalidade diferente a

cada dia. Essa abordagem busca não apenas reconhecer, mas também honrar e valorizar as mulheres que, apesar de sua importância e impacto significativos, muitas vezes são esquecidas dos relatos históricos e da representação da mídia.

## **1.1 Problematização**

Considerando a persistência de inúmeras questões que limitam a visibilidade e o reconhecimento do trabalho de mulheres em diversas áreas, e buscando trazer essa discussão para o campo do design, este Trabalho de Conclusão de Curso propõe-se a investigar o seguinte problema de pesquisa: como destacar e valorizar o trabalho de mulheres designers de maneira lúdica e educativa?

## **1.2. Objetivo**

### **1.2.1. Objetivo Geral**

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um conjunto de cartas colecionáveis que apresentarão mulheres atuantes no campo do Design, destacando em cada carta seus trabalhos mais emblemáticos e aspectos relevantes de suas trajetórias profissionais. As cartas foram concebidas com o propósito de serem exploradas diariamente ao longo de 30 dias, proporcionando aos leitores a oportunidade de dedicar um mês à imersão nas narrativas e produções de artistas e designers que antes não conheciam.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Elaborar 30 cartas ilustradas;
- Mapear 30 mulheres profissionais de diversas áreas do Design;

- Elaborar orientações de uso;
- Elaborar audiodescrição para cada profissional;
- Elaborar Identidade Visual para o projeto;
- Desenvolver a embalagem do conjunto de cartas;
- Pesquisar sobre cartas e as possibilidades de materiais e formatos;
- Pesquisar sobre estilos de Ilustração;
- Pesquisar sobre tipografia;
- Pesquisar sobre cor;
- Pesquisar sobre tipos de embalagens;
- Pesquisar sobre processo de impressão e tipos de papel;
- Pesquisar sobre acessibilidade e inclusão;
- Gravação de audiodescrição para acessibilidade.

### **1.3 Justificativa**

O surgimento do Design é uma consequência direta do processo de industrialização, período em que o crescimento acelerado da indústria e da economia demandou novas formas de organização produtiva. Conforme Catanzaro (2015) aponta, "já não eram necessários vários artesãos habilitados, e sim um profissional que gerava o projeto e muitos operários que executavam as etapas do trabalho, operando as novas máquinas ". Ainda sobre o assunto, Alice Hetzel, em seu estudo "Mulheres no Design Gráfico: O Passado e o Presente – Uma análise comparada entre Brasil e Portugal", destaca que " O final do Século XIX, o desenvolvimento da impressão litográfica e o envolvimento cada vez maior dos chamados artistas comerciais na produção de cartazes, catálogos, livros e periódicos foi o ponto de partida para o desenvolvimento do design gráfico " .

Paralelamente, o processo de industrialização também marcou o início da inserção das mulheres no mercado de trabalho, impulsionado pela necessidade de novas fontes de mão de obra para atender à crescente demanda da indústria. No entanto, a presença feminina nesse espaço foi historicamente marcada por barreiras e desigualdades que persistem até os dias atuais.

Torna-se, portanto, essencial lançar luz sobre a situação das mulheres no mercado de trabalho contemporâneo, especialmente em razão da persistente desigualdade de gênero. Valeria Meirelles, em seu livro *Feminino Superlativo: Mulher, Família e Carreira*, ressalta que "a relação entre o capital e o trabalho feminino ganhou destaque durante a Revolução Industrial, quando as mulheres começaram a atuar nas fábricas. Com o advento das Guerras Mundiais, essa realidade se solidificou, já que muitos homens foram convocados e as mulheres precisaram substituí-los no mercado de trabalho". No entanto, após a Segunda Guerra Mundial, muitas mulheres retornaram ao ambiente doméstico, uma vez que o trabalho nas fábricas era visto como incompatível com a dinâmica familiar e a maternidade.

Embora avanços significativos tenham sido alcançados em termos de igualdade de gênero, as mulheres ainda enfrentam grandes desafios no campo profissional, muitas vezes sendo vistas como inferiores em relação aos homens, com seus trabalhos e conquistas frequentemente invisibilizados. Isso é recorrente também no campo do design, onde as contribuições femininas seguem sub-representadas. Todos têm o direito de ser tratados com dignidade, respeito e justiça, independentemente de seu gênero. Permitir a persistência das desigualdades é uma violação desses princípios básicos de equidade, perpetuando uma cultura de discriminação e exclusão. Nesse sentido, é fundamental criar espaços e estratégias que promovam a visibilidade e o reconhecimento das realizações das mulheres, de modo a garantir que seus feitos sejam devidamente destacados e valorizados.

## 2. MÉTODOS E TÉCNICAS

O presente projeto adotará a metodologia do Design Thinking, conforme proposta pelos autores Maurício Vianna, Ysmar Vianna, Isabel Adler, Brenda Lucena e Beatriz Russo em seu livro Design Thinking – Inovação em Negócios (2012). Essa metodologia busca a solução de problemas de maneira criativa e inovadora, sendo amplamente aplicável em diversos contextos. Um dos aspectos centrais do Design Thinking é a flexibilidade de suas etapas, que não precisam necessariamente seguir uma sequência linear, permitindo a reavaliação e reformulação de questões ao longo do processo.

As fases que compõem o Design Thinking incluem: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação. Cada uma dessas etapas contribui de maneira colaborativa para a compreensão e solução do problema, promovendo a inovação de forma contínua e adaptável

### **Imersão**

A primeira etapa do processo visa à coleta de dados e à compreensão inicial dos elementos que permeiam o problema, sendo dividida em duas fases: A **imersão preliminar** e a **imersão em profundidade**.

Imersão Preliminar: Tem como objetivo proporcionar um entendimento inicial do problema, identificando os principais desafios a serem enfrentados. Para isso, utiliza três ferramentas:

- **Reenquadramento**: Esta ferramenta visa levantar questões e coletar dados, permitindo a análise do problema sob diferentes perspectivas.
- **Pesquisa Exploratória**: Consiste em uma pesquisa de campo com o intuito de criar perfis de usuários ou ambientes, fornecendo dados relevantes para o projeto.

- **Pesquisa Desk:** Envolve a busca por informações relacionadas ao tema do projeto em diversas fontes, permitindo um embasamento teórico sólido.

Imersão em Profundidade: Busca um entendimento mais aprofundado do problema, especialmente no que se refere aos usuários envolvidos. Utiliza as seguintes ferramentas:

- **Entrevistas:** Visa obter informações por meio de conversas com os entrevistados, diretamente relacionados ao tema.
- **Cadernos de Sensibilização:** Permite que o usuário relate suas atividades aplicando em seu cotidiano, fornecendo dados com mínima interferência do pesquisador.
- **Sessão Generativa:** Consiste em encontros com os usuários, nos quais são compartilhadas experiências e realizadas atividades em conjunto, buscando uma compreensão mais rica do usuário.
- **Um Dia na Vida:** Simula as experiências e interações cotidianas do usuário, proporcionando uma perspectiva imersiva de seu ponto de vista.
- **Sombra:** Observa-se o usuário em sua interação com o produto ou serviço, sem interferências, acompanhando suas ações durante um período.

### **Análise e Síntese**

Na segunda etapa, as informações coletadas são organizadas para identificar padrões e criar desafios que aprofundem a compreensão do problema. As ferramentas utilizadas incluem:

- **Cartões de Insight:** Utilizados para sintetizar reflexões e insights obtidos a partir dos dados coletados, facilitando sua consulta e manipulação.
- **Diagrama de Afinidades:** Agrupa os cartões de insight com base em características comuns, formando um diagrama que organiza as informações do projeto.
- **Mapa Conceitual:** Organiza visualmente dados complexos em gráficos e diagramas, facilitando a extração de novos significados.

- **Cr terios Norteadores:** Estabelecem diretrizes para guiar o projeto, com base na an lise dos dados coletados.
- **Personas:** Criam arqu tipos fict cios, baseados nos comportamentos observados entre diferentes usu rios.
- **Mapa de Empatia:** Sistematiza as informa es sobre o usu rio, destacando o que ele diz, faz, pensa e sente, para uma melhor compreens o de seu comportamento.
- **Jornada do Usu rio:** Representa visualmente as etapas de relacionamento do cliente com o produto, descrevendo cada intera o desde o primeiro contato.
- **Blueprint:** Mapeia todos os pontos de intera o do usu rio com o servi o, representando a complexidade das intera es de forma visual.

### Idea o

Nesta etapa, o objetivo   gerar ideias inovadoras a partir dos dados e insights obtidos nas etapas anteriores. Entre as ferramentas utilizadas est o:

- **Brainstorming:** Envolve a gera o r pida de um grande n mero de ideias em um curto per odo de tempo.
- **Workshop de Cocria o:** Promove atividades em grupo que estimulam a colabora o e a criatividade, fomentando a cria o de solu es inovadoras.
- **Card pio de Ideias:** Apresenta todas as ideias geradas durante o projeto em um formato de cat logo.
- **Matriz de Posicionamento:** Analisa as ideias de forma estrat gica, considerando os Cr terios Norteadores e as necessidades das Personas, para auxiliar na tomada de decis o.

## Prototipação

A etapa final do Design Thinking visa validar as ideias geradas por meio de protótipos. Pode ser realizada tanto ao final do projeto quanto em paralelo com as etapas de Imersão e Ideação. As ferramentas utilizadas incluem:

- **Protótipo em Papel:** Consiste na criação de um protótipo ilustrado no papel, com diferentes níveis de complexidade.
- **Modelo de Volume:** Cria representações físicas do produto, tirando a ideia do conceito abstrato e materializando-a em diferentes níveis de fidelidade.
- **Encenação:** Simula a interação do usuário com o projeto, permitindo a visualização de situações reais de uso.
- **Storyboard:** Utiliza quadros estáticos para representar visualmente uma história, ilustrando um acontecimento específico.
- **Protótipo de Serviços:** Simula todo o serviço, incluindo seus artefatos materiais, ambientes e interações interpessoais, permitindo a visualização completa da solução proposta.

### 2.1. Imersão Preliminar

O projeto se inicia realizando a Imersão Preliminar, conforme orienta a metodologia do Design Thinking. Na etapa de Reenquadramento, as questões e problemáticas envolvidas se referem a trazer em foco a mulher no mercado de trabalho, dando ênfase na profissional de Design, trazendo suas histórias de carreira e trabalhos mais emblemáticos, com o objetivo de dar visibilidade a essas profissionais e seus trabalhos.

Na etapa de Pesquisa Exploratória, foi aplicado um questionário a um público diversificado, totalizando 125 participantes. As perguntas abordaram temas como representatividade feminina, jogos de cartas, preferências de cores e layout. Em relação à identificação de mulheres profissionais na área de design, apenas 50 respondentes afirmaram conhecer mulheres designers e foram capazes de citar

nomes específicos. Esses nomes foram então compilados e selecionados para definir as 30 mulheres que seriam representadas nas cartas do projeto. No que se refere aos jogos de cartas, eles foram amplamente aceitos como uma forma de aprendizado dinâmica e lúdica. Por fim, ao serem questionados sobre preferências de cores e layout, a maioria dos participantes demonstrou predileção por cores vibrantes, como vermelho, azul e verde, e expressou interesse em layouts que seguissem uma estética minimalista.

A partir dos resultados da Pesquisa Exploratória, foram identificados tópicos e informações a serem aprofundados no desenvolvimento do projeto. Com isso, foi realizada a Pesquisa Desk a respeito dos seguintes tópicos: Mulheres no Design, Cores, Tipografia, Baralhos diversos, Baralhos de Tarô, Papel, Ilustração, Embalagem, Identidade Visual e Audiodescrição.

## **2.2 Imersão Em Profundidade**

### **2.2.1 Entrevistas**

Na etapa de entrevistas, foram conduzidas perguntas direcionadas ao público-alvo, com a participação de 9 respondentes. As respostas obtidas permitiram a identificação de informações essenciais para o desenvolvimento e continuidade do projeto, orientando as próximas fases do processo.

Na primeira questão, foram perguntados aos participantes, quais eram a sua área de formação. Obtivemos respostas variadas, com predominância de participantes na área da comunicação.

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

9 respostas

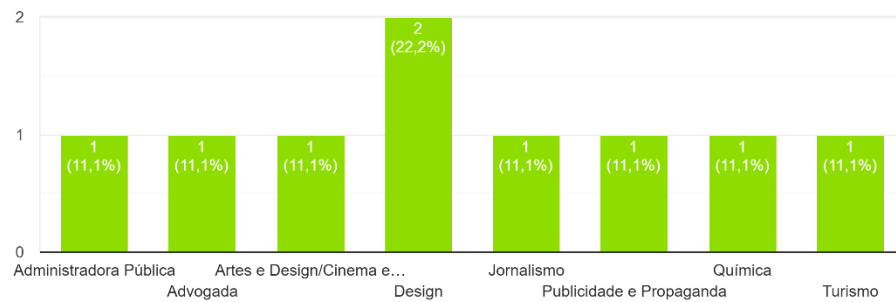


Figura 1: Entrevistas - Gráfico formação

Fonte: o autor.

Na segunda questão, foi perguntado qual era o entendimento deles sobre o Design. As respostas variaram entre participantes que são leigos sobre o assunto e participantes que tem algum conhecimento e experiência na área.

O que você sabe sobre Design?

9 respostas

Design é basicamente o que move o mundo, a criatividade ao nosso redor e como podemos usá-la ao nosso favor sempre.

Muito pouco, somente conhecimentos adquiridos na escola e através das redes.

O básico de edição e produção de artes

Design é solucionar problemas, criar soluções criativas, ver as coisas por um novo ponto de vista.

Design é solução de problemas, de forma criativa e inovadora

Agora trabalhando mais próxima do design, posso resumir como um conteúdo em arte. O design consegue colocar em imagem as ideias e conteúdo trazendo mais emoção e sentimento.

Muito pouco, praticamente nada

Deixa os produtos mais atraentes

É algo que está presente em todas as coisas, mesmo que nós não reparemos.

Figura 2: Entrevistas - Conhecimentos sobre Design

Fonte: O autor.

Na terceira questão, foi questionado como os entrevistados incorporariam a coletânea de cartas sobre mulheres no Design em sua rotina, considerando a dinâmica proposta pelo projeto.

Considerando o método de uso das cartas deste projeto, como você poderia incorporar um conjunto de cartas sobre mulheres no design na sua rotina diária?

9 respostas

Poderia utilizar para inspirações nos meus projetos, motivação diária e para saber curiosidades no dia a dia
Acredito que me dispondo a olhar todas as manhãs e compartilhando com amigas e pessoas próximas, assim conseguiria introduzi-la diariamente.
Como fonte de conhecimento e inspiração para criação de projetos.
Acredito que o horario ideal seria deixar as cartas na minha mesa de trabalho, para me inspirar assim que começasse o expediente, ou então ao lado da cama para ler antes de dormir.
Inspiração
Eu apoio qualquer tipo de movimentação para exaltar mulheres, com certeza faria parte da minha rotina ler uma frase de mulheres que revolucionaram qualquer causa.
Acredito que sim
Eu faria de manhã
Para mim seria uma forma de suprir uma curiosidade. De ter acesso a diferentes processos e métodos criativos,

Figura 3: Entrevistas - Utilização das cartas na rotina diária

Fonte: O autor.

Em seguida, foi questionado como o entrevistado acredita que um conjunto de cartas sobre mulheres no Design poderiam contribuir para uma discussão sobre diversidade e inclusão no Design.

Como você acredita que um conjunto de cartas sobre mulheres no design pode contribuir para a discussão sobre diversidade e inclusão no design?

9 respostas

Acho que seria importante, pois vemos mais designers homens tendo destaque em livros e artigos. Seria um divisor, para mostrar que as mulheres também fazem parte desse mundo.
Seria um bom método de entendimento e de compartilhamento principalmente, alcançando mais pessoas e consequentemente chegaria a locais/pessoas que não costumam falar dessa temática.
As cartas iriam destacar nomes importantes e propagar o trabalho de artistas que não são muito conhecidas por um público mais leigo.
Inspirar as mulheres aspirantes
Ver outras mulheres de sucesso que nos inspiram eu acredito que sempre contribui para o nosso melhor.
Informação traz conhecimento, que leva a diminuição do preconceito
Pode ser uma forma de elevar mulheres não brancas e de comunidades periféricas. Quais são os designs mais conhecidos e tidos como relevantes? Qual acesso temos a isso?

Figura 4: Entrevistas - Relevância das cartas sobre mulheres

Fonte: O autor.

Na questão seguinte foi perguntado o que tornaria o conjunto de cartas interessante para o entrevistado.

O que tornaria um conjunto de cartas sobre mulheres influentes no design interessante para você?

9 respostas

- As ilustrações, frases das designers
  - Precisa ser didático e de fácil compreensão, além do visual, que contaria bastante.
  - O layout e a diversidade de informações
  - Principais trabalhos, curiosidades sobre a profissional, ilustrações de seu trabalho, sua linha de trabalho.
  - É uma proposta diferente
  - Justamente por ver mulheres em destaque sobre alguma pauta.
  - Acho que um pouco sobre seu trabalho e história, alguns projetos e algumas declarações de incentivo
  - Ser fácil de entender
- Eu gosto de artes e design, para mim as cartas seriam uma fonte de conhecimento e até inspiração. Um hobby para colecionar

Figura 5: Entrevistas - Interesse nas cartas

Fonte: O autor.

No sexto item, foi questionado se o entrevistado acredita que esse conjunto de cartas poderia ser realmente útil ou inspirador para ele em seu dia a dia. A maioria das repostas obtidas foram positivas.

Você acha que essas cartas poderiam ser realmente úteis ou inspiradoras no seu dia a dia?

9 respostas

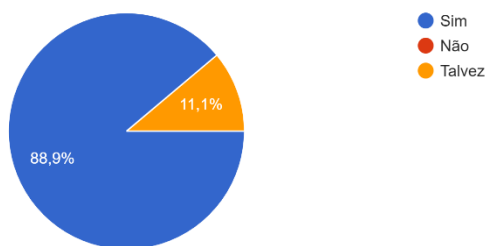


Figura 6: Entrevistas – Utilidade das cartas

Fonte: O autor.

Logo em seguida, foi questionado que, em quais contextos o entrevistado se imagina utilizando essas cartas.

Em quais contextos você se imagina utilizando essas cartas?

9 respostas

Durante algum projeto ou para tirar uma por dia para saber mais sobre uma nova designer

Saída com minhas amigas, e no trabalho eu conseguiria dividir essas informações, levando em conta que a maior parte da equipe são mulheres.

Na criação de campanhas

Na minha rotina, seria hora de tomar café, no início do expediente ou antes de dormir.  
Caso estivesse trabalhando em algum projeto específico de design, as usaria como catálogo de inspirações.  
Caso estivesse com bloqueio criativo, as usaria para buscar novas ideias.

Como coleção

Acredito que ao acordar, para ler uma frase que me inspirasse a dar o meu melhor durante o restante do dia.

Em algum momento do dia para refletir, em alguma pause de café ou almoço

Em uma conversa

No dia a dia, em conversas, quando eu quisesse procurar obras ou inspirações diferentes

Figura 7: Entrevista – Contexto de utilização

Fonte: O autor.

Na oitava pergunta, foi perguntado quais as informações que gostariam de ver impressas nas cartas.

Quais os tipos de informações você gostaria de ver nessas cartas?

9 respostas

Curiosidades sobre as designers, alguma frase impactante que elas tenham falado, um pouco da história delas

Características dessas mulheres, suas maiores obras e sua origem.

Curiosidades sobre projetos ou ideias

Foto da mulher, trabalhos relevantes, curiosidades.

Historia e criação, estilo

Frases positivas, talvez algum marco histórico sobre elas, seria bem interessante

O contexto da mulher em destaque, sua história, seu trabalho

A contribuição dessas mulheres, seus valores.

Infos como: materiais usados, como começou naquela área, inspirações, onde as obras podem ser encontradas

Figura 8: Entrevista - Informações relevantes

Fonte: O autor.

Em sequência, foi perguntado como que o entrevistado preferia que essas informações, citadas anteriormente, fossem descritas nas cartas.

Como você prefere que essas informações estejam descritas nas cartas?

9 respostas

Em tópicos
Com fotos e descrições breves.
Em tópicos
Em blocos de informações, não gosto de longos paragrafos de texto corrido
De forma direta
Em texto com imagens
Em um texto pequeno, mas completo
De uma forma descontraída e divertida
Talvez no verso? Usar a frente como parte gráfica com uma amostra dos trabalhos e o verso com uma mini bio da artista

Figura 9: Entrevistas - Disposição das informações

Fonte: O autor.

Na decima questão, foi perguntado quais os elementos visuais o entrevistado acredita que o ajudaria a entender melhor o conteúdo ali descrito.

Quais elementos visuais ajudariam você a entender melhor o conteúdo dessas cartas?

9 respostas

Acho que ilustrações ou imagens das designers, junto com cores bem definidas
Cores e formato
Divisões em retângulos para cada tópico
Ilustrações, setas, caixas de texto, cores diversas
Discurso simples, elementos relacionados com o estilo das designers
Com caricaturas, cores vibrantes
Uma foto da pessoa e do seu trabalho
Tópicos, gráficos
Foco nas obras mais conhecidas de cada artista, qual tipo de meio é utilizado e também o método. Visualmente, exemplos do estilo da artista. Talvez um símbolo específico que denote qual área aquela mulher trabalha

Figura 10: Entrevistas - Elementos visuais

Fonte: O autor.

Na decima primeira pergunta, foram questionados quais os valores os entrevistados esperavam obter ao usar essas cartas.

Quais valores você espera obter ao usar essas cartas?

9 respostas

Motivação para ser uma melhor designer a cada dia
Conhecer mais sobre arte
Conhecimento e inspiração
Conhecimento e Inspiração
Conhecer estilos novos
Trazer inspiração para nós mulheres que estamos começando
Valorizar mais as mulheres nesse ramo, conhecer mais dos trabalhos feito por elas.
Inspiração
Criatividade, inspiração, conhecimento técnico, história, cultura, moda

Figura 11: Entrevistas – Expectativa de valores

Fonte: O autor.

Em seguida, foi perguntado como o entrevistado gostaria de interagir com essas cartas.

Como você gostaria de interagir com essas cartas?

9 respostas

Durante meu dia
Pergunta e resposta seria uma boa opção. Ou "você sabia" ...
Através de conteúdo online
Gostaria que a carta fosse um resumo informal e direto ao ponto, e que me levasse a buscar mais sobre as artistas que mais se destacarem.
Colecionar
Em formato físico ou até digital também
Lendo e talvez tendo mais informações disponíveis em algum outro lugar, como um site
Seria legal poder fazer perguntas
Gosto do visual das cartas de tarô, porém não acho que o deck seja o ideal para esse tipo de trabalho. Acho que um sistema de cartas para coleção seja mais interessante, com tamanho maior que uma carta de baralho. Do tamanho de um cartão postal, aproximadamente

Figura 12: Entrevistas - Interação com as cartas

Fonte: O autor.

Na sequência foi questionado ao entrevistado, se ele gostaria que as cartas incluíssem elementos interativos, como QR Codes ou links para vídeos ou outras informações online.

Você gostaria que as cartas incluíssem elementos interativos, como QR Codes para vídeos ou links para mais informações online?

9 respostas

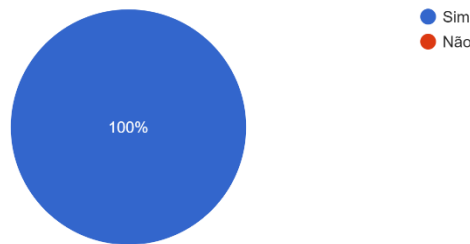


Figura 13: Entrevistas - Interação online

Fonte: O autor.

Na decima quarta pergunta, foi questionado, qual o tipo de interatividade ou funcionalidades adicionais o entrevistado acredita que seria útil para esse projeto.

Que tipo de interatividade ou funcionalidades adicionais você acharia útil para esse projeto?

7 respostas

Não sei
Algum QR code, que direcionasse para uma cartilha com informações mais completas sobre a designer
Para troca de conhecimento com profissionais da área
Os QR Codes para sites e redes sociais das artistas, tanto para aumentar o engajamento e a presença digital delas, quanto para que as cartas continuem relevantes com o passar do tempo ao dar acesso aos projetos mais recentes
Essa ideia do QR é bem inovadora e diferente
Gosto da ideia de um pequeno qr code para textos e não para vídeos

Figura 14: Entrevistas - Interatividade e funcionalidade

Fonte: O autor.

Em seguida, foi perguntado que formato ou design tornaria para ele essas cartas mais acessíveis e fáceis de usar levando em consideração o seu dia a dia.

Que formato ou design tornaria essas cartas mais acessíveis e fáceis de usar no seu dia a dia?  
9 respostas

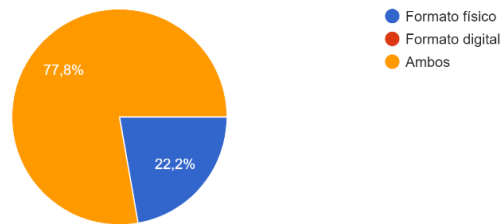


Figura 15: Entrevistas – Formato físico ou digital

Fonte: O autor.

Na sequência, foi perguntado ao entrevistado se ele acredita que seria interessante adicionar alguma forma de acessibilidade nas cartas do projeto em pesquisa.

Você acredita que seria interessante adicionar alguma forma de acessibilidade nessas cartas?  
9 respostas

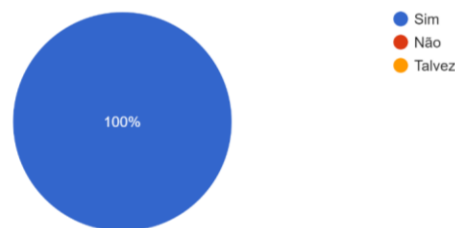


Figura 16: Entrevista - Acessibilidade

Fonte: O autor.

Na décima sétima pergunta, foi questionado se ele acreditava que seria possível promover mais inclusão neste projeto de cartas.

Como você acha possível promover mais inclusão neste projeto?  
7 respostas

Através do conteúdo on-line promover algum tipo de mídia descritiva
Versão das cartas em Braille - Opção de Audiodescrição
Não sei
Colocando ela em formatos também para pessoas PDC
Talvez em cartas físicas em braille ou leitura em áudio das cartas digitais.
Ter a versão em áudio
As cartas podem ter um qr code que promova a leitura do texto em voz alta para indivíduos com baixa visão. Interessante também acrescentar mulheres com deficiência ou neuroatípicas

Figura 17: Entrevistas - Inclusão

Fonte: O autor.

Uma análise das entrevistas aponta que, mesmo entre participantes de diferentes áreas do conhecimento e com diferentes conhecimentos sobre design, todas as pessoas consideram o tema da representatividade feminina como relevante. Além disso, todos acreditam que a proposta do baralho de cartas sobre esse assunto seria um instrumento relevante de conhecimento e inspiração. Por fim, ao serem questionados sobre formas de acessibilidade, a maior parte das respostas incluiu a audiodescrição ou algum tipo de suporte em áudio como solução.

## 2.2.2 Cadernos De Sensibilização

Para a etapa Cadernos de Sensibilização, foram selecionados 5 participantes para descrever como a coleção de cartas seria aplicada em sua rotina. Suas análises foram coletadas e estão dispostas nas imagens a seguir:

**SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?  
Maria Marta Pinto Silva

Qual sua idade?  
29 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?  
Jornalismo

Figura 18: Caderno de Sensibilização - Maria Marta

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

O horário em que com certeza eu faria o uso das cartas, seria logo ao acordar. Penso que seria muito bom acordar e ler uma carta com uma dose de incentivo, de mulheres que seriam inspirações para nós como profissionais.

Figura 19: Caderno de Sensibilização - Maria Marta

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Como a minha ideia principal é de utiliza-las logo ao acordar, a primeira opção seria ainda na cama. Mas em um passeio, algum lugar legal, calmo, também acho que seria super válido para utilizar as cartas.

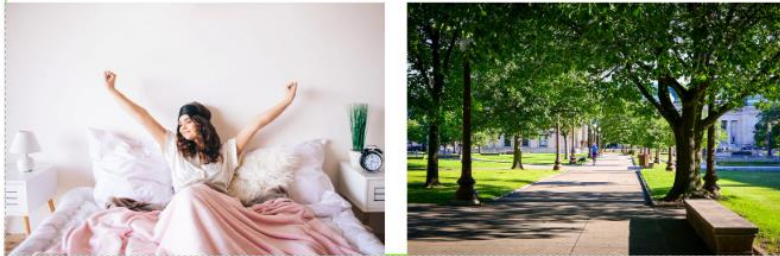


Figura 20: Caderno de Sensibilização - Maria Marta

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.



Figura 21: Caderno de Sensibilização - Maria Marta

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Imaginei em um formato assim mais antigo, como se fosse uma carta manuscrita, no caso elas querendo ensinar algo para nós. Com uma paleta de cores puxado para o rosa, lilás, pois acho que combinaria com a proposta.

Figura 22: Caderno de Sensibilização - Maria Marta

Fonte: O autor.

## **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

Thais Melo Silva Oliveira

Qual sua idade?

25 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Cinema, Artes e Design

Figura 23: Caderno de Sensibilização - Thais Melo

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagir com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Na hora do café - No início do expediente - Na hora de deitar



Ativar o Wind

Figura 24: Caderno de Sensibilização - Thais Melo

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Em casa, em lugares confortáveis como no quarto, na escrivaninha, no sofá, na cozinha.



Figura 25: Caderno de Sensibilização - Thais Melo

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.



Figura 26: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Figura 27: Caderno de Sensibilização - Thaís Melo

Fonte: O autor.

## **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

Paloma Fernandes

Qual sua idade?

22 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Designer

Figura 28: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Ao acordar, na hora de trabalhar, fazer um trabalho no computador.



Figura 29: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Quarto, escritório, local de trabalho

Figura 30: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.

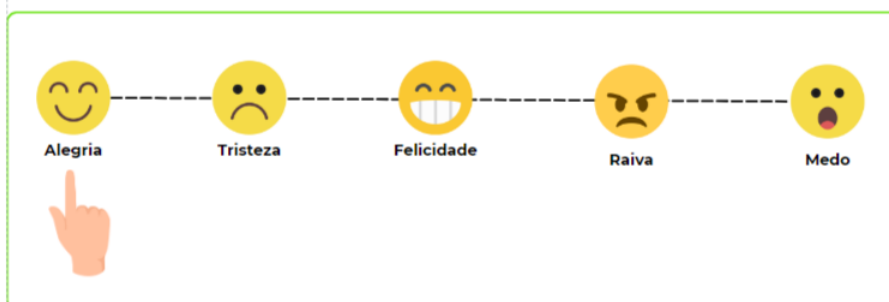


Figura 31: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Figura 32: Caderno de Sensibilização - Paloma Fernandes

Fonte: O autor.

## **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

João Kamezawa

Qual sua idade?

22

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Química

Figura 33: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Em algum momento de pausa do meu dia, como café da manhã, da tarde ou almoço



Figura 34: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa

Fonte: O autor.

Descreva os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Idealmente em casa sozinho, mas também sendo possível compartilhar algumas coisas com pessoas presentes caso a leitura seja com mais gente



Figura 35: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.

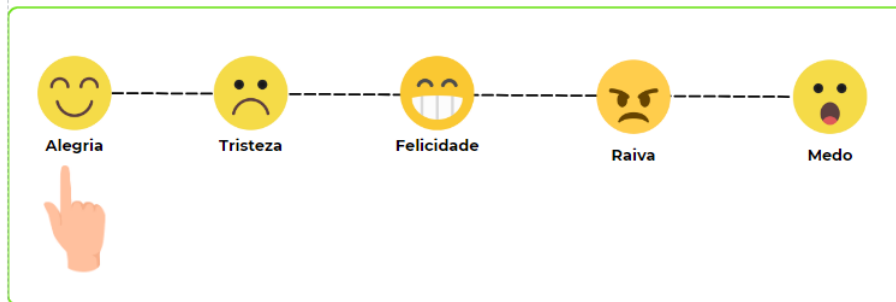


Figura 36: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)

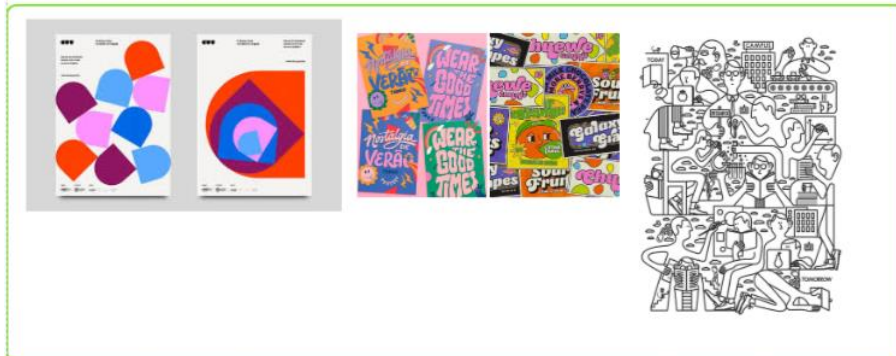


Figura 37: Caderno de Sensibilização - João Kamezawa

Fonte: O autor.

## **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

Laiziane Azevedo

Qual sua idade?

26 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Administradora Pública

Figura 38: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Teriam dois horários:

Horário de almoço e a noite, por volta das 21:00h

Figura 39: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

No quarto e no trabalho (horário de almoço)



Figura 40: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.



Figura 41: Caderno de Sensibilização - Laiziane Azevedo

Fonte: O autor

### **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

Ana Beatriz Prado

Qual sua idade?

23 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Publicidade e Propaganda

Figura 42: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Na produção de conteúdos social media  
Desenvolvimento de artes para campanhas

Figura 43: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Disponível em dispositivos mobile  
Formato físico  
Disponível para desktop



Figura 44: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.

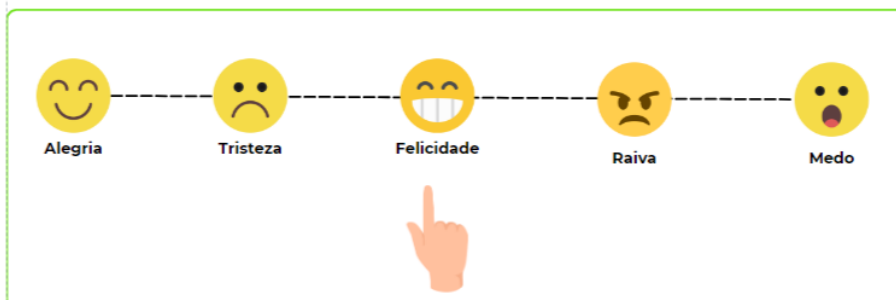


Figura 45: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Disposição criativa dos textos para chamar a atenção para títulos ou subtítulos;  
Separação das informações de forma organizada e clara;  
Utilização de cores vibrantes para um tom alegre e convidativo.

Figura 46: Caderno de Sensibilização - Ana Beatriz

Fonte: O autor.

## **SOBRE VOCÊ**

Qual seu nome e sobrenome?

Isabele Silveira

Qual sua idade?

26 anos

Qual sua área de formação ou atuação profissional?

Direito - Advogada

Figura 47: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

Pense na sua rotina e dia a dia. Liste aqui quais seriam os momentos do seu dia em que você poderia interagindo com as cartas. Se possível utilize imagens para ilustrar.

Eu leria de manha antes de ir a academia, e na hora do almoço, antes de recomeçar a estudar/trabalhar.

Figura 48: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

Descrevas os lugares onde seriam os ambientes ideais para você realizar a leitura dessas cartas. Se possível utilize imagens que ajudariam a entender o contexto em que as cartas são usadas.

Meu local ideal é no sofá da minha sala ou na minha mesa se estudos

Figura 49: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

Indique com o dedinho como a leitura dessas cartas influenciaria seu humor e emoções.

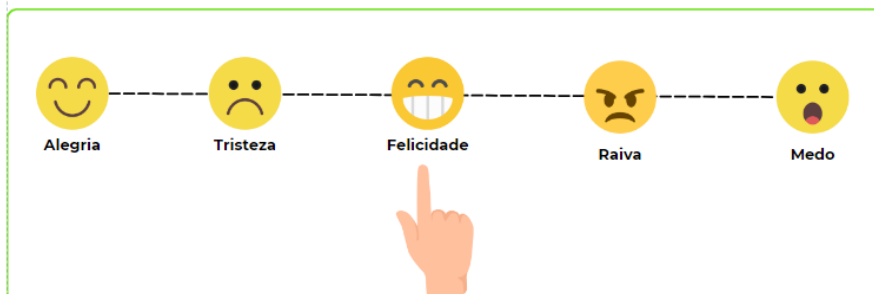


Figura 50: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Eu penso que seria legal lê-los no café de manhã, seria uma boa forma de começar o dia e poderia ter alguma referencia a isso, e seria legal se fosse em formato de mapa mental.

Figura 51: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

Sugira três imagens de referência visual que acredite que possa ser uma inspiração para o projeto e explique o porquê (Ex.: Estilo, disposição das informações, cores)



Acho o fundo branco uma boa opção, acredito que agradaria muitos visualmente. Cores vibrantes para chamar a atenção e talvez textura para causar impacto maior.

Figura 52: Caderno de Sensibilização - Isabele Silveira

Fonte: O autor.

As respostas obtidas nos Cadernos de Sensibilização apontam algumas semelhanças. A respeito da inserção das cartas em sua rotina, as respostas indicam a preferência por momentos de tranquilidade, no período da manhã, em ambientes calmos, como ao acordar, em um passeio com amigos ou em intervalos no ambiente de trabalho. Quando perguntados sobre preferências de estilos visuais, as sugestões incluem layouts com cores vibrantes, uso de tipografia marcante e presença de imagens e elementos ilustrativos.

### 3. ANÁLISE E SÍNTESE

#### 3.1 Cartões De Insight

Para uma melhor compreensão e visualização das informações obtidas na etapa de imersão, a partir da imersão preliminar e da imersão em profundidade, foram elaborados os Cartões de Insight com a análises dos dados a respeito das temáticas principais para o projeto:

##### **A MULHER NO MERCADO DE TRABALHO**

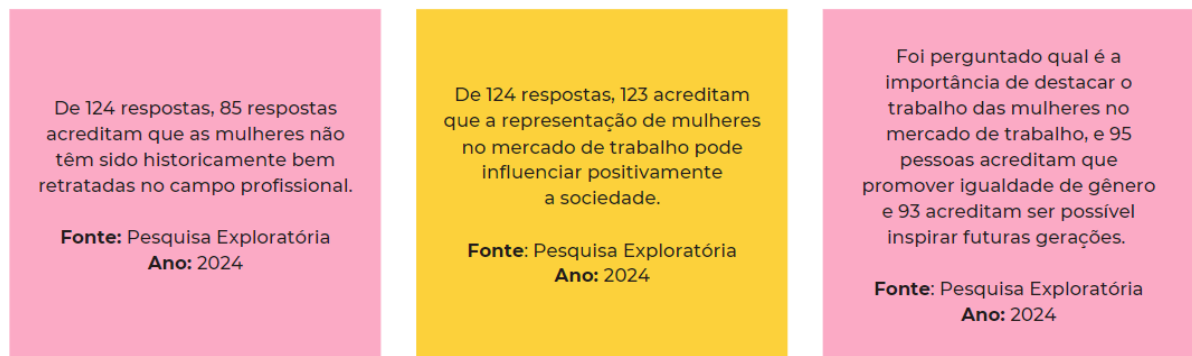


Figura 53: Cartões de Insight – A mulher no mercado de trabalho

Fonte: O autor.

##### **A MULHER NO DESIGN**



Figura 54: Cartões de Insight – A mulher no design

Fonte: O autor.

## CONJUNTO DE CARTAS

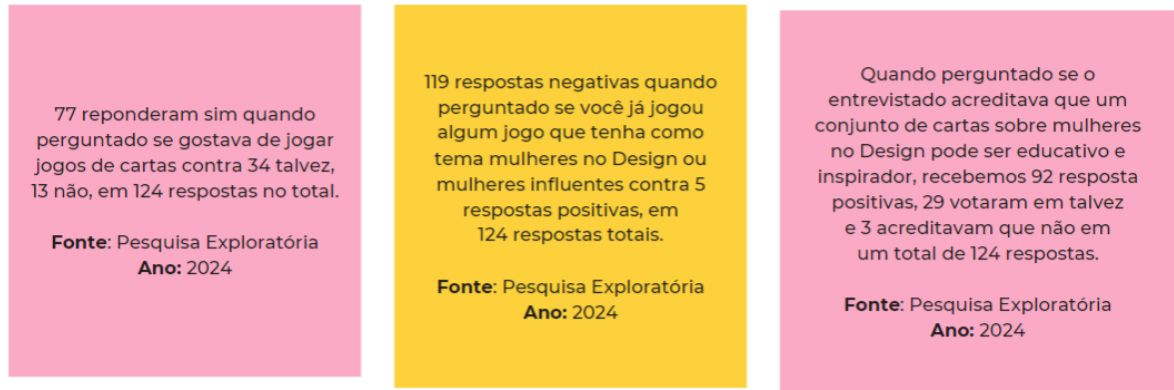


Figura 55: Cartões de Insight – Conjunto de cartas

Fonte: O autor.

## CONJUNTO DE CARTAS

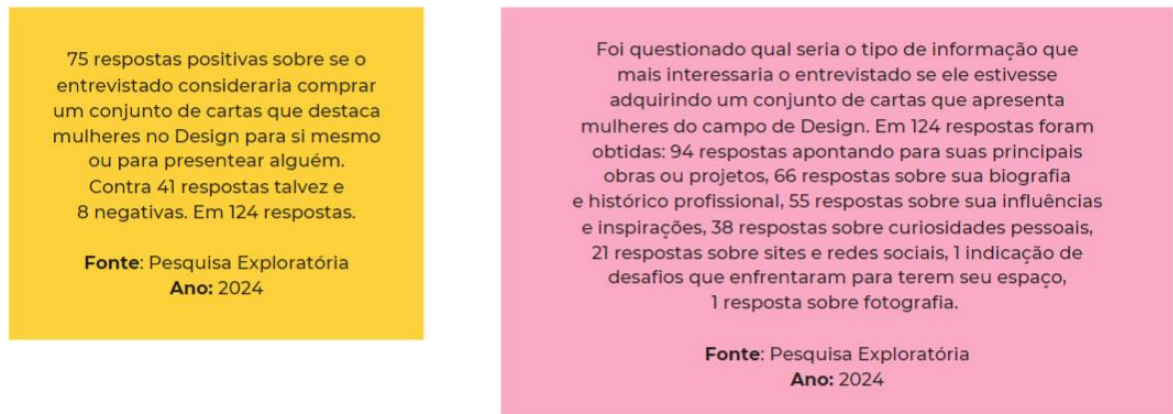


Figura 56: Cartões de Insight – Conjunto de Cartas

Fonte: O autor.

## ESTÉTICA DE UM PRODUTO

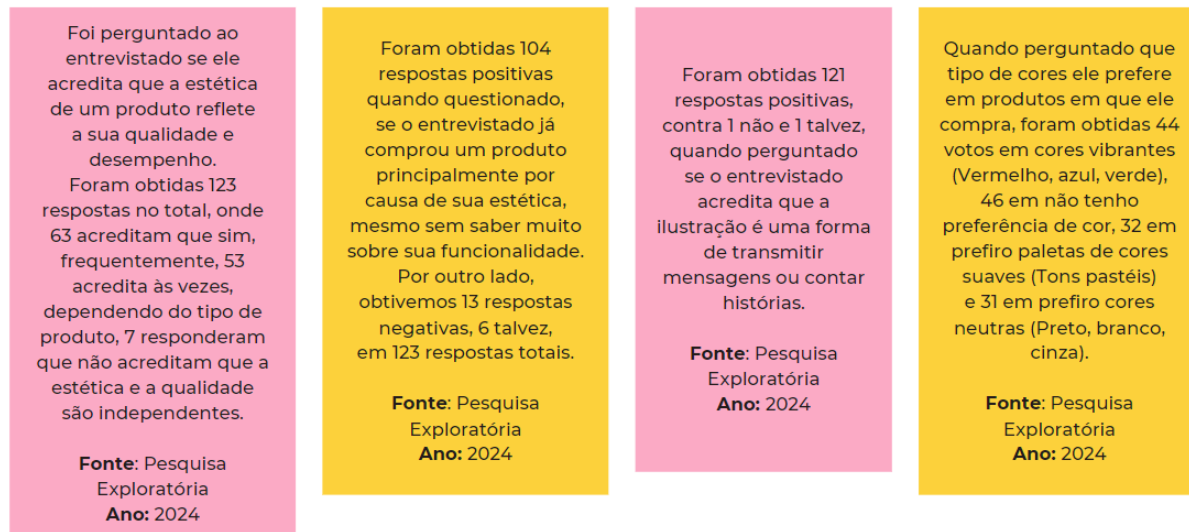


Figura 57: Cartões de Insight - Estética das cartas

Fonte: O autor.

## ESTÉTICA DE UM PRODUTO

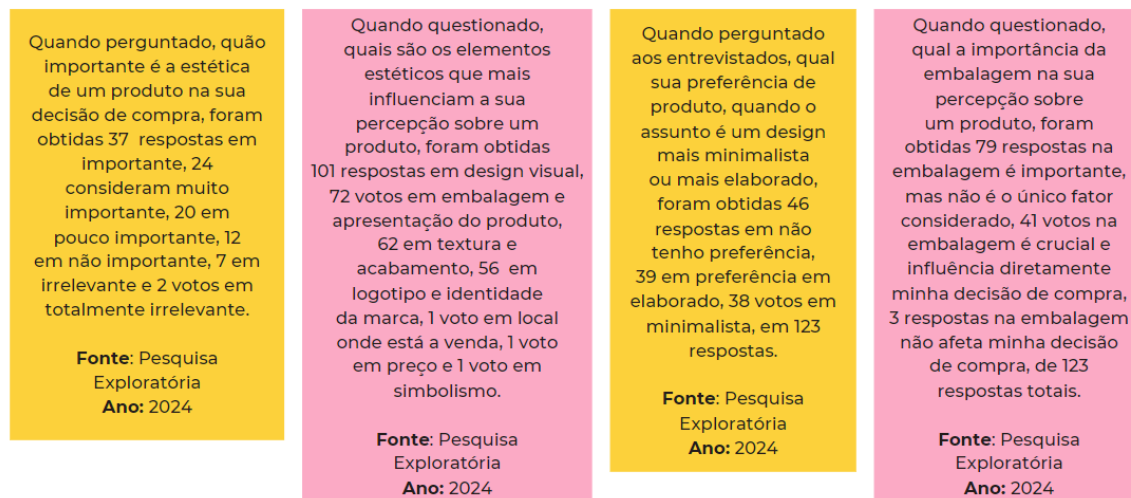


Figura 58: Cartões de Insight - Estética das cartas

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Amanda Lobos

- Ilustradora e designer
- brasileira
- 21 anos
- colabora com marcas renomadas, criando ilustrações vibrantes e identidades multicoloridas
- Reconhecida pela Adobe e Shillington University, atua na Time For Fun e como freelancer internacionalmente desde 2016.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Mais de um lobo - 2021

### Anna Castelli Ferrieri

- Arquiteta e designer industrial, pioneira formada em arquitetura no Instituto Politécnico de Milão
- Italiana
- Destacou-se no design italiano entre os anos 1960-1980, combinando modernismo e produção industrial. Co-fundou a Kartell com seu marido Giulio Castelli em 1946. Criou a famosa Componibili, elogiada por seu design inovador com plástico durável e prático. Desenvolveu projetos arquitetônicos e urbanísticos, além de móveis inovadores, como a mesa Modelo 4991. Co-fundou a Associação Italiana de Design Industrial e recebeu prêmios como o Compasso d'Oro
- Faleceu em 2006, deixando um legado no campo do design.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Teoria do Design - 2020

### Ana Couto

- Designer graduada pela PUC-Rio e com mestrado em Comunicação Visual no Pratt Institute, em Nova York. Especializada em Branding na Kellogg School of Management e concluiu o programa OPM na Harvard University
- Fundou a agência Ana Couto em 1993, focada em desenvolver marcas sólidas e oferecer serviços integrados. Reconhecida no Brasil por gerar valor de marca para clientes como BASF, Itaú Unibanco, e P&G. Autora e premiada em Branding, atua como jurada em festivais internacionais. Lançou a LAJE, uma plataforma de inovação, em 2015.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Ana Couto

Figura 59: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Barbara Casasola

- Designer de moda
- Origem no Brasil, estudou em Londres e se formou em Milão
- Sua marca foi lançada em São Paulo em 2012, sendo elogiada por seu estilo contemporâneo. Suas coleções são produzidas na Itália e vendidas em 14 países através de revendedores de luxo renomados.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Instituto Marangoni

### Belle Kogan

- Nasceu na Rússia e mudou-se para os Estados Unidos aos quatro anos
- Tornou-se designer freelancer em 1929 e estabeleceu seu próprio escritório em 1932, especializando-se em design de produtos em meta
- Foi pioneira no uso de plásticos nos anos 30, viajou pela Europa para estudar design escandinavo e foi reconhecida pela IDSA e IDI
- Enfrentou obstáculos devido ao seu gênero, mas explorou várias formas de divulgar seu trabalho ao longo de sua carreira.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Instituto Marangoni

### Bea Feitler

- Filha de imigrantes judeus
- nasceu no Rio de Janeiro em 1938
- Formou-se na Parsons School of Design em 1959 e tornou-se co-diretora de arte na Harper's Bazaar aos 25 anos
- Teve um período no Brasil, trabalhando na revista "Senhor" e colaborando com artistas como Glauco Rodrigues e Jaguar, com quem fundou o Studio G para design de cartazes, discos e livros.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Instituto Marangoni

### Carolyn Davidson

- Ela iniciou seus estudos na Willamette University, mas transferiu-se para a Portland State para estar mais próxima de casa. Inicialmente
- Sua área era o jornalismo, porém ela decidiu fazer um curso de design para preencher um crédito eletivo.

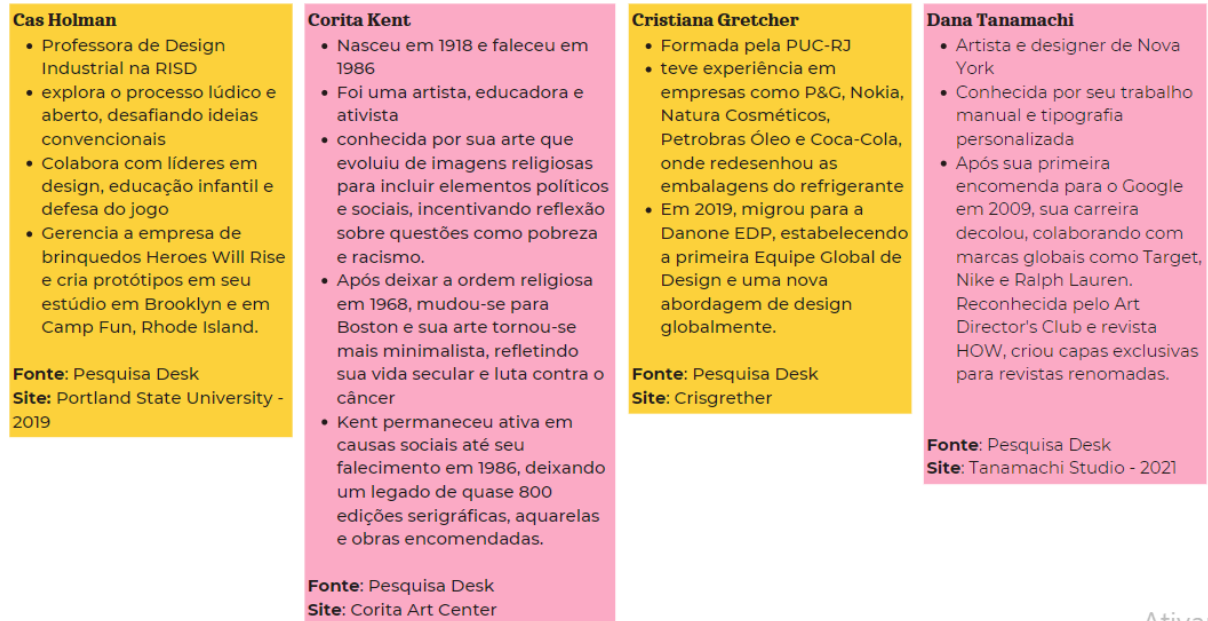
**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Portland State University - 2019

Figura 60: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN



Ativar

Figura 61: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN



Figura 62: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Flavia Aranha

- Designer contemporânea
- Brasileira, nasceu em Campinas, São Paulo
- Aos 12 anos, começou a ter aulas de artes e corte e costura. Aos 17, estudou na Central St. Martins em Londres, e depois cursou moda em São Paulo.
- Trabalhou na Ellus e viajou pela China e Índia, onde testemunhou desigualdades sociais na cadeia produtiva da moda. Isso a motivou a criar sua própria marca, integrando aspectos sociais e ambientais.
- Em 2009, começou a produzir peças amplas e atemporais com tecidos e tingimentos naturais do Brasil. Atualmente, possui lojas em São Paulo e Lisboa. Flavia utiliza sua marca para promover relações laborais e artísticas equilibradas, fugindo dos padrões capitalistas tradicionais.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Teoria do Design - 2020

### Iris Apfel

- Nascida em 1921 no Queens, Nova York
- filha única de uma família judia. Seu pai importava antiguidades da Alemanha e sua mãe abriu uma boutique de moda.
- Iris formou-se em História da Arte pela Universidade de Nova York e pela Universidade de Wisconsin. Inicialmente, ela sonhava em ser uma editora de jornalismo de moda e trabalhou no jornal WWD como office girl e assistente de ilustração de moda, além de colaborar com a designer de interiores Elinor Johnson.
- Embora não tenha alcançado grande sucesso na indústria da moda, Iris tornou-se famosa por seus looks extravagantes.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Steal the look - 2024

### Juliana Moore

- Formada em Design Gráfico pelo SENAC-SP
- iniciou sua carreira há 17 anos como motion designer, com grande interesse por tipografia.
- Entre 2008 e 2012, fez cursos de caligrafia e lettering no Brasil, e em 2013 especializou-se em Design de Tipografias na Universidad de Buenos Aires, aprendendo com renomados profissionais.
- Desde 2014, trabalha como freelancer, criando logotipos, ilustrações editoriais e murais de lettering. A partir de 2015, começou a ministrar workshops de caligrafia e lettering para iniciantes, com aulas no SESC São Paulo, IED, Miami Ad School e de forma independente.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Juliana Moore - 2019

Figura 63: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Lauren Hom

- Designer e artista de lettering
- De Detroit, nasceu na Califórnia
- Iniciou a caligrafia como hobby enquanto estudava publicidade na Escola de Artes Visuais, transformando projetos apaixonados em um próspero negócio freelance.
- Reconhecendo os desafios de uma carreira criativa, ela compartilha seu conhecimento por meio de cursos online e recursos gratuitos em seu blog.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Hom Sweet Hom

### Lilly Reich

- Designer
- alemã nascida em Berlim em 1885
- deixou um legado significativo no design de interiores, mobiliário, moda e tecelagem
- Diretora na Deutscher Werkbund e professora na Escola Bauhaus (1930-1933), sua obra só recentemente foi amplamente reconhecida
- Inicialmente estilista e bordadeira, mudou-se para Viena em 1908 para colaborar com Josef Hoffmann na Wiener Werkstätte e começou a criar móveis. Em 1912, participou da exposição "Die Frau in Haus und Beruf", promovendo a capacidade profissional das mulheres em todas as áreas, incluindo o design de interiores, desafiando a dominação masculina na arquitetura.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Teoria do Design - 2023

### Patrícia Rocha

- Designer Gráfica formada pela PUC-Rio, trabalhou como diagramadora na Editora Brinque-Book Rio. Em Volta Redonda, realizou a reforma gráfica do Jornal Diário do Vale, colocando cor nos cadernos. Foi dona da galeria de Arte Rocharte onde ministrava aulas de pintura e comercializava suas obras. Realizou trabalhos para CSN e CBS. Foi coordenadora da Galeria de Arte Zélia Arbex sendo curadora de mais de 50 exposições. Trabalhou como Assessora de Marketing da Prefeitura Municipal. Trabalhou no UBM, ministrando aulas para Jornalismo e Publicidade por 7 anos. Atualmente é diagramadora da Editora FOA e ministra aulas no Curso de Design desde 2008. Foi coordenadora do curso por 5 anos.

Fonte: Pesquisa Desk

Figura 64: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Louise Fili

- Formada pelo Skidmore College, começou sua carreira projetando livros especiais na Alfred A. Knopf (1975-76) e trabalhou com Herb Lubalin (1976-78)
- Em 1978, tornou-se diretora de arte da Pantheon na Random House, onde revolucionou o design de capas de livros, criando mais de duas mil capas e recebendo inúmeros prêmios
- Em 1989, fundou a Louise Fili Ltd., combinando suas paixões por tipografia, comida e Itália. Filha de professores italianos, visitou a Itália aos 16 anos e retornou anualmente.
- Desde jovem, Louise adorava tipografia, criando manuscritos iluminados das letras de Bob Dylan com uma caneta Osmiroid, refletindo seu amor pelas letras.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: The One Club for Creativity - 2004

### Muriel Cooper

- nascida em 1925 em Brookline, Massachusetts, faleceu em 1994.
- foi uma designer notável, conhecida por criar o icônico colophon da MIT Press, representando livros e formando as letras "m", "i" e "t"
- Graduada em Belas Artes, Educação e design de exposições, liderou o design de livros importantes na MIT Press, incluindo "Bauhaus" (1969) e "Learning From Las Vegas" (1972). Cooper foi diretora de design na MIT Press e fundadora do Visible Language Workshop no MIT, onde trabalhou por 20 anos.
- Entre seus projetos notáveis está o "Book Without Pages" (1978), um ambiente eletrônico para a leitura de textos longos em telas de computador.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Medium - 2020

### Nancy Skolos

- Nancy e seu marido, Thomas Wedell, colaboram para mesclar design gráfico e fotografia, criando colagens tridimensionais inspiradas na pintura, tecnologia e arquitetura modernas.
- Ganhando reconhecimento na década de 1980 em Boston, trabalharam com clientes como Kloss Video Corporation e Boston Acoustics. Conhecidos por seu estilo "teco-cubista", foram premiados pela AIGA e seus pôsteres fazem parte de coleções de museus renomados, incluindo o MoMA e o Victoria and Albert Museum. Eles escreveram dois livros: "Type, Image, Message" (2006) e "Graphic Design Process" (2012).

Fonte: Pesquisa Desk

Site: RISD (Rhode Island School of Design)

Figura 65: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Paula Cruz

- formada em Design pela EBA/UFRJ e mestre pela PUC-Rio, com pesquisa em publicações híbridas e novas formas de leitura. Estudou design holandês na Willem de Kooning Academie, na Holanda.
- Vive no Rio de Janeiro, lecionando design e ilustração no Crehana e na Miami Ad School desde 2019.
- Criou o Modernismo Funkeiro, combinando funk e design modernista em cartazes tipográficos.
- Trabalhou com marcas como Google, Facebook, Youtube, Whatsapp, Editora Record, Intrínseca, entre outras, e desenvolve projetos pessoais integrando design, ilustração e pesquisa.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Paula cruz

### Paula Scher

- Renomada designer
- conhecida por seu trabalho em sistemas de identidade e branding
- colaborando com clientes como Bloomberg, Microsoft, Coca-Cola e o Museu de Arte Moderna
- Ela recebeu diversos prêmios, incluindo o Prêmio Chrysler de Inovação em Design e a Medalha AIGA. Membro da Alliance Graphique Internationale, seu trabalho está em coleções permanentes de museus ao redor do mundo
- Além de designer, Scher é educadora, autora de vários livros e foi destaque na série de documentários "Abstract: The Art of Design".

Fonte: Pesquisa Desk

Site: Pentagram

### Nara Guichon

- Nara Guichon (Santa Maria, RS, 1955) é artista têxtil, designer e ambientalista. Vive e trabalha, desde 1983, em Florianópolis, capital do estado de Santa Catarina, sul do Brasil. Sua atividade está alicerçada em três eixos: práticas manuais com fios, a exemplo do tricô, do crochê, do bordado e do tear, valorizando saberes artesanais; proveitamento e sustentabilidade, promovendo o consumo ético e consciente; respeito ao meio ambiente, participando de atividades de recuperação da Mata Atlântica, no Brasil, bem como desenvolvendo trabalhos artísticos que evocam esse mesmo bioma.

Fonte: Pesquisa Desk

Site: www.naraguichon.org

Figura 66: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Ruth Kedar

- designer
- brasileira
- reconhecida nos Estados Unidos, ficou famosa por criar o logotipo do Google aos 68 anos. Antes disso, teve passagens pela Universidade de Stanford e foi diretora de arte na Adobe.
- Conhecida por combinar novas abordagens de pensamento com senso estético refinado, ela é elogiada por criar soluções inovadoras.
- A história de sua família remonta aos anos 1920-1930, quando seus avós fugiram da perseguição aos judeus na Polônia e escolheram o Brasil como destino, estabelecendo-se em Campinas, São Paulo.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Kedar Designs - 2023

### Susan Kare

- nascida em 1954 em Nova York
- renomada designer
- conhecida por seu trabalho icônico na Apple, onde criou os primeiros ícones e fontes para o Macintosh. Após sua saída da Apple, contribuiu para o Windows 3.0 da Microsoft e desenvolveu o jogo Paciência.
- Mais tarde, criou "presentes" virtuais para o Facebook e liderou o design do Pinterest.
- Em 2021, juntou-se à equipe da Niantic Labs e, desde 2022, comanda seu próprio escritório de design em San Francisco, onde vende impressões exclusivas de sua arte.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** EBAC (Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia) - 2023

Figura 67: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.

## MULHERES NO DESIGN

### Tereza Bettinardi

- Designer e editora
- De São Paulo, Brasil
- diretora de seu próprio estúdio desde 2014. Seu trabalho abrange diversas áreas do design, incluindo editorial, identidade visual, embalagem e design ambiental. Coeditou o livro de entrevistas "A Escola Livre: Entrevistas [vol.1]" e contribuiu com um capítulo em "Baseline Shift: Untold Stories of Women in Graphic Design History".
- Ministra aulas em escolas de design, além de ser palestrante frequente em conferências, abordando temas como design editorial, cultura visual e processo de design.
- Em 2020, fundou o Clube do Livro do Design, que se tornou uma editora dedicada a ampliar a oferta de textos sobre design em língua portuguesa.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Tereza bettinardi

### Tsumori Chisato

- nascida em 12 de novembro de 1954
- em Saitama, Japão
- é uma renomada designer de moda
- Graduiu-se em design de moda no Tokyo's Bunka Fashion College. Seu interesse pela moda foi despertado ao descobrir o trabalho de Tsumori Chisato, conhecida por seu estilo único com estampas elaboradas, tecidos inovadores e bordados luxuosos.
- Em 2006, colaborou na criação de relógios para Saiko e lançou coleções anuais, incluindo os famosos relógios Tsumori Chisato Cat Watch.
- Reconhecida pelo seu auge nos anos 1990, suas criações vibrantes e femininas desempenharam um papel significativo na transformação do streetwear.

**Fonte:** Pesquisa Desk

**Site:** Teoria do Design - 2020

Figura 68: Cartões de Insight – Mulheres no Design

Fonte: O autor.



Figura 69: Cartões de Insight

Fonte: O autor.

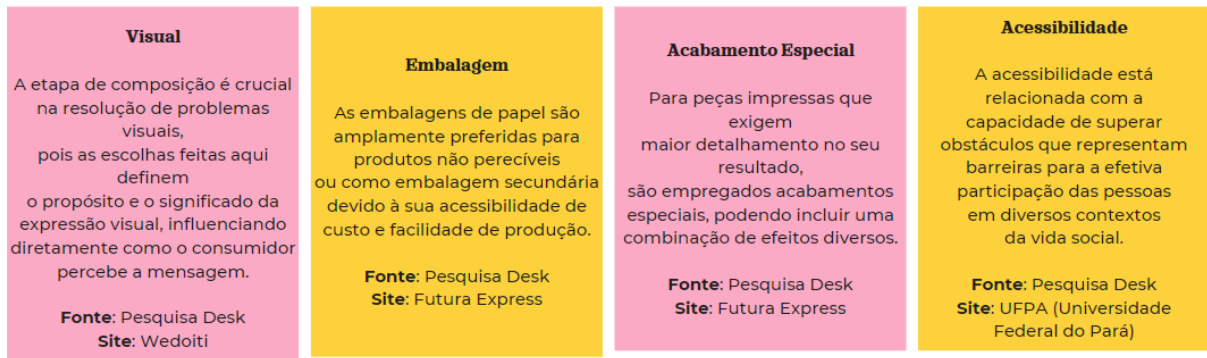


Figura 70: Cartões de Insight

Fonte: O autor.



Figura 71: Cartões de Insight

Fonte: O autor.

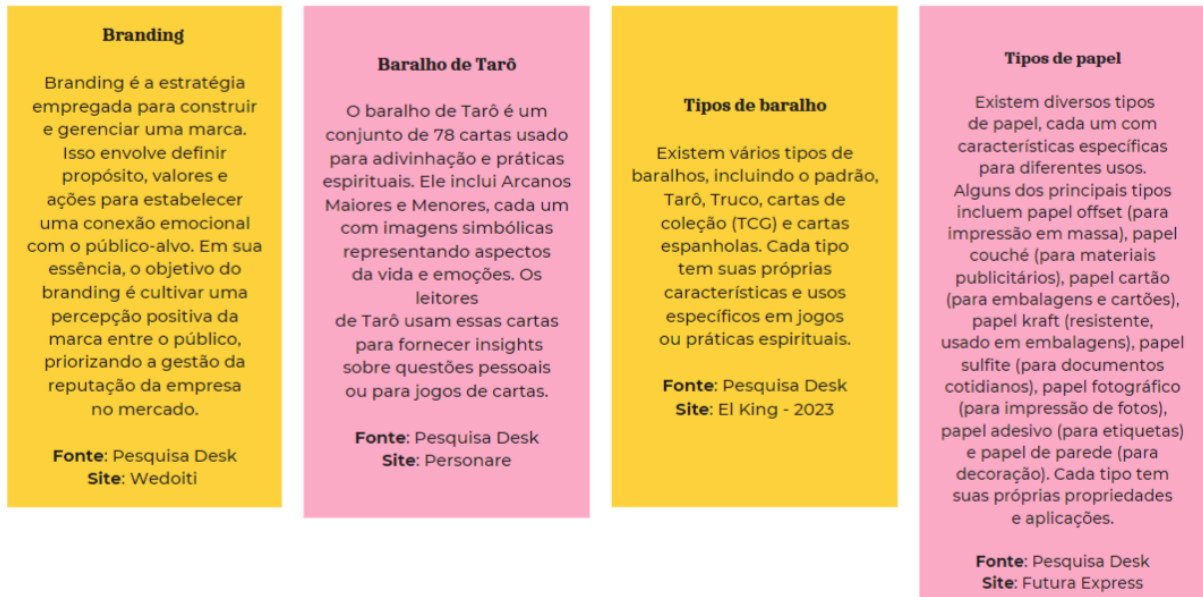


Figura 72: Cartões de Insight

Fonte: O autor.



Figura 73: Cartões de Insight

Fonte: O autor.



Figura 74: Cartões de Insight

Fonte: O autor.

Fotografias das profissionais da escolha da área do Design escolhidas para serem representadas nas cartas.

**AMANDA LOBOS**



**ANNA CASTELLI FERRIERI**



Figura 75: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**ANA COUTO**



**BARBARA CASASOLA**



Figura 76: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**BELLE KOGAN**



**BEA FEITLER**



Figura 77: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**CAROLYN DAVIDSON**



**CAS HOLMAN**



Figura 78: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**CORITA KENT**



**CRISTIANA GRETHER**



Figura 79: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**DANA TANAMASHI**



**DITHA MOSER**



Figura 80: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**ELLEN LUPTON**



**ELIANE STEPHAN**



Figura 81: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**FLÁVIA ARANHA**



**IRIS APFEL**



Figura 82: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor.

**JULIANA MOORE**



**LAUREN HOM**



Figura 83: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**LILLY REICH**



**NARA GUICHON**



Figura 84: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**LOUISE FILI**



**MURIEL COOPER**



Figura 85: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**NANCY SKOLOS**



**PAULA CRUZ**



Figura 86: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor.

**PAULA SCHER**



**PATRÍCIA ROCHA**



Figura 87: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**RUTH KEDAR**



**SUSAN KARE**



Figura 88: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

**TEREZA BETTINARDI**



**TSUMORI CHISATO**



Figura 89: Cartões de Insight - Fotografias

Fonte: O autor

### 3.2 Critérios Norteadores

Com base nas pesquisas realizadas anteriormente, foram coletadas informações cruciais sobre o público-alvo e sobre o produto que será desenvolvido. A partir desses dados, foram criados cartões de insights, elaborado um mapa conceitual e um diagrama de afinidades, o que permitiu a definição dos critérios norteadores do projeto.

Os requisitos estabelecidos para a criação do conjunto de cartas são os seguintes:

- Utilização de papel com gramatura adequada para garantir durabilidade;
- Aplicação de cores de modo a priorizar o contraste visual;
- Inclusão de imagens das profissionais da área de Design e seus projetos;
- Uso de ilustrações e elementos gráficos;
- Formato retangular das cartas;
- Acabamento laminado nas cartas, visando aumentar a rigidez e aderência;
- Utilização de uma tipografia com boa legibilidade;
- Inclusão de histórias reais das profissionais de Design retratadas;
- Disponibilização de orientações de uso do produto;
- Elaboração de uma embalagem para o transporte e a conservação das cartas;
- Uso de elementos lúdicos para promover aprendizagem, insights, inspirações e vieses cognitivos;
- Incluir ferramentas de acessibilidade, como audiodescrição das cartas;
- Foco no público jovem e adulto.

Já as restrições estabelecidas para o projeto são as seguintes:

- Evitar conteúdo com linguagem violenta, já que o produto é destinado também ao público jovem;
- Não utilizar papéis de baixa gramatura (inferior a 30g), visto que as cartas precisam de reforço para evitar danos;
- Controle de custos para garantir que o produto seja acessível ao público-alvo diversificado.

### 3.3 Personas

Com base nas informações coletadas nas etapas de questionário e entrevistas, foram criadas 5 personas que representam perfis específicos do público-alvo do projeto. A elaboração dessas personas, fundamentada nas necessidades, comportamentos e motivações reais dos usuários, permite que o desenvolvimento do produto seja mais alinhado às expectativas e desafios do público, garantindo soluções personalizadas e centradas na experiência do usuário.

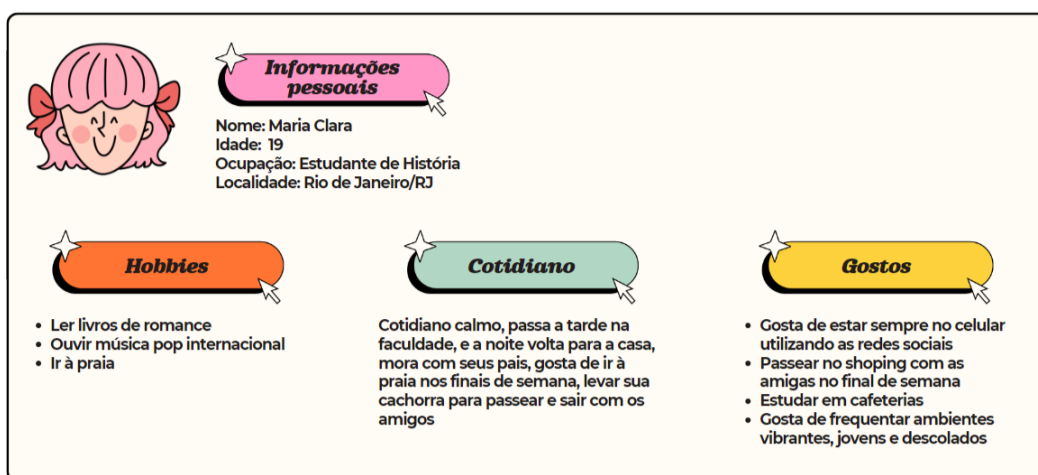


Figura 90: Persona - Maria Clara

Fonte: O autor.

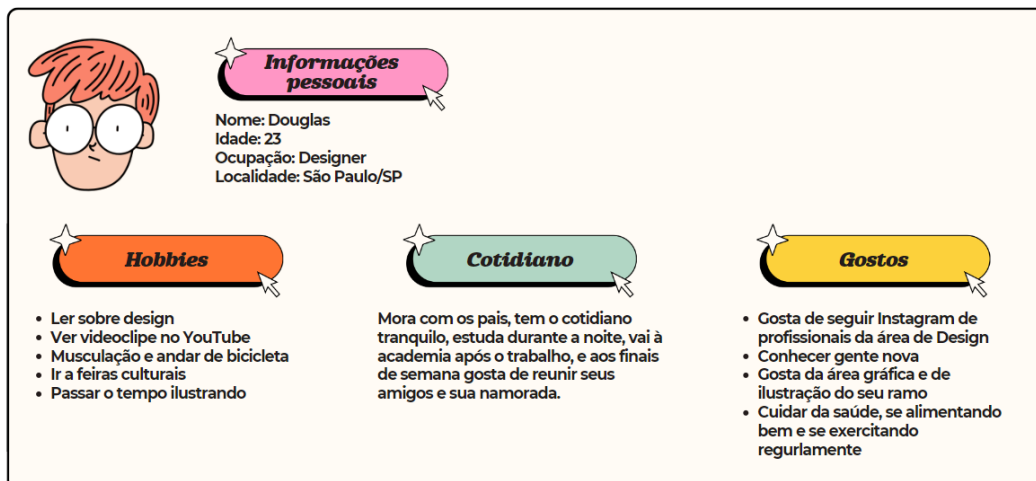


Figura 91: Persona - Douglas

Fonte: O autor.

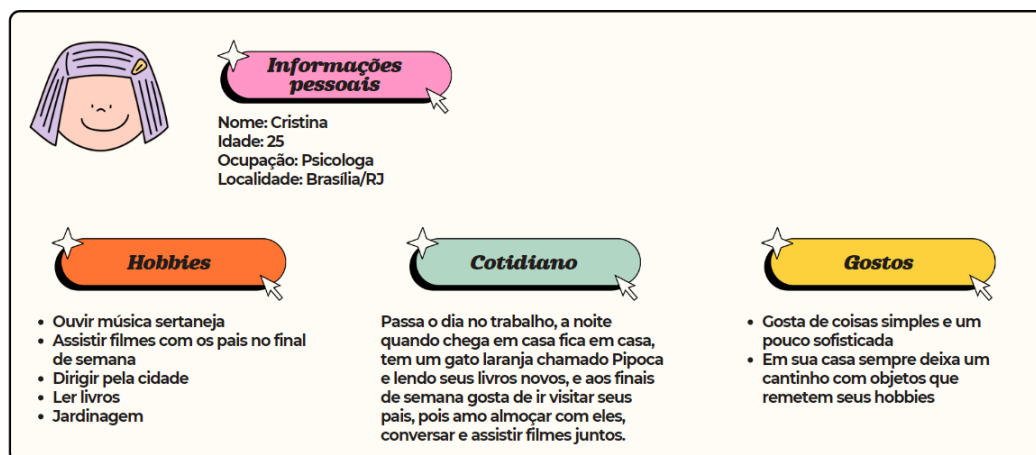


Figura 92: Persona - Cristina

Fonte: O autor.

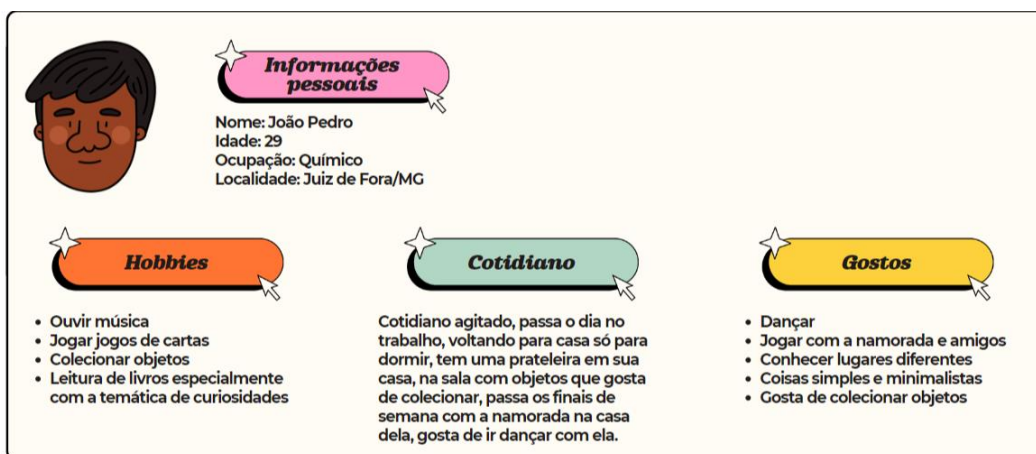


Figura 93: Persona - João Pedro

Fonte: O autor.

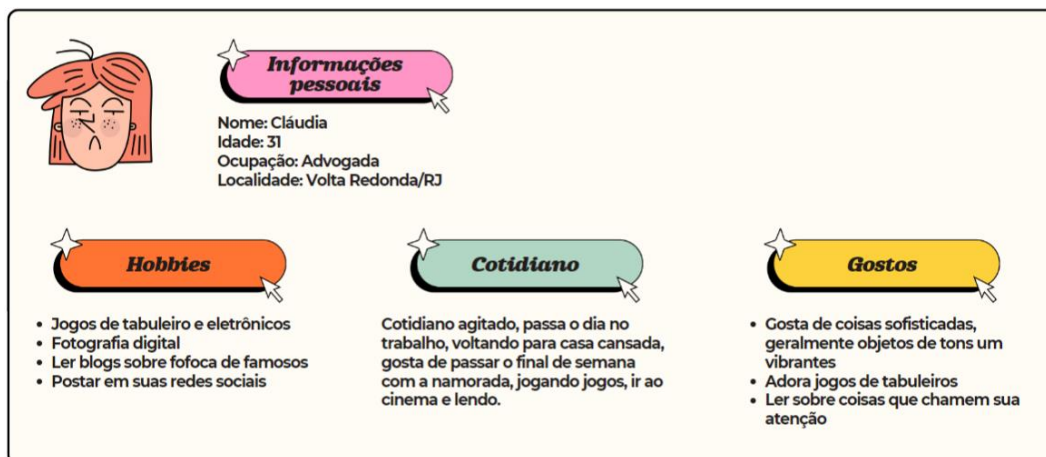


Figura 94: Persona - Cláudia

Fonte: O autor.

### 3.4 Mapa Conceitual

Nesta etapa, foi elaborado um mapa conceitual a partir de uma frase central que define os principais aspectos do projeto. Ao ramificar os pontos principais, essa ferramenta simplifica a análise e contribui para uma melhor compreensão do problema e das possíveis soluções, orientando as próximas fases do desenvolvimento do projeto de maneira mais eficaz.



Figura 95: Mapa conceitual

Fonte: O autor.

## 4. IDEIAÇÃO

### 4.1 Brainstorming

Para iniciar a fase de ideação, foi realizada uma sessão de brainstorming com o objetivo de gerar ideias para o desenvolvimento do produto final, tomando como base as informações coletadas nas etapas de imersão e análise e síntese. Durante essa fase, o foco foi exclusivamente na geração de ideias criativas, sem a aplicação de qualquer tipo de avaliação ou julgamento preliminar, de modo a explorar livremente as possibilidades.

As ideias geradas foram organizadas e segmentadas para facilitar a análise e estão listadas abaixo:

#### **Cartas:**

- Citar mulheres relevantes na área do Design;
- Adotar um design visualmente atrativo e contemporâneo;
- Elaborar textos informativos, com alta legibilidade e leitura;
- Manter as mensagens curtas, claras e objetivas;
- Utilizar formato retangular;
- Possuir laminação fosca, papel gramatura 250g;
- Incluir ilustrações, elementos gráficos e fotografias;
- Priorizar material resistente para garantir durabilidade;
- Incluir links para sites ou redes sociais das artistas destacadas;
- Garantir acessibilidade para pessoas com deficiência, com recursos de audiodescrição.

### **Embalagem:**

- Adotar design visualmente atrativo e moderno;
- Utilizar formato retangular;
- Possuir laminação fosca, papel gramatura 250g;
- Incluir ilustrações ou elementos visuais relevantes;
- Garantir a legibilidade dos textos utilizados;
- Usar material resistente para assegurar a conservação do produto.

### **Instruções:**

- Buscar formas que as tornem atrativas para o público;
- Incluir textos informativos com linguagem popular;
- Garantir alta legibilidade e leiturabilidade.

## **4.2 Painel Semântico**

Com o objetivo de tornar as ideias mais visuais e facilitar sua compreensão, foram criados painéis semânticos, uma ferramenta que permite a representação gráfica dos conceitos discutidos. Foram selecionadas imagens que representassem ou se assemelhassem às ideias levantadas, proporcionando uma visualização clara e objetiva dos elementos do projeto, favorecendo uma interpretação mais eficaz das propostas.

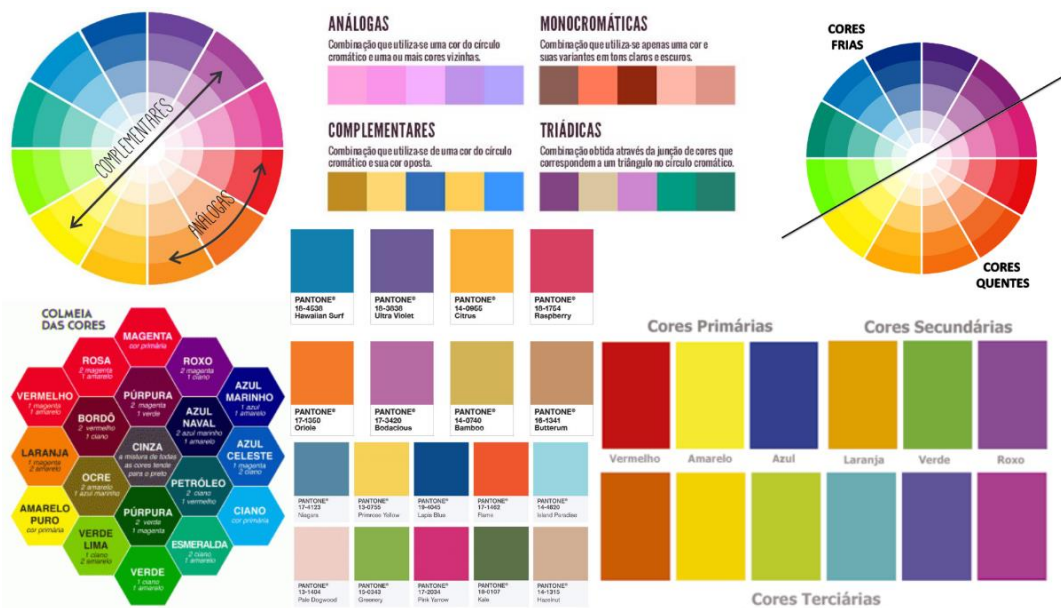


Figura 96: Painel semântico - Cores

Fonte: O autor

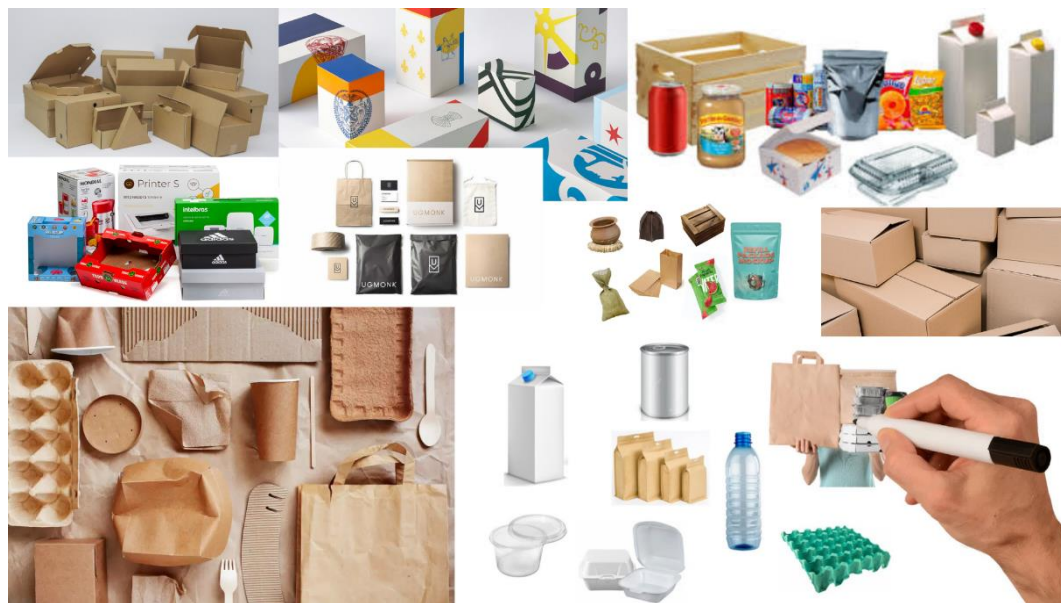


Figura 97: Painel semântico - Embalagens

Fonte: O autor



Figura 98: Painel semântico - Materiais

Fonte: O autor



Figura 99: Painel semântico - Tipografia

Fonte: O autor

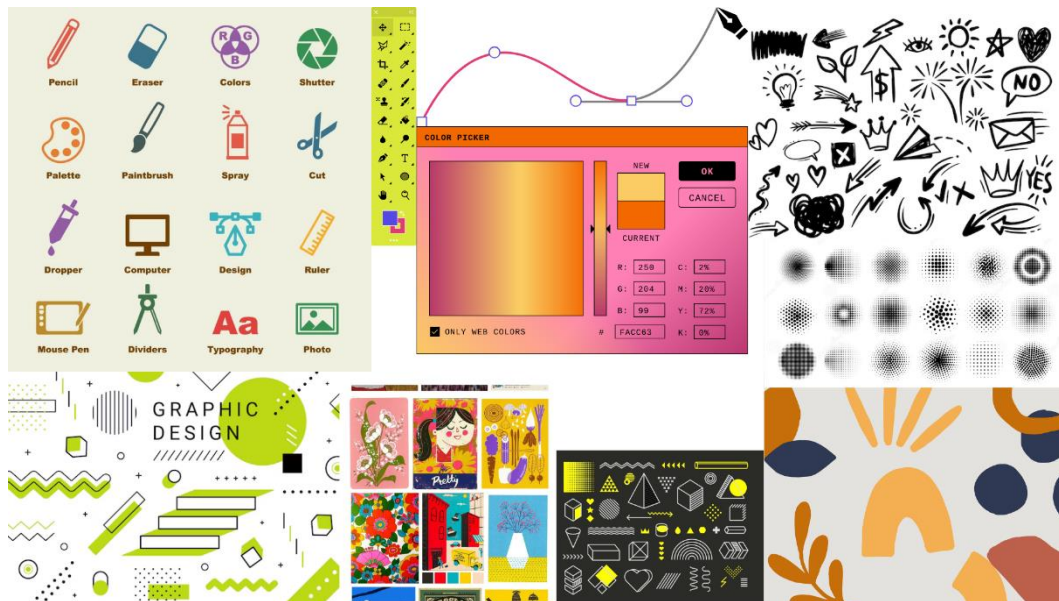


Figura 100: Painel semântico - Elementos/ilustrações

Fonte: O autor



Figura 101: Painel semântico - Cartas

Fonte: O autor

### 4.3 Cardápio De Ideias

Com o objetivo de documentar as ideias de maneira organizada e visual, foi empregada a ferramenta cardápio de ideias. Nesse formato, as propostas levantadas são apresentadas em cartões, cada um correspondendo a um tema específico. Essa abordagem facilita a consulta e a análise das ideias, permitindo uma melhor compreensão do conjunto de soluções propostas para o projeto.



Figura 102: Cardápio de ideias

Fonte: O autor

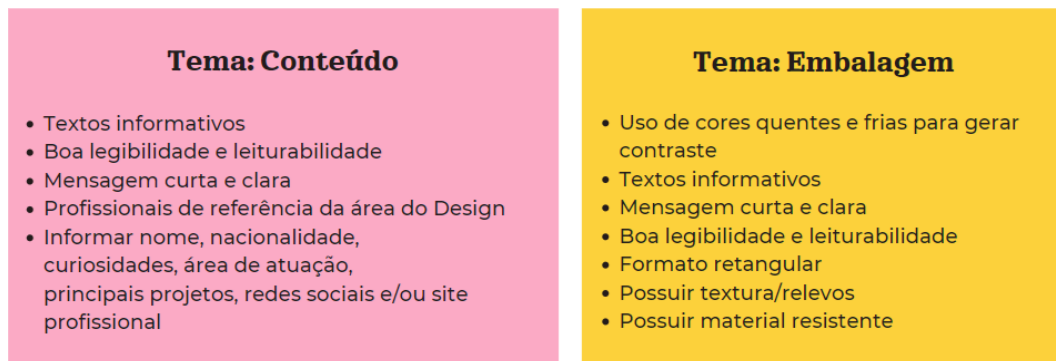


Figura 103: Cardápio de ideias

Fonte: O autor

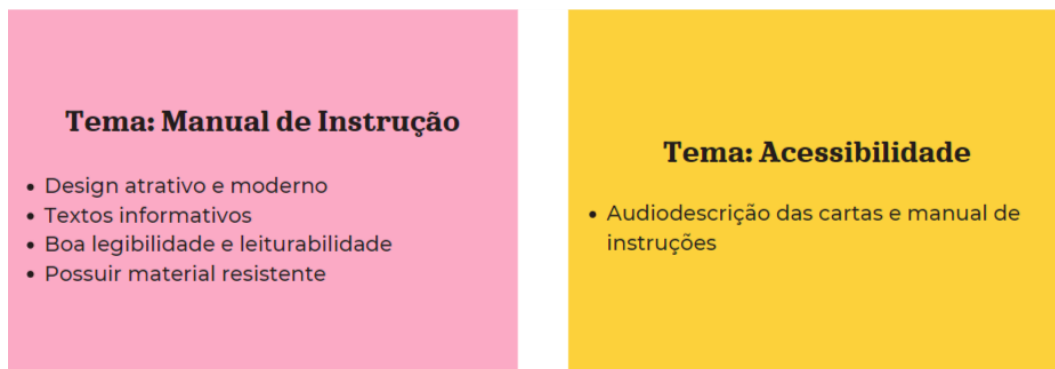


Figura 104: Cardápio de ideias

Fonte: O autor

## 5. PROTOTIPAÇÃO

### 5.1 Tipografia

Buscando encontrar uma tipografia que melhor represente a identidade do projeto, foi rascunhado um brainstorm de diferentes desenhos de letras para encontrar opções que se adequem ao esperado para as cartas.

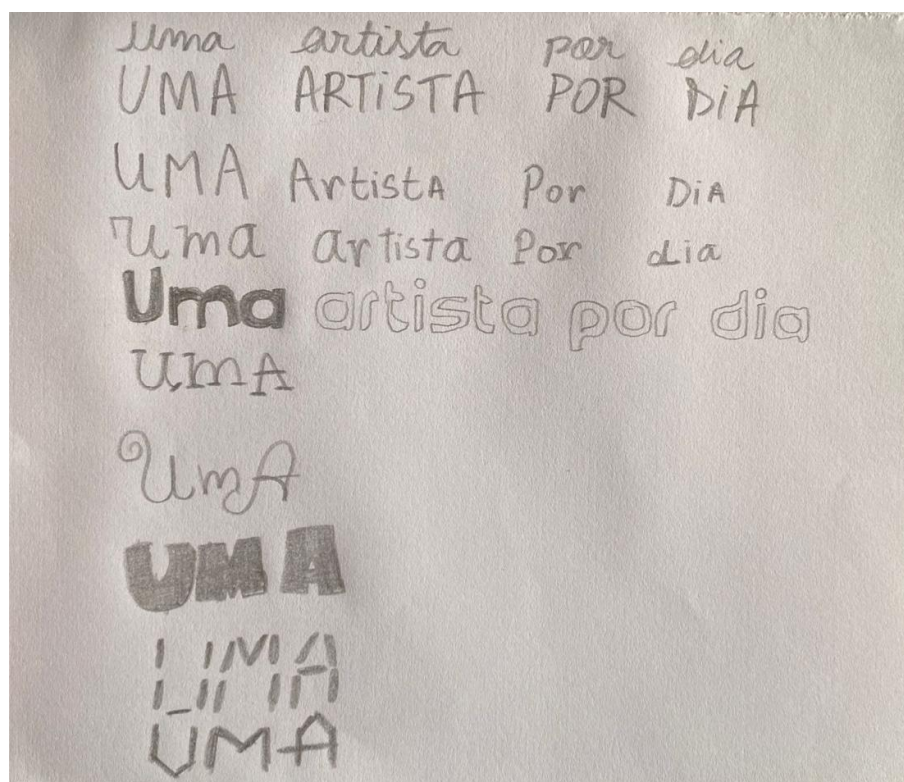


Figura 105: Ideias de tipografias - Aplicação manual

Fonte: O autor

A partir desse processo, foram selecionadas três possíveis fontes que se adequam ao visual proposto para o projeto: Rounded Sans Serif, Bebas Neue e Barnsley Gothic.



Figura 106: Ideia de tipografia 1 - Aplicação digital

Fonte: O autor



Figura 107: Ideia de tipografia 2 - Aplicação digital

Fonte: O autor



Figura 108: Ideia de tipografia 3 - Aplicação digital

Fonte: O autor

Com três opções selecionadas, foi aplicada uma matriz de posicionamento para comparar cada fonte com base nos critérios norteadores determinados anteriormente.

### 5.1.1 Matriz De Posicionamento Tipográfico


<b>Tipografia</b>	 <b>Rounded Sans Serif 7</b>	 <b>Bebas Neue</b>	 <b>Barnsley Gothic Medium</b>
<b>Legibilidade</b>	<b>Alto</b>	<b>Baixo</b>	<b>Médio</b>
<b>Leiturabilidade</b>	<b>Alto</b>	<b>Baixo</b>	<b>Médio</b>
<b>Tamanho</b>	<b>Alto</b>	<b>Médio</b>	<b>Baixo</b>
<b>Família tipográfica (Italic, Bold, Números, Pontuação)</b>	<b>Alto</b>	<b>Médio</b>	<b>Baixo</b>
<b>Aplicação com contraste</b>	<b>Alto</b>	<b>Baixo</b>	<b>Baixo</b>

Figura 109: Matriz de Posicionamento – Tipografia

Fonte: O autor

A análise da Matriz de Posicionamento revelou que a família tipográfica intitulada Rounded Sans Serif 7 se destacou como a opção que melhor atende aos critérios norteadores definidos. Este modelo foi, portanto, selecionado como a família tipográfica definitiva para o desenvolvimento do projeto. Com a definição da tipografia consolidada, o próximo passo envolveu continuar a elaboração das 30 cartas e a embalagem, incorporando-a aos textos de forma que assegure a boa legibilidade, leiturabilidade, tamanho e aplicação em contraste com o layout definido.

### 5.2 Cartas

Considerando os conceitos e critérios estabelecidos durante a fase de Ideação, foram desenvolvidos os protótipos do produto, para rascunhar as possibilidades, a disposição dos elementos e definir a apresentação final.

Inicialmente, a proposta foi esboçada em papel, permitindo a definição das etapas iniciais do projeto. Em seguida, o protótipo foi desenvolvido no software Adobe Illustrator, proporcionando uma visualização mais precisa e detalhada do produto final.

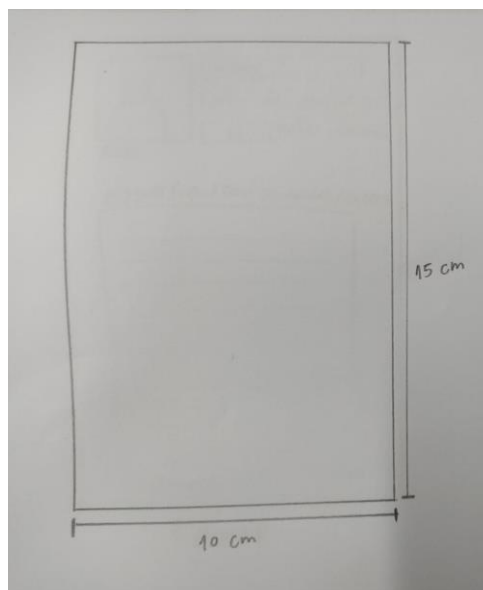


Figura 110: Medida da carta

Fonte: O autor

Considerando o tamanho das cartas, foram realizados esboços das manchas gráficas das informações frente e verso que estarão descritas nas cartas.

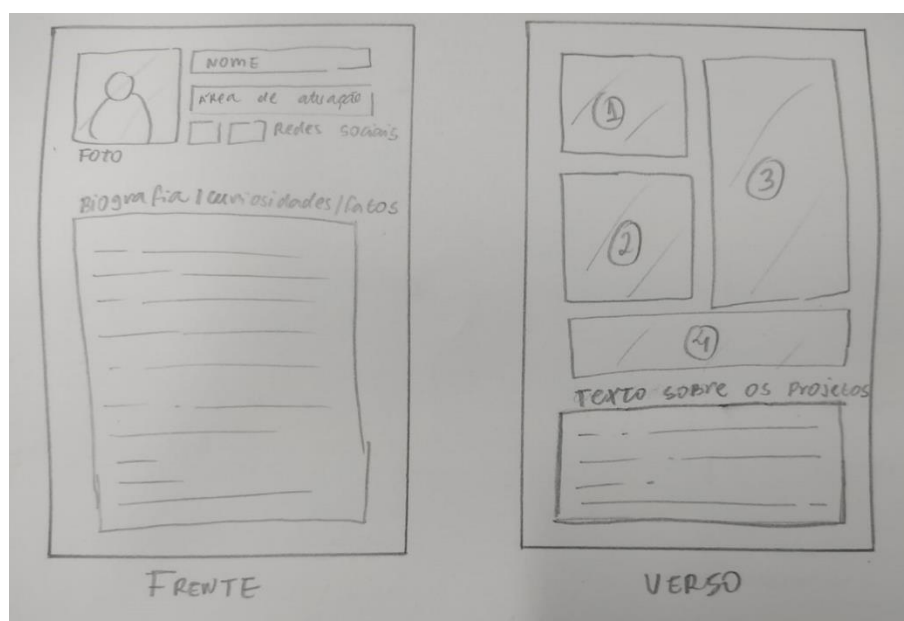


Figura 111: Esboço - Modelo 1

Fonte: O autor

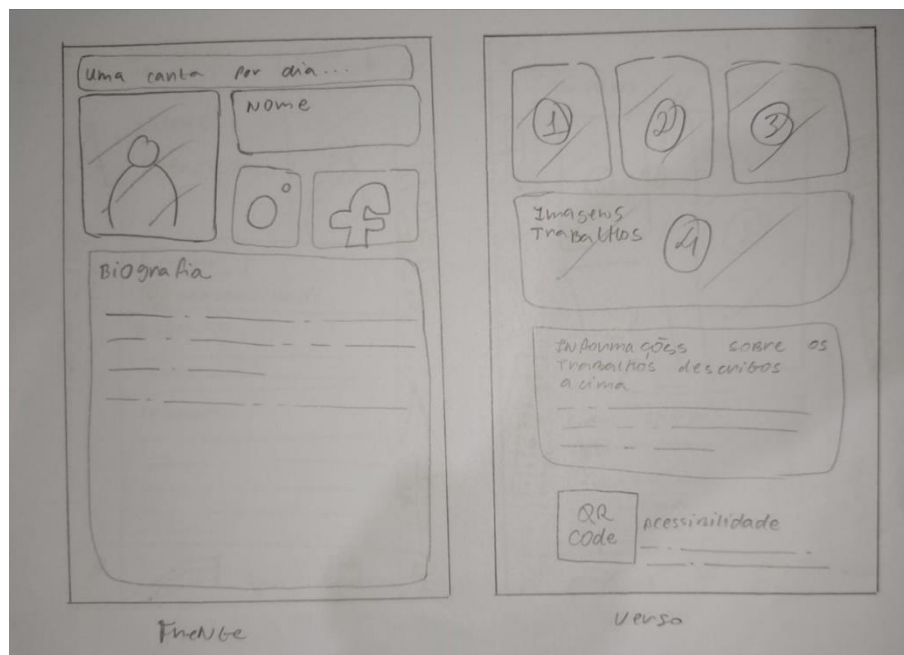


Figura 112: Esboço - Modelo 2

Fonte: O autor

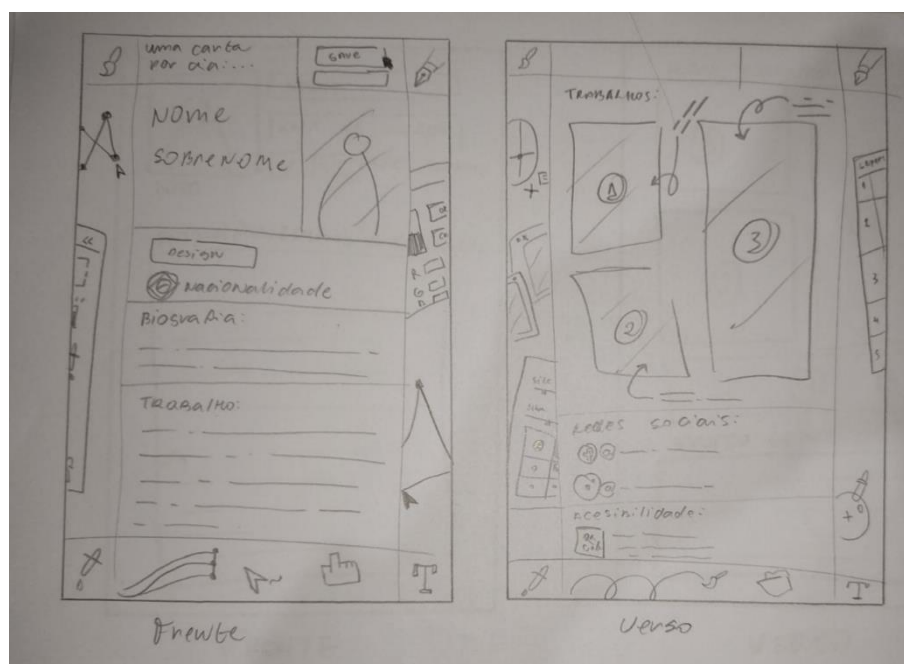


Figura 113: Esboço - Modelo 3

Fonte: O autor

A partir dos primeiros esboços, foram criados três protótipos digitais frente e verso de alta fidelidade das cartas na ferramenta Adobe Illustrator.

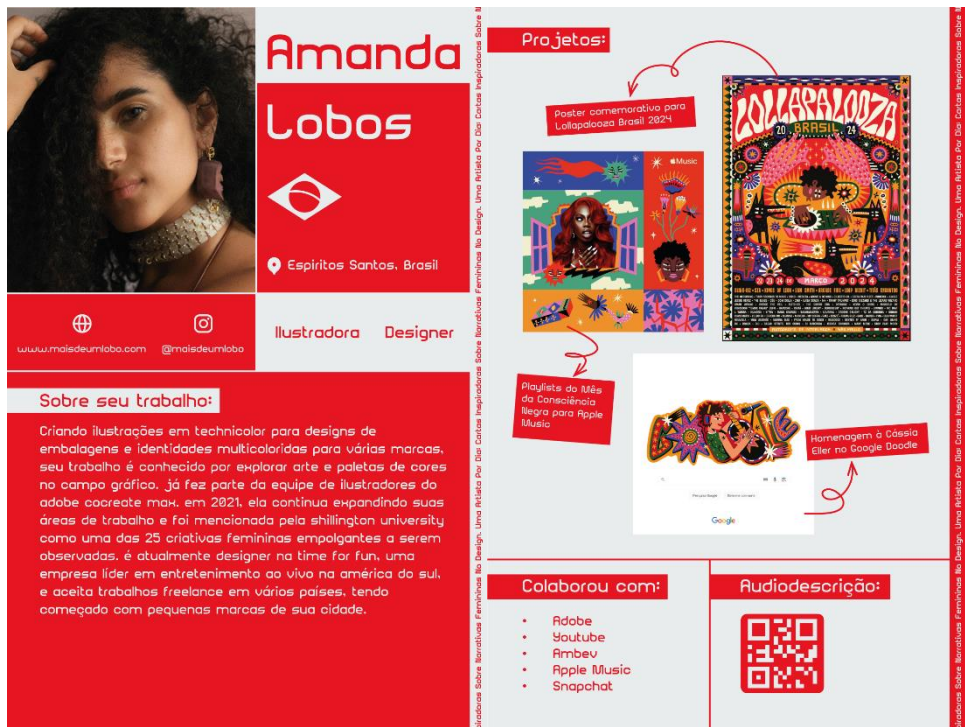


Figura 114: Protótipo - Modelo 1

Fonte: O autor

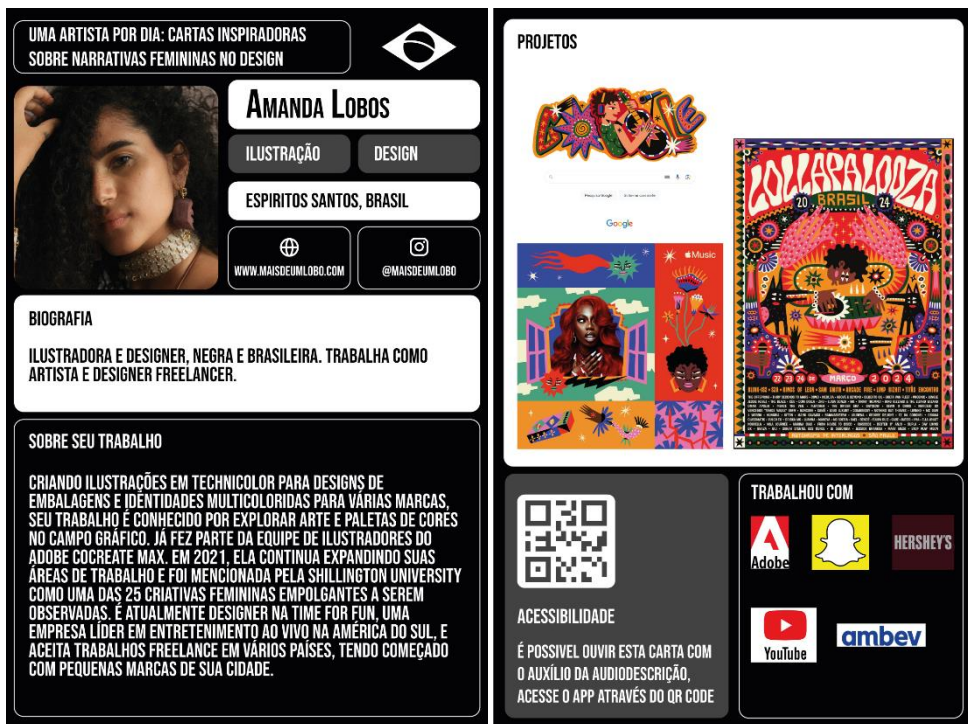


Figura 115: Protótipo - Modelo 2

Fonte: O autor

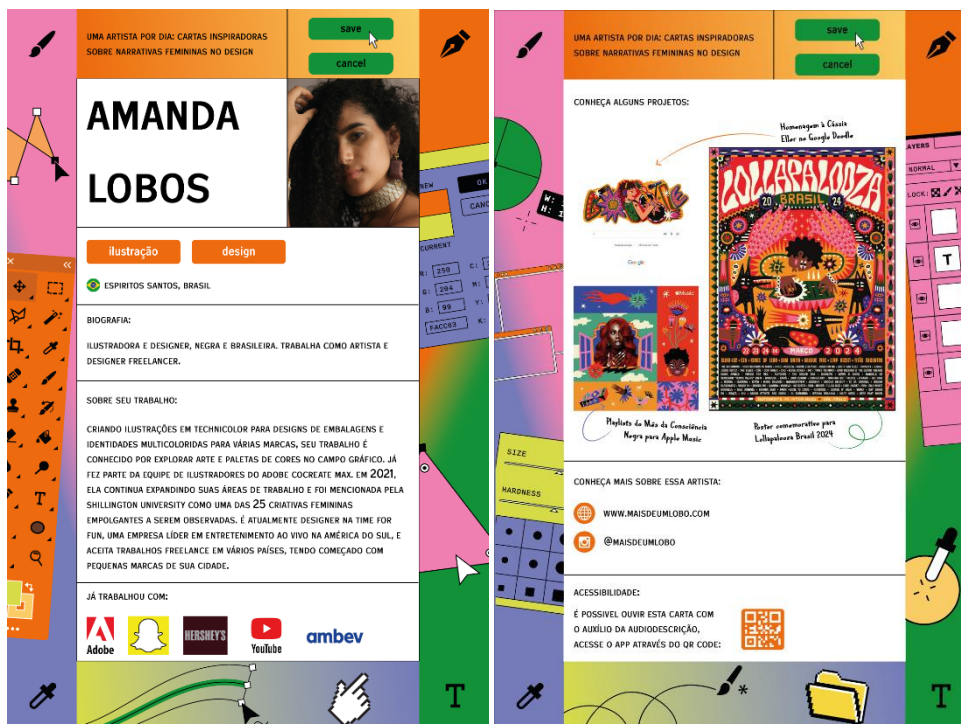


Figura 116: Protótipo - Modelo 3

Fonte: O autor

Com a prototipagem de três modelos distintos, foi elaborada uma Matriz de Posicionamento com o objetivo de avaliar o cumprimento dos critérios norteadores previamente estabelecidos. A utilização dessa ferramenta é fundamental para a tomada de decisões, assegurando que o produto final atenda às expectativas e necessidades do público-alvo.

## 5.2.1 Matriz De Posicionamento Cartas




Cartas			
	Modelo 1	Modelo 2	Modelo 3
Design	Alto	Baixo	Médio
Legibilidade	Alto	Médio	Baixo
Material	Alto	Alto	Médio
Ilustrações/ elementos/fotografias	Alto	Baixo	Alto
Acessibilidade	Alto	Alto	Alto

Figura 117: Matriz de Posicionamento – Cartas

Fonte: O autor

A análise da Matriz de Posicionamento revelou que o Modelo 1 se destacou como a opção que melhor atende aos critérios norteadores definidos. Este modelo foi, portanto, selecionado como o layout definitivo para o desenvolvimento do projeto. Com a escolha do design consolidada, o próximo passo envolveu a elaboração das 30 cartas, seguindo o modelo escolhido e incorporando textos e imagens para representar cada uma das mulheres representadas de forma que assegure a eficácia na comunicação de suas histórias e contribuições no campo do design.

**Amanda Lobos**  
Espírito Santo, Brasil  
Ilustradora Designer

Amanda Lobos, ilustradora e designer, colaborou com marcas como Adobe, Snapchat, Hersheys e Baggu. Seu trabalho é conhecido por ilustrações vibrantes e identidades multicoloridas, explorando arte e paletas gráficas. Em 2020, integrou o time do Adobe CoCreate MARK, e em 2021 foi reconhecida pela Shillington University como uma das 25 Criativas Femininas Emocionantes. Começou seu trabalho como designer freelancer com pequenas marcas de sua cidade natal, e hoje trabalha como freelancer para marcas de diversos países.

**Projetos:**

- Poster comemorativo para Lollapalooza Brasil 2024
- Playlists do Mês da Consciência Negra para Apple Music
- Homenagem à Cássia Eller no Google Doodle

**Saiba mais:**  
maisdeumlabo.com  
@maisdeumlabo

**Audiodescrição:**

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia.

Figura 118: Carta – Amanda Lobos

Fonte: O autor

**Anna Castelli Ferrieri**  
Milão, Itália  
Arquiteta Designer Industrial

Anna Castelli Ferrieri (1918-2006) foi a primeira mulher a se formar em arquitetura no Instituto Politécnico de Milão. Co-fundou a Kartell em 1946 com seu marido, empresa que revolucionou o uso do plástico em móveis e decoração. Seu projeto mais famoso, Combonibili, destacou-se pela leveza e flexibilidade. Seus projetos inovaram no uso do plástico como material durável, prático e elegante. Na arquitetura, colaborou com Ignazio Gardella em mais de 50 projetos e lecionou na Universidade de Milão. Aposentou-se da Kartell em 1988, mas seguiu ativa no design até sua morte em 2006, ganhando prêmios como o Compasso d'Oro.

**Projetos:**

- Sede da Kartell Naviglio, Italy
- Square Combonibili Containers, 1967
- Combonibili Redondo, nas versões quadrada e redonda são Best Seller desde o seu lançamento
- Grande mesa oval

**Audiodescrição:**

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia.

Figura 119: Carta – Anna Castelli Ferrieri

Fonte: O autor



# Ana Couto

Rio de Janeiro, Brasil

Designer Branding

Ana Couto é uma renomada designer brasileira, fundadora e CEO da Ana Couto Branding, agência referência em estratégia de marca no Brasil. Com formação em Desenho Industrial pela PUC-Rio e especialização na School of Visual Arts, em Nova York, Ana se destaca por seu trabalho de construção de marcas icônicas, como Natura e MRU. Pioneira em branding, desenvolve estratégias integradas de design e marketing, criando identidades visuais e posicionamentos que conectam marcas e consumidores. Em 2015, criou a plataforma LAJE e, em 2024, lançou o livro "A (R)evolução do Branding". Premiada internacionalmente, Ana também já foi jurada em festivais como Cannes.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Projetos:**

Natura, Linha Tododia cabelos



Camponesa, criação de Identidade Visual, Marca, Universo Visual e Verbal



**Saiba mais:**

[anacouto.com.br](http://anacouto.com.br)

[@anacouto.ag](https://www.instagram.com/anacouto.ag)

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Figura 120: Carta – Ana Couto

Fonte: O autor



# Barbara Casasola

Porto Alegre, Brasil

Ilustradora Designer

Criando ilustrações em technicolor para designs de embalagens e identidades multicoloridas para várias marcas, seu trabalho é conhecido por explorar arte e paletas de cores no campo gráfico, já fez parte da equipe de ilustradores do adobe cocreate max, em 2021, ela continua expandindo suas áreas de trabalho e foi mencionada pela shillington university como uma das 25 criativas femininas empolgantes a serem observadas, é atualmente designer na time for fun, uma empresa líder em entretenimento ao vivo na américa do sul, e aceita trabalhos freelance em vários países, tendo começado com pequenas marcas de sua cidade.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Projetos:**

Linha de Jeans sustentáveis lançada em 2017



Coleção outono-inverno 2015 inspirada no senhor da Bonfim na semana de moda de Londres



**Saiba mais:**

[casasola.co](http://casasola.co)

[@casasola\\_official](https://www.instagram.com/casasola_official)

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Figura 121: Carta – Barbara Casasola

Fonte: O autor



**Belle Kogan**

Rússia

Design Industrial

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Belle Kogan (1902-2000) foi a primeira mulher designer industrial dos EUA. Nascida na Rússia, imigrou para os EUA jovem e, incentivada por uma professora, estudou desenho mecânico ainda no ensino médio. Após breve passagem pelo Pratt Institute, trabalhou por uns anos na joalheria de seu pai.

Em 1929, foi contratada pela Quaker Silver Company como designer de prata e, em 1932, abriu seu próprio estúdio, Belle Kogan Associates, tornando-se a primeira designer a fazê-lo no país. Com sua equipe 100% feminina, trabalhou na criação de utensílios domésticos e projetou produtos para grandes empresas do segmento.

**Projetos:**



Linha Prismatique para Red Wing Potteries (1962)



Despertador "Duck Clock" para a Telechron Company (1934)

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Audiodescrição:**



Figura 122: Carta – Belle Kogan

Fonte: O autor



**Bea Feitler**

Rio de Janeiro, Brasil

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Beatriz Feitler (1938-1982) foi uma importante diretora de arte brasileira. Aos 18 anos, estudou Design Gráfico em Nova York, na Parsons School of Design. De volta ao Brasil, trabalhou na revista "Senhor" e fundou o Estúdio G.

Em 1961, foi convidada a trabalhar na Harper's Bazaar e, com apenas 25 anos, tornou-se diretora de arte ao lado de Ruth Ansel. Sua obra se destacava por brincar com geometria, perspectivas, textura e cores e refletia as transformações sociais e culturais dos anos 60.

Em 1972, trabalhou na criação da revista feminista Ms. e, depois, abriu seu estúdio, realizando projetos para grandes nomes como os Beatles e os Rolling Stones.

**Projetos:**



Capa da Rolling Stones de Janeiro de 1981, logo após o assassinato de John Lennon



Design de livro dos Beatles em colaboração com Andy Warhol de 1980



A capa de abril de 1965 foi uma das capas mais icônicas da época e é assinada por Bea

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Audiodescrição:**



Figura 123: Carta - Bea Feitler

Fonte: O autor



## Carolyn Davidson

📍 EUA

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Carolyn Davidson é uma designer gráfica americana, formada pela Portland State University em 1971. Inicialmente interessada em jornalismo, ela migrou para o design após cursar uma disciplina eletiva. Durante os estudos, foi convidada por Phil Knight, dono da Blue Ribbon Sports, para trabalhar em sua empresa ilustrando gráficos, foi ganhando destaque e passa a ser responsável por criar pôsteres e anúncios. Em 1971, Carolyn foi contratada para criar um logotipo para uma nova empresa de tênis esportivo, a Nike. Seu desenho inspirado na asa da deusa grega da vitória se tornou mundialmente famoso.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Projetos:**



O mundialmente icônico Nike Swoosh foi criado em 1971, após 17,5 horas de trabalho, e custou apenas US\$ 35




**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Figura 124: Carta - Carolyn Davidson

Fonte: O autor



## Cas Holman

📍 EUA

Designer de Brinquedos

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;


Há mais de 20 anos, Cas Holman desenvolve brinquedos e espaços que estimulam criatividade, exploração e colaboração. Sua empresa, Heroes Will Rise, cria ferramentas para despertar a imaginação em crianças e adultos. O projeto mais famoso, Rigama jig, é um kit de peças de montar usado em escolas e espaços públicos, promovendo cooperação e priorizando o processo criativo. Cas também leciona Design Industrial na Rhode Island School of Design, sempre focando no aprendizado lúdico e inovador.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

**Projetos:**



Prototyping Play no Queens Museum


Rigama jig, seu projeto mais conhecido e premiado

**Saiba mais:**

[casholman.com](http://casholman.com)

[@casholman](https://www.instagram.com/casholman)

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia;

Figura 125: Carta - Cas Holman

Fonte: O autor



## Corita Kent

EUA

Ilustradora Designer

Corita Kent (1918-1986) foi uma freira e artista americana, importante na Pop Art e nos movimentos sociais dos anos 60. Seus trabalhos abordavam a busca por Deus na vida cotidiana, com versículos bíblicos, mensagens de esperança e slogans políticos sobre formas abstratas e cores vibrantes. Especialista em serigrafia, criou mais de 700 obras, discutindo temas como racismo, pobreza e guerra, especialmente a anti-Vietnã. Além disso, foi professora e líder do departamento de arte no Immaculate Heart College. Na sala de aula, tinha a mesma abordagem não-convencional que sua arte e propunha exercícios e discussões críticas a respeito das questões da época.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

### Projetos:



Magnificat, 1948, Serigrafia



I in daisy, 1969, Serigrafia



Love is hard work, 1985, Serigrafia

### Saiba mais:

[www.corita.org](http://www.corita.org)

### Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 126: Carta – Corita Kent

Fonte: O autor



## Cristiana Grether

Brasil

Designer Gráfico

Cristiana Grether é formada em Design Gráfico pela PUC-Rio e ganhou bolsa para mestrado em Comunicação Visual e Tipografia no Instituto Pratt, em Nova York. Durante sua carreira trabalhou com diversos escritórios de design. Até que em 2011 juntou-se à Coca-Cola para iniciar a nova área de Design da empresa. Seu principal projeto dentro da empresa foi liderar o redesign das embalagens, a maior transformação visual da marca em duas décadas. Também foi responsável por disseminar a cultura do Design Thinking em todas as áreas da empresa e ocupou o cargo de diretora Global de Capacitação em Design da companhia.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

### Projetos:



re-branding POWERADE 2018 em parceria com Golden AND Swanson Studio



Re-branding Coca-Cola 2016

### Saiba mais:

[www.crisgrether.com](http://www.crisgrether.com)

[@crisgrether](https://www.instagram.com/crisgrether)

### Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 127: Carta - Cristiana Grether

Fonte: O autor



**Dana Tanamachi**

Texas, EUA

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

**Projetos:**



Poster comemorativo do 50º aniversário do Starbucks



Capa da revista O Magazine

**Saiba mais:**

[tanamachistudio.com](http://tanamachistudio.com)

[@dana\\_tanamachi](https://www.instagram.com/dana_tanamachi)

**Audiodescrição:**



Figura 128: Carta – Dana Tanamachi

Fonte: O autor



**Ditha Moser**

Áustria

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

**Projetos:**



Baralho de cartas "Tarô da Secessão" 1906



Páginas de Capa, Janeiro e Dezembro do calendário de 1908

**Audiodescrição:**



Figura 129: Carta - Ditha Moser

Fonte: O autor



**Ellen Lupton**  
EUA  
Designer Educadora

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Ellen Lupton, nascida em 1963 na Filadélfia, é uma renomada designer gráfica, escritora, editora e curadora sênior do Cooper Hewitt e Smithsonian Design Museum em Nova York. Formada em Belas Artes pelo Cooper Union College, é diretora do Programa de Mestrado em design gráfico no MICA, Baltimore. Medalhista de ouro da AIGA em 2007, Lupton é autora de diversos livros sobre tipografia, design thinking e processo criativo, como *Pensar com Tipos* (2024), *O design como storytelling* (2022) e *Extra Bold: um guia feminista, inclusivo, antirracista, não binário para designers* (2023).

**Projetos:**



**Livros escritos por Ellen Lupton**



**Saiba mais:**  
ellenlupton.com  
@ellenlupton

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 130: Carta - Ellen Lupton

Fonte: O autor



**Eliane Stephan**  
Rio de Janeiro, Brasil  
Designer Editorial

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Eliane Stephan é uma jornalista e designer brasileira, conhecida por seu trabalho como diretora de arte na Folha de São Paulo, onde atuou por mais de 30 anos. Sua contribuição foi essencial para modernizar o design do jornal, trazendo inovações visuais que tornaram o layout mais dinâmico e atraente. Stephan liderou equipes responsáveis por projetos gráficos de grande impacto, que ajudaram a consolidar a Folha como referência em design editorial no Brasil.

**Projetos:**



**Jornal Folha de São Paulo 1996 e 2010**

**Publicações do Instituto Moreira Sales, 2011**

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 131: Carta – Eliane Stephan

Fonte: O autor



## Flávia Aranha

São Paulo, Brasil

Designer de Moda

A estilista brasileira Flávia é uma das pioneiras da moda sustentável no Brasil. Durante uma viagem internacional para estudar a fabricação de tecidos, ela se chocou ao descobrir os impactos ambientais e sociais da indústria da moda. Motivada por essa realidade, fundou sua própria marca com o compromisso de desenvolver formas mais sustentáveis de produção. Seu trabalho se destaca pelo uso de tramas biodegradáveis, tingimentos naturais e uma produção socialmente responsável.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

**Projetos:**



Coleção de estreia n 47ª São Paulo Fashion Week (2019)



Coleção Sopro que encerrou o 51ª São Paulo Fashion Week (2021)

**Saiba mais:**

[flaviaaranha.com](http://flaviaaranha.com)

[@flaviaaranha](https://www.instagram.com/flaviaaranha)

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 132: Carta – Flavia Aranha

Fonte: O autor



## Iris Apfel

EUR

Designer de Interiores

Iris Apfel, nascida em 1921, é uma empresária, designer de interiores e ícone da moda americana. Iris estudou história da arte na Universidade de Nova Iorque e frequentou a Escola de Arte da Universidade do Wisconsin-Madison. Conhecida por seu estilo extravagante e único, ela começou sua carreira no design de interiores e, junto com seu marido, fundou a empresa de tecidos de decoração Old World Weavers, que realizava projetos de decoração e restauro. Apfel se destacou por seus trabalhos na Casa Branca e por sua paixão por acessórios vibrantes e ousados. Iris foi uma referência no mundo da moda, celebrada por sua criatividade e autenticidade.

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

**Projetos:**



Desenhou uma linha de tapetes em parceria com a marca Ruggable (2002)



Coleção Rara Avis de Iris para o Metropolitan Museum of Art

**Saiba mais:**

[@iris.apfel](https://www.instagram.com/iris.apfel)

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 133: Carta – Iris Apfel

Fonte: O autor



## Juliana Moore

Brasil

Ilustradora Designer

Juliana é designer especializada em tipografia e lettering, com foco em marcas, identidade visual e ilustração editorial. Formada em Design Gráfico pelo SENAC-SP, sempre teve paixão por tipografia. Em 2013, se especializou em Design de Tipografias na UBA, onde estudou com grandes referências. Seus projetos incluem letterings para logotipos, materiais editoriais e campanhas publicitárias. Professora de cursos livres e graduação, lançou em 2021 o livro "Desenhando Letras: Um guia prático para dominar a arte de escrever à mão".

Projetos:



Lettering para capa do livro "Histórias de ninar para garotas rebeldes" (2017)



Painel de lettering em giz desenvolvido para o lançamento da Sasha Collection, coleção de joias para a linha MyCollection da HStem (2019)

Saiba mais:

[julianamoore.com.br](http://julianamoore.com.br)  
[@a.julianamoore](https://www.instagram.com/a.julianamoore)

Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 134: Carta – Juliana Moore

Fonte: O autor



## Lauren Hom

EUA

Ilustradora Designer

Lauren Hom é uma designer e ilustradora americana, conhecida por seu trabalho vibrante em lettering e tipografia. Formada pela School of Visual Arts de Nova York, Lauren ganhou destaque com seu estilo colorido e humorístico, criando projetos para marcas como Google, Starbucks e YouTube. Além de seu trabalho comercial, ela compartilha suas experiências por meio de workshops e cursos online, inspirando outros criativos a desenvolverem suas habilidades em design e lettering de forma divertida e acessível.

Projetos:



Mural no escritório de realidade virtual da Google em San Francisco



Mural pintado para o "You Are Not Alone Seaport Mural Festival" (2021)



Imagem promocional da linha de malhos da marca BUSH'S

Saiba mais:

[homsweethom.com](http://homsweethom.com)  
[@homsweethom](https://www.instagram.com/homsweethom)

Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 135: Carta – Lauren Hom

Fonte: O autor



## Lilly Reich

Alemanha

Designer de Interiores

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

Lilly Reich (1885-1947) foi uma designer alemã e figura-chave no modernismo do século 20. Especializada em design de interiores, mobiliário e exposições, Reich colaborou com o arquiteto Ludwig Mies van der Rohe, co-criando peças icônicas, como a cadeira Barcelona. Lecionou na Escola Bauhaus entre 1930 e 1933 e foi a primeira mulher a dirigir a instituição Deutscher Werkbund. Sua estética combinava funcionalidade e elegância, com foco no design racionalista, e teve papel crucial no design moderno.

**Projetos:**

Cadeira BRNO criada em colaboração com Mies van der Rohe para a casa Tugendhat (1930)



Poltrona Barcelona criada em colaboração com Mies van der Rohe para o Pavilhão de Barcelona na Exposição Internacional de Barcelona (1929)



**Audiodescrição:**



Figura 136: Carta – Lilly Reich

Fonte: O autor



## Patrícia Rocha

Volta Redonda, Brasil

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

Designer Gráfica formada pela PUC-Rio, trabalhou como diagramadora na Editora Brinque-Book Rio. Em Volta Redonda, realizou a reforma gráfica do Jornal Diário do Vale, colocando cor nos cadernos. Foi dona da galeria de Arte Rocharte onde ministrava aulas de pintura e comercializava suas obras. Realizou trabalhos para CSN e CBS. Foi coordenadora da Galeria de Arte Zélia Arben sendo curadora de mais de 50 exposições. Trabalhou como Assessora de Marketing da Prefeitura Municipal. Trabalhou no UBM, ministrando aulas para Jornalismo e Publicidade por 7 anos. Atualmente é diagramadora da Editora FDR e ministra aulas no Curso de Design desde 2008. Foi coordenadora do curso por 5 anos.

**Projetos:**

Diagramação do Livro Mamãe, Você Me Ama? Editora Brinque - Book



Óleo sob tela- Obra: "Sensualidade"



**Audiodescrição:**



Figura 137: Carta - Patrícia Rocha

Fonte: O autor



**Louise Fili**

📍 EUA

Designer Gráfico

**Projetos:**



Elegantissima é seu livro que traz uma coleção de seus trabalhos



Embalagem e Identidade Visual para Tate's Cookies

**Saiba mais:**

[www.louisefili.com](http://www.louisefili.com)

@louisefili

**Audiodescrição:**



Figura 138: Carta – Louise Fili

Fonte: O autor



**Muriel Cooper**

📍 EUA

Designer Gráfico

**Projetos:**



Logo do MIT Press



Capa da publicação "The Mathematical Sciences. A Collection of Essays"

**Audiodescrição:**



Figura 139: Carta – Muriel Cooper

Fonte: O autor



**Nancy Skolos**

EUR

Designer gráfico

**Projetos:**

Poster Lyceum Competition (2015)



Poster "Coexistência feito em parceria com Thomas Wedell (2015)



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

**Saiba mais:**

skolos-wedell.com

@nskolos

**Audiodescrição:**



Figura 140: Carta – Nancy Skolos

Fonte: O autor



**Nara Guichon**

Santa Catarina, Brasil

Designer Artista

**Projetos:**

Liana, 2018 – 2020  
Materiais: Redes de pesca e arames.  
Técnicas: Oxidação com ferro, tintura natural e enrolamentos de fios.



Obra Cipó



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

**Saiba mais:**

www.naraguichon.org

@nara\_guichon

**Audiodescrição:**



Figura 141: Carta – Nara Guichon

Fonte: O autor

**Paula Cruz**  
Rio de Janeiro, Brasil  
Ilustradora Designer

Paula Cruz é uma designer e ilustradora brasileira. Formada pela EBA/UFRJ e mestra em Design pela PUC-Rio, com pesquisa sobre publicações híbridas, Paula estudou design holandês na Willem de Kooning Academie. Desde 2019, atua como professora de design e ilustração no Rio de Janeiro. Criadora do projeto Modernismo Funkeiro, que mistura funk e design modernista em cartazes tipográficos, já trabalhou para grandes marcas como Google, Facebook, Adidas e Disney+. Também desenvolve projetos autorais, unindo design, ilustração e pesquisa em livros e quadrinhos.

**Projetos:**  
Modernismo funkeiro  
49º Festival SESC Melhores Filmes (2023)  
Identidade visual do 49º Festival SESC Melhores Filmes (2023)

**Saiba mais:**  
paulacruz.com.br  
@thepaulacruz

**Audiodescrição:**

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

Figura 142: Carta – Paula Cruz

Fonte: O autor

**Paula Scher**  
EUA  
Designer Gráfico

Paula Scher é uma designer gráfica americana renomada e sócia do estúdio Pentagram desde 1991. Pioneira no uso inovador da tipografia, ela desenvolveu identidades visuais icônicas para marcas como Microsoft e Coca-Cola, além de projetos memoráveis como o do Museu The Public e seus mapas estilizados de cidades. Educada na Tyler School of Art, Scher é uma figura central no design contemporâneo, sendo também palestrante e educadora, com uma carreira marcada por ousadia e criatividade no design visual.

**Projetos:**  
The Diva is Dismissed (1994)  
citi  
Windows 8  
Identidade visual do Windows e City Bank

**Saiba mais:**  
maisdeumlabo.com  
@scherpaula50

**Audiodescrição:**

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas. Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas.

Figura 143: Carta – Paula Scher

Fonte: O autor



**Ruth Kedar**  
Campinas, Brasil  
Ilustradora Designer

Ruth Kedar é uma arquiteta, designer e artista brasileira, famosa por criar o logotipo original do Google. Graduada em Arquitetura pelo Technion - Israel Institute of Technology, concluiu o mestrado em Design na Universidade de Stanford, onde sua tese sobre design de cartas de baralho a levou ao convite para colaborar no desenvolvimento do Adobe Deck em 1988. Entre 1988 e 1999, lecionou na Universidade de Stanford. Reconhecida internacionalmente, suas obras já foram expostas mundialmente, e ela recebeu diversos prêmios por seus designs.

**Projetos:**

Logotipo do Google utilizado entre 1999 e 2015

Os premiados baralhos Analog e Duolog

Analog

Duolog

**Saiba mais:**

kedardesigns.com

@kedardesigns

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 144: Carta – Ruth Kedar

Fonte: O autor



**Susan Kare**  
EUA  
Designer Gráfico

Susan Kare é uma renomada designer gráfica americana, conhecida por seu trabalho pioneiro no design de interface e ícones de computador. Formada em Belas Artes pela Universidade de Nova York, Kare ficou famosa por desenvolver os ícones e fontes originais do primeiro Macintosh da Apple, em 1984. Sua abordagem minimalista e intuitiva ajudou a moldar a linguagem visual da computação moderna. Além da Apple, Kare também colaborou com empresas como Microsoft, IBM e Facebook, influenciando o design digital global.

**Projetos:**

Design das cartas do jogo Paciência para o Windows 3.0 (1990)

Ícones utilizados na interface e painel de controle do Macintosh original (1982) que se propunham a representar visualmente os comandos de forma a orientar o uso da interface para usuários não-técnicos

**Saiba mais:**

susankare

**Audiodescrição:**



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas

Figura 145: Carta – Susan Kare

Fonte: O autor



## Tereza Bettinardi

São Paulo, Brasil

Designer Gráfico

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Tereza Bettinardi é uma designer gráfica brasileira, conhecida por seus projetos em design editorial e identidade visual. Formada em Design Gráfico pela UEMIG, fundou seu estúdio em São Paulo, onde desenvolve trabalhos para editoras como Companhia das Letras e Cosac Naify. Além disso, é fundadora e editora do Clube do Livro do Design, uma iniciativa que promove discussões sobre design e literatura. Seu trabalho se destaca pela forte presença tipográfica e pela atenção aos detalhes visuais.

### Projetos:

Projeto gráfico livro sobre a história do Biotônico Fontoura (2022)

Design do material do Welcome Kit do cartão Nubank Ultravioleta (2021)




### Saiba mais:

[terezabettinardi.com](http://terezabettinardi.com)  
[@terezabettinardi](https://www.instagram.com/terezabettinardi)

### Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 146: Carta – Tereza Bettinardi

Fonte: O autor



## Tsumori Chisato

Japão

Designer de Moda

Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Tsumori Chisato é uma designer de moda japonesa conhecida por suas criações lúdicas e coloridas, que misturam elementos de fantasia e arte com influências da cultura japonesa. Ela começou sua carreira na Issey Miyake, onde trabalhou por mais de uma década, antes de lançar sua própria marca em 1990. Suas coleções destacam-se pelo uso de estampas desenhadas à mão, bordados detalhados e silhuetas inovadoras, conquistando reconhecimento mundial por sua estética única e criativa.

### Projetos:

Coleção de outono 2019, com inspiração francesa

Coleção Outono/Inverno 2022




### Saiba mais:

[@tsumori\\_chisato](https://www.instagram.com/tsumori_chisato)

### Audiodescrição:



Uma artista por dia: Cartas Inspiradoras sobre narrativas femininas Uma artista por dia:

Figura 147: Carta – Tsumori Chisato

Fonte: O autor



Figura 148: Prototipação da carta

Fonte: O autor

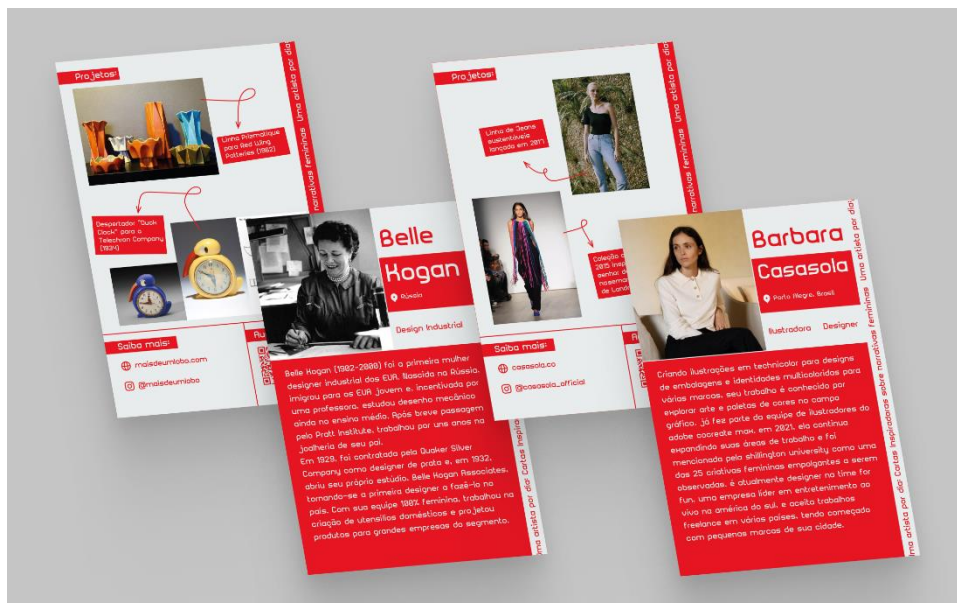


Figura 149: Prototipação da carta

Fonte: O autor



Figura 150: Prototipação da carta

Fonte: O autor

### 5.3 Embalagem

O processo de desenvolvimento da embalagem foi similar ao das cartas. Partindo das informações das etapas anteriores, foram elaborados no papel três esboços de caixas para a coletânea, considerando a medida das cartas e as informações importantes de estarem contidas. Em seguida, as três opções foram digitalizados no programa Adobe Illustrator para melhor visualização.

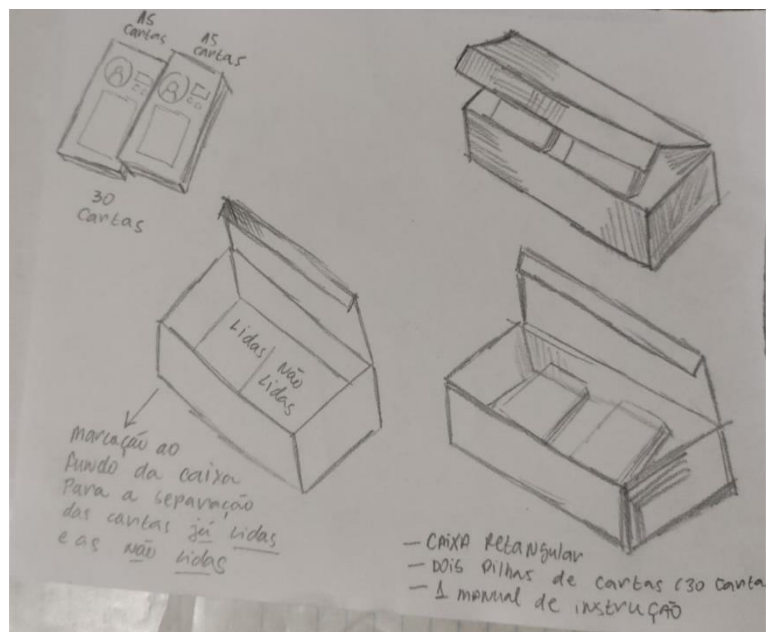


Figura 151: Esboço – Embalagem 1

Fonte: O autor

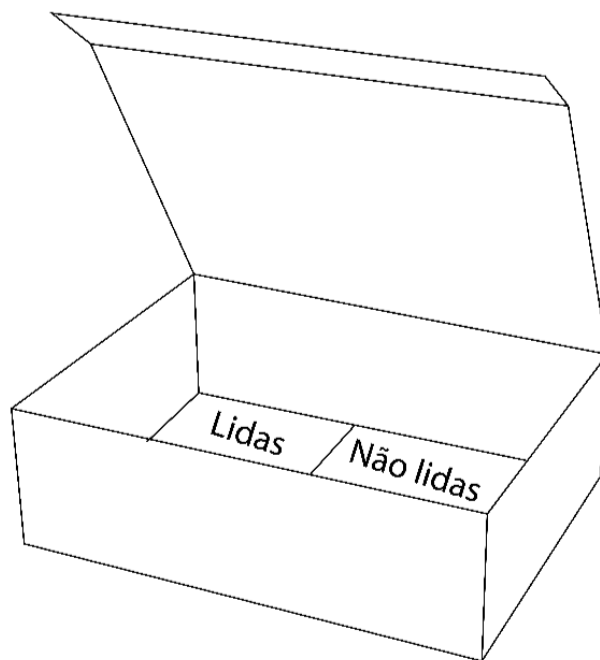


Figura 152: Prototipação de Média Fidelidade – Embalagem 1

Fonte: O autor

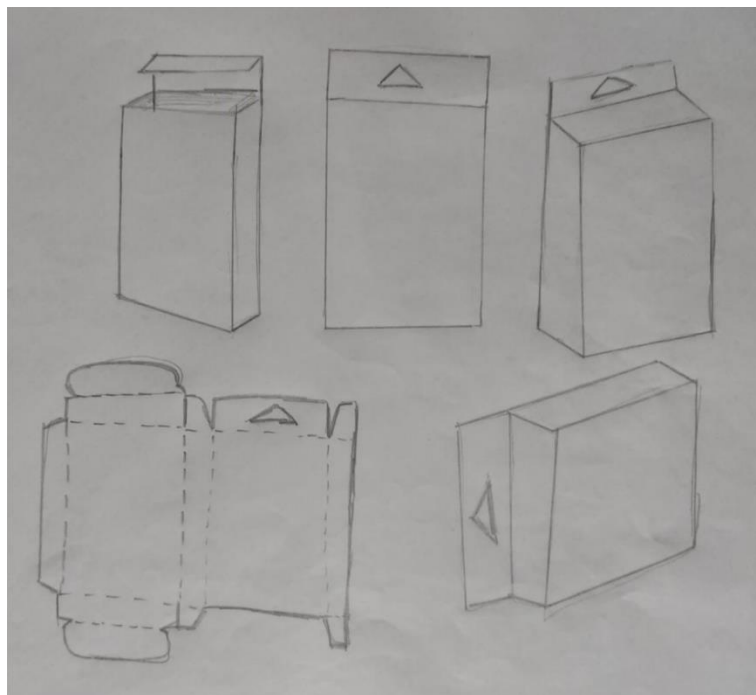


Figura 153: Esboço – Embalagem 2

Fonte: O autor

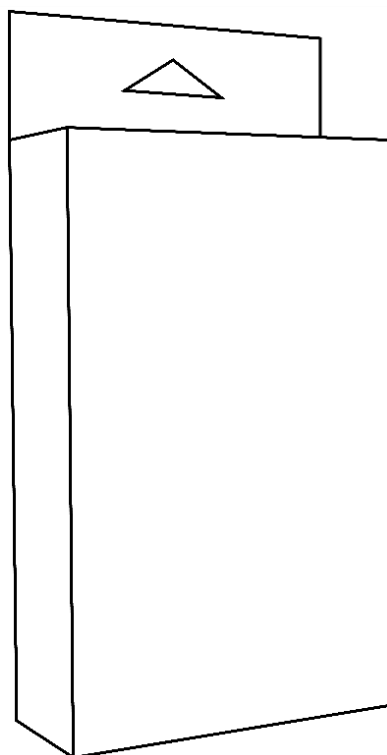


Figura 154: Prototipação de Média Fidelidade – Embalagem 2

Fonte: O autor

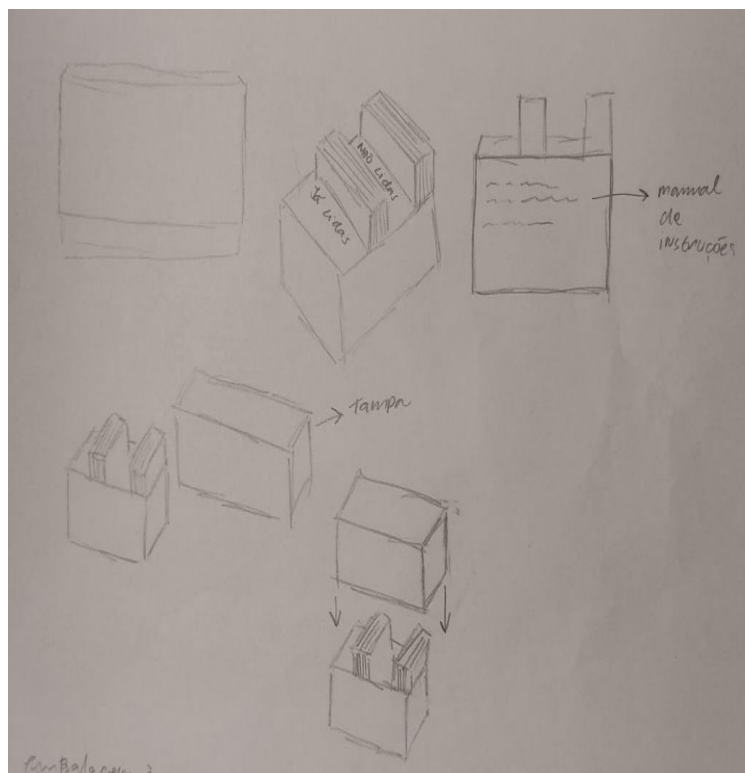


Figura 155: Esboço – Embalagem 3

Fonte: O autor

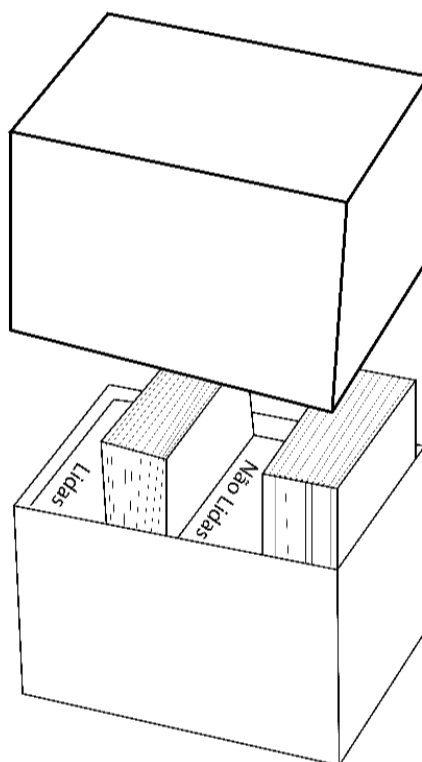


Figura 156: Prototipação de Média Fidelidade – Embalagem 3

Fonte: O autor

Após a criação dos modelos de embalagens, foi aplicada uma Matriz de Posicionamento, semelhante àquela utilizada previamente com as cartas, para avaliar as diferentes opções. A análise detalhada da matriz facilitou a escolha de seguir com a opção 3 por ser a embalagem que melhor atendeu aos requisitos propostos, garantindo o melhor cumprimento dos critérios norteadores e que melhor se relaciona com o conjunto de cartas desenvolvido.

### 5.3.1 Matriz De Posicionamento Embalagem


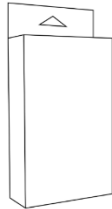
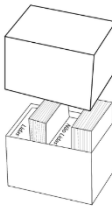
<b>Embalagens</b>	 <b>Modelo 1</b>	 <b>Modelo 2</b>	 <b>Modelo 3</b>
Material	Médio	Baixo	Alto
Design	Médio	Baixo	Alto
Tamanho	Baixo	Médio	Alto
Ilustrações/ elementos/fotografias	Médio	Baixo	Alto
Acessibilidade	Médio	Baixo	Médio

Figura 157: Matriz de Posicionamento - Embalagens

Fonte: O autor

Com a definição do modelo de embalagem, a etapa seguinte consistiu na elaboração do desenho técnico, essencial para orientar a produção precisa do projeto. Nessa fase, foram confeccionados protótipos impressos, permitindo a realização de testes práticos para garantir que o design escolhido atendesse aos padrões de qualidade e estivesse tecnicamente adequado para a impressão. Este modelo de volume foi fundamental para identificar possíveis ajustes e garantir a exatidão das especificações antes de avançar para a produção final na gráfica.

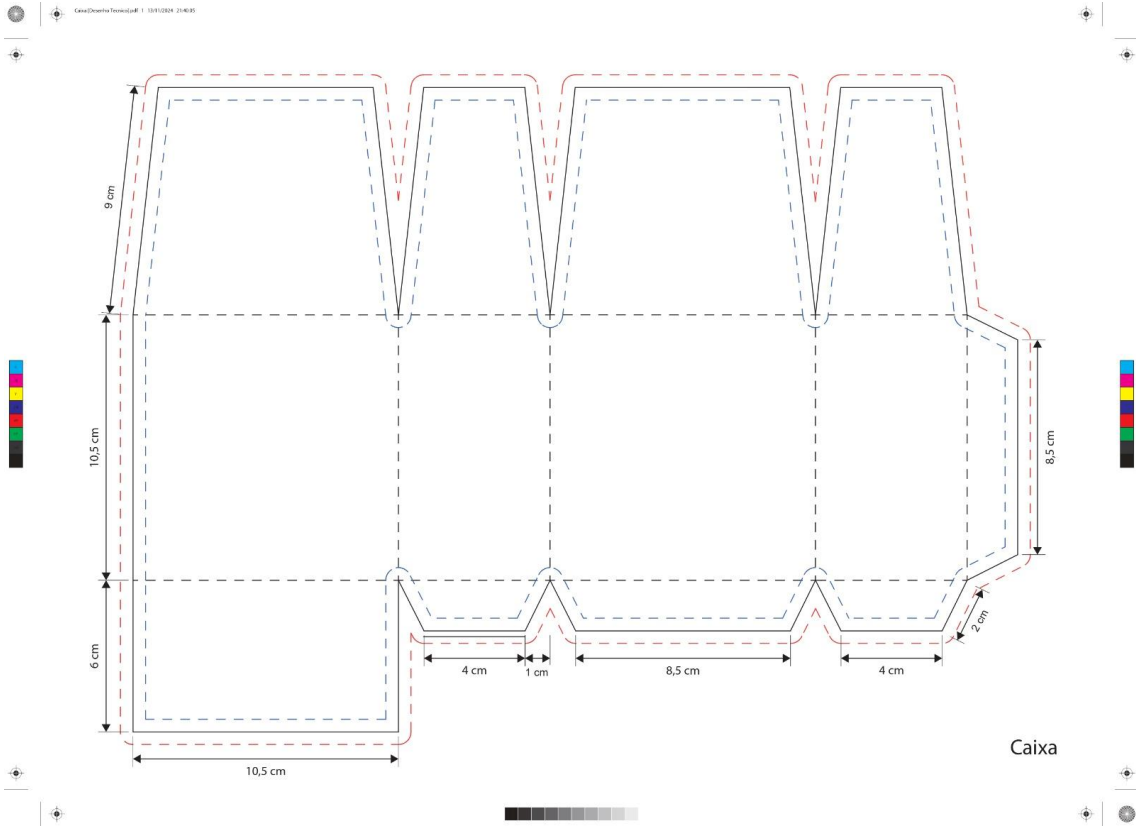


Figura 158: Desenho Técnico - Caixa

Fonte: O autor

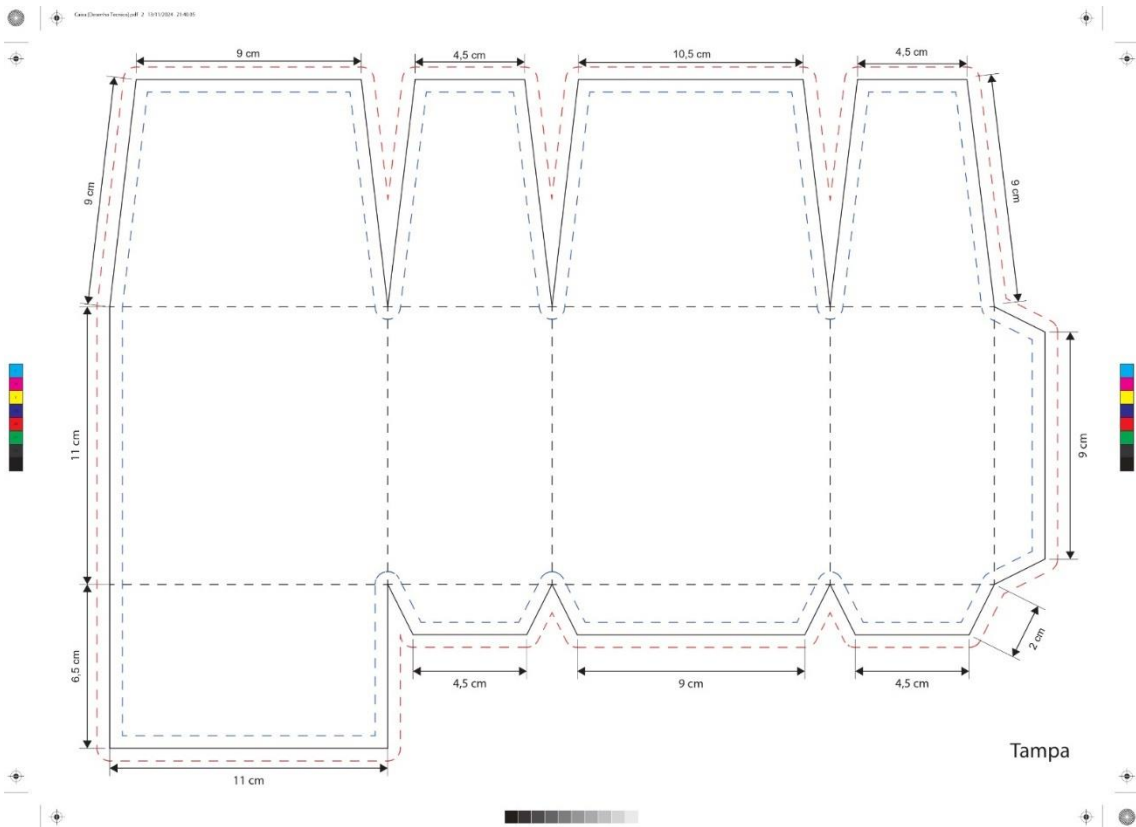
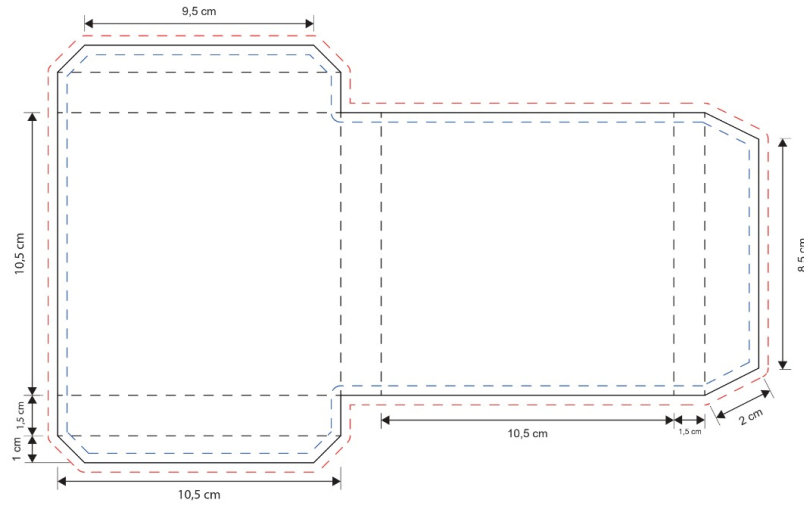


Figura 159: Desenho Técnico - Tampa

Fonte: O autor



Divisória

Figura 160: Desenho Técnico - Divisórias

Fonte: O autor



Figura 161: Prototipação da embalagem

Fonte: O autor



Figura 162: Prototipação da embalagem

Fonte: O autor



Figura 163: Prototipação Embalagem

Fonte: O autor



Figura 164: Prototipação da Embalagem - Tampa

Fonte: O autor

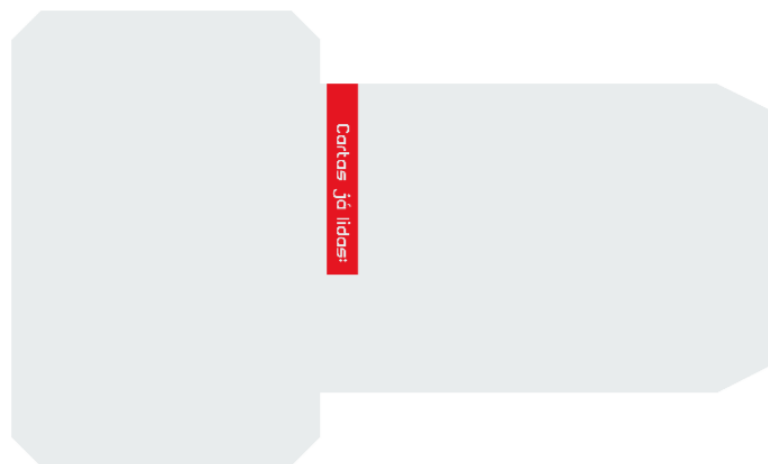


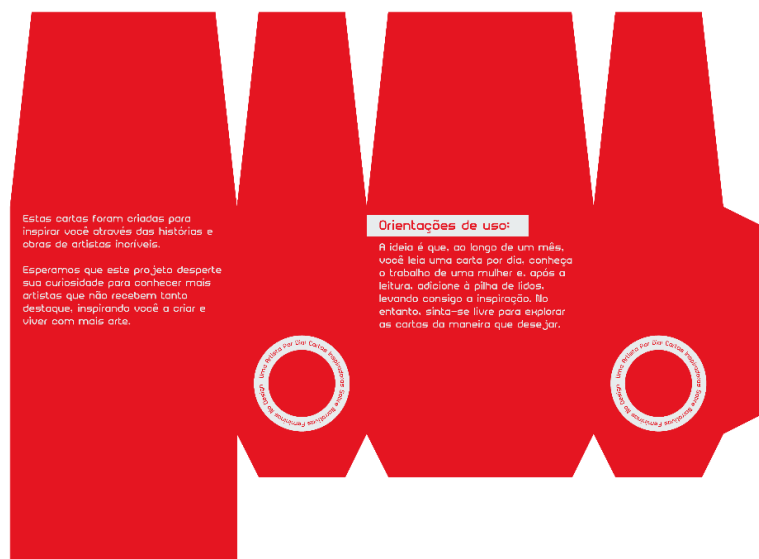
Figura 165: Prototipação da Embalagem – Divisória: Cartas já lidas

Fonte: O autor



Figura 166: Prototipação Embalagem - Divisórias: Cartas não lidas

Fonte: O autor



Caixa

Figura 167: Prototipação da Embalagem - Caixa

Fonte: O autor



Figura 168: Prototipação da Embalagem

Fonte: O autor

## 5.4 Protótipo Final



Figura 169: Protótipo final – Cartas e embalagem

Fonte: O autor



Figura 170: Protótipo Final – Divisórias da Embalagem

Fonte: O autor



Figura 171: Protótipo Final – Cartas

Fonte: O autor

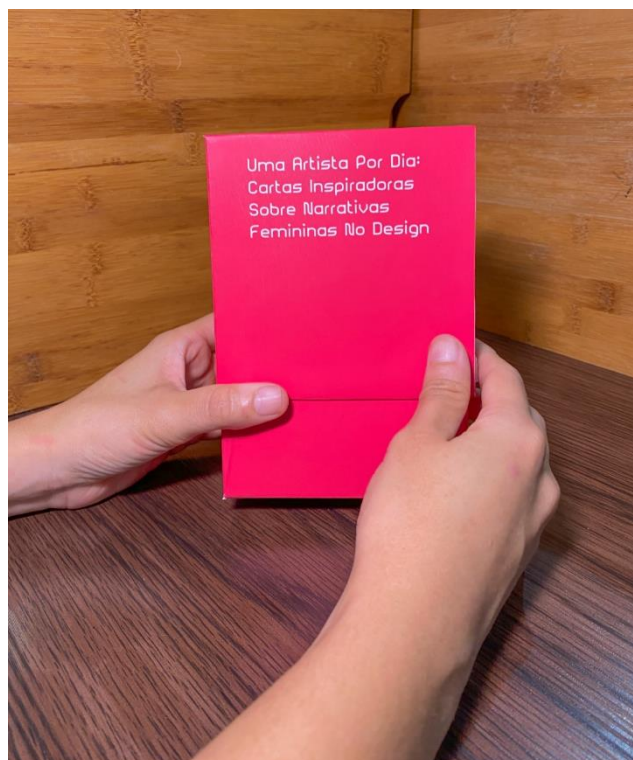


Figura 172: Protótipo Final – Embalagem  
Fonte: O autor



Figura 173: Protótipo Final – Cartas e Embalagem  
Fonte: O autor

## 6. CONCLUSÃO

Para o desenvolvimento deste projeto, foi fundamental entender diversas realidades relacionadas ao tema, como o anonimato das profissionais mulheres na área de Design, a desigualdade de visibilidade em comparação aos profissionais do sexo masculino e, muitas vezes, o total desconhecimento de suas obras, mesmo essas sendo de grande relevância ao mercado. Como parte da imersão inicial, foi realizado um mapeamento dos temas, identificando suas importâncias, seguido de uma pesquisa com o público, permitindo uma compreensão aprofundada de suas características e necessidades.

Após a análise da realidade dos usuários, foram coletadas informações de forma mais detalhada para enriquecer o projeto e atender às demandas do público. Durante a pesquisa, foi comprovado o desconhecimento do público em relação à um número significativo de artistas mulheres na área de Design, evidenciando o anonimato em que essas profissionais frequentemente se encontram no mercado.

Na fase criativa do projeto, com o apoio das etapas anteriores, foi desenvolvido o perfil visual de todo o projeto, incluindo cartas e embalagem. Nessa etapa, foram aplicadas técnicas fundamentais da metodologia adotada, como brainstorming, painel semântico e cardápio de ideias, além da matriz de posicionamento para as cartas e a embalagem. Tais ferramentas permitiram alcançar um escopo de projeto com ideias organizadas e visualmente estruturadas, o que facilitou a compreensão das etapas seguintes necessárias para sua produção.

Dessa forma, foi desenvolvido um conjunto de trinta cartas que apresentam cada profissional de maneira clara, objetiva e atrativa e uma embalagem que atende suas funções básicas. Além disso, as cartas contam com o recurso de audiodescrição para pessoas com deficiência, buscando, assim, alcançar um público maior e mais diverso.

Por fim, com a aplicação da metodologia de Design Thinking, aliada a pesquisas aprofundadas sobre os temas abordados, o projeto resultou em um produto que atende aos objetivos propostos inicialmente e, sobretudo, às necessidades e expectativas do público-alvo. O resultado é um produto que combina personalidade

distinta com informações relevantes, consolidando-se como uma contribuição significativa para o campo do Design.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BECKHAUSER, Helô. **16 tipos de ilustração e como se tornar um ilustrador.** Escola Casa, 2022. Disponível em: <https://www.escolacasa.com/tipos-de-ilustracao-e-como-ser-um-ilustrador/>

BRASIL. Constituição 1988. **Art. 5º da Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília DF, 1988.

CHIODA, Leo. **Tipos de tarot: baralhos mais famosos, diferenças e significados.** Personare, 2022. Disponível em: <https://www.personare.com.br/conteudo/tipos-de-tarot-m5501>

EBAC, Equipe. **O que é identidade visual?.** Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC), 2024. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/identidade-visual-seo>

FARINA Modesto; PEREZ Clotilde; BASTOS Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação.** 5ª Edição. São Paulo: Blucher, 2006.

GIRLS, Guerrilla. **As mulheres precisam estar nuas para entrar no Museu de Arte de São Paulo?.** Museu de Arte de São Paulo (MASP), 2017. Disponível em: <https://masp.org.br/acervo/busca?author=guerrilla+girls>

GOMPERTZ, Will. **Isso é arte?** Zahar, 2013.

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

**Identidade Visual Exemplos: Inspiração em Exemplos de Identidade Visual.** Awari, 2023. Disponível em: <https://awari.com.br/identidade-visual-exemplos-inspiracao-em-exemplos-de-identidade-visual/>

Júlio. **18 tipos de papéis para impressão gráfica que encantam os clientes.** Helio Print, 2021. Disponível em: <https://helioprint.com.br/blog/tipos-de-papel-para-impressao/>

KRACK, Tuíse. **Design – Tipos de papéis, características e aplicações.** Mx Cursos, 2019. Disponível em: <https://www.mxcurso.com.br/blog/design-tipos-de-papeis-caracteristicas-e-aplicacoes/amp/>

LENCINA, Walter. **Técnicas de ilustração contemporânea**. Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC), 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/tecnicas-de-ilustracao>

LEOCÁDIO, rodrigo. **O que é embalagem? – Aprenda tudo sobre a função e os principais tipos de embalagem!** Futura Express, 2020. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-embalagem/>

LEOCÁDIO, rodrigo. **Tipos de papel – Veja os principais tipos de papel para impressão que são mais comuns!** Futura Express, 2017. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tipos-de-papel/>

LINHARES, Juliana. **Marcela Temer: bela, recatada e “do lar”**. Veja, 2016. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/marcela-temer-bela-recatada-e-do-lar>

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. 2ª Edição. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MACIEL, Júlia Lobato. **A gravura ontem e hoje**. Espaço do Conhecimento UFMG. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/a-gravura-ontem-e-hoje/>

MEIRELLES, Valéria M. **Feminino Superlativo: Mulher, família e carreira**. Dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2001.

PINHEIRO, Rafael. **Tipos de ilustração: conheça 16 estilos e como usá-los**. Talentnetwork by Rockcontent, 2022. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/tipos-de-ilustracao/#a01>

RIEMMA, Constantino. **Origens do Tarô: referências históricas do séc. 14**. Clube do Tarô. 2014. Disponível em: [http://www.clubedotaro.com.br/site/h22\\_1\\_origens.asp](http://www.clubedotaro.com.br/site/h22_1_origens.asp)

SALEN, Katie; IMMERMANN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. Volume 3. Blucher, 2012.