

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

**ISADORA PEREIRA DE OLIVEIRA**

**DESIGN EDITORIAL DE LIVRO DE CULINÁRIA INFANTIL ILUSTRADO “NÁDIA E  
A AVENTURA DO SABOR” – STORYTELLING COMO FORMA DE ESTIMULAR  
AUTONOMIA E CONSCIÊNCIA ALIMENTAR NO PÚBLICO INFANTIL ENTRE 4 E  
11 ANOS**

**VOLTA REDONDA  
2024**

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

**DESIGN EDITORIAL DE LIVRO DE CULINÁRIA INFANTIL ILUSTRADO “NÁDIA E  
A AVENTURA DO SABOR” – STORYTELLING COMO FORMA DE ESTIMULAR  
AUTONOMIA E CONSCIÊNCIA ALIMENTAR NO PÚBLICO INFANTIL ENTRE 4 E  
11 ANOS**

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

Aluna:  
Isadora Pereira de Oliveira

Orientador:  
Prof. Dr. Marcos Kazuiti Mitsuyasu

**VOLTA REDONDA  
2024**

## FOLHA DE APROVAÇÃO



Construindo o futuro **com você.**

### FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, DESIGN EDITORIAL DE LIVRO DE CULINÁRIA INFANTIL ILUSTRADO "NÁDIA E A AVENTURA DO SABOR" – STORYTELLING COMO FORMA DE ESTIMULAR AUTONOMIA E CONSCIÊNCIA ALIMENTAR NO PÚBLICO INFANTIL ENTRE 4 E 11 ANOS. Elaborado por ISADORA PEREIRA DE OLIVEIRA, 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

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

.....  
Patricia Soares Rocha Alves  
Professora Orientadora  
Mestre UniFOA

.....  
Silvio Wander Machado  
Professor Avaliador  
Mestre UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário  
Olezio Galotti

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

## DEDICATÓRIA

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer à minha família por ter me encorajado a continuar e por serem grandes incentivadores de qualquer empreitada que eu escolhesse fazer e principalmente ao meu orientador, por não ter desistido de mim.

Também quero agradecer aos meus amigos por sempre estarem do meu lado mesmo quando eu não me fiz tão presente, por qualquer motivo. Sem eles não teria chegado tão longe.

## RESUMO

O presente projeto teve como objetivo principal estimular a autonomia, o trabalho em equipe e a alimentação saudável em crianças de 4 a 11 anos. Fazendo uso da metodologia “Design Thinking - Inovação em Negócios” de Maurício Vianna Et Al. (2012), foram realizadas diversas etapas de imersão, ideação, prototipação e testes para garantir que o produto final atendesse às necessidades das crianças e de seus cuidadores. Existem diversos exemplares de livros no mercado que abordam o tema, mas um dos problemas identificados em alguns dos materiais foi um direcionamento maior para o público feminino e materiais muito infantilizados que não seriam atrativos para públicos mais velhos, havendo então a necessidade de criar um material mais abrangente. As instruções foram simplificadas e apresentadas de forma clara e objetiva, fazendo uso de ilustrações atrativas e passo a passo. Através da criação deste livro, busca-se estimular o interesse das crianças pela culinária, promovendo a inclusão e a autonomia na cozinha. Apesar de algumas limitações que resultaram na redução do e-book, a versão finalizada oferece um passo a passo completo para a preparação de diversas receitas, enfatizando a importância da alimentação saudável e do trabalho em equipe.

**Palavras-chave:** Ilustração. Literatura infantil. Storytelling. Culinária.

## **ABSTRACT**

The presente Project had the main objective of stimulating autonomy teamwork and healthy eating habits in children of 4 to 11 years. Using the “Design Thinking – Business Innovation” method created by Maurício Vianna Et al. (2012), several stages of immersion, ideation, prototyping and testing were carried out to ensure that the final product met the needs of children and their caregivers. There are several copies of books on the market that address the topic, but one of the problems identified in some of the materials was a greater targeting of a female audience and very childish materials that would not be attractive to older audiences, thus resulting in the need to create a more comprehensive material. The instructions were simplified and presented in a clear and objective way, using attractive, step-by-step illustrations. Through the creation of this book, we seek to stimulate children's interest in cooking, promoting inclusion and autonomy in the kitchen. Despite some limitations that resulted in the reduction of the e-book, the finished version offers a complete step-by-step guide for preparing various recipes, emphasizing the importance of healthy eating and teamwork.

**Keywords:** Illustration. Children’s literature. Storytelling. Cooking.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.2 JUSTIFICATIVA .....	13
1.3 OBJETIVOS .....	14
1.3.1 GERAL .....	14
1.3.2 ESPECÍFICO .....	14
1.4 MÉTODOS E TÉCNICAS .....	14
<b>2. IMERSÃO</b> .....	17
2.1 Imersão preliminar .....	17
2.2 Imersão em profundidade .....	17
2.2.1 Sombra .....	17
<b>3. ANÁLISE E SÍNTESE</b> .....	22
3.1 Cartões de Insight .....	22
3.2 Diagrama de afinidades .....	24
3.3 Critérios Norteadores .....	27
3.4 Personas .....	29
3.4.1 Mapa de empatia .....	33
3.5 Análise de similares .....	34
<b>4. IDEAÇÃO</b> .....	40
4.1 Brainstorm .....	40
4.2 Geração de alternativas .....	46
4.2.1 Design dos personagens .....	46
4.2.2 Escolha de fontes .....	52
<b>5. PROTOTIPAÇÃO</b> .....	53
<b>6. CONCLUSÃO</b> .....	72
<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	74

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ficha 1 - Um dia na vida. ....	18
Figura 2: Ficha 2 – Um dia na vida.....	19
Figura 3: Ficha 3 – Um dia na vida.....	20
Figura 4: Ficha 4 – Um dia na vida.....	21
Figura 5: Cartões de Insight. ....	22
Figura 6: Cartões de Insight .....	22
Figura 7: Cartões de Insight. ....	23
Figura 8: Cartões de Insight. ....	23
Figura 9: Diagrama de afinidades 1. ....	24
Figura 10: Diagrama de afinidades 2. ....	25
Figura 11: Diagrama de afinidades 3. ....	26
Figura 12: Diagrama de afinidades 4. ....	27
Figura 13: Persona 1 – Isabel Soares. ....	29
Figura 14: Persona 2 – Maria Aparecida.....	30
Figura 15: Persona 3 – Maxwell Santos.....	31
Figura 16: Persona 4 – Wellington Queiroz.....	32
Figura 17: Mapa de empatia - Maxwell. ....	33
Figura 18: Mapa de empatia - Isabel.....	34
Figura 19: Ficha de análise de similares - Overcooked.....	34
Figura 20: Ficha de análise de similares – Slime Rancher.....	35
Figura 21: Ficha de análise de Similares – Bugsnax.....	35
Figura 22: Ficha de análise de similares. ....	36
Figura 23: Ficha de análise de similares – Livro de receitas oficial do Stardew Valley. ....	36
Figura 24: Ficha de análise de similares – livro de receitas Hello Kitty Party.....	37
Figura 25: Ficha de análise de similares – Livro não oficial de receitas Sims.....	37
Figura 26: Ficha de análise de similares – Coleção delícias de sucesso. ....	38
Figura 27: Ficha de análise de similares – Receitas econômicas & saborosas. ....	38
Figura 28: Painel semântico de estilos.....	40
Figura 29: Gráfico com a porcentagem dos votos.....	41
Figura 30: Paleta de cores - Bluey.....	42
Figura 31: Paleta de cores - Turma da Mônica.....	42
Figura 32: Paleta de cores - Bob Esponja.....	43

Figura 33: Paleta de cores - Apenas Um Show.....	43
Figura 34: Seleção de cores.....	44
Figura 35: Cards do brainstorming. ....	46
Figura 36: Modelos iniciais de personagens secundários. ....	46
Figura 37: Ideias para a protagonista.....	47
Figura 38: Modelos da personagem Alissa, inspirada na couve. ....	48
Figura 39: Design da Vovó Manteiga. ....	48
Figura 40: Design do personagem Maru. ....	49
Figura 41: Ficha de personagem – Nadia. ....	50
Figura 42: Ficha de personagem – Alissa. ....	51
Figura 43: Ficha de personagem – Vovó Manteiga.....	51
Figura 44: Estilos tipográficos. ....	52
Figura 45: Roteirização por capítulo.....	53
Figura 46: Roteiro do capítulo 1. ....	54
Figura 47: Roteiro do capítulo 2. ....	55
Figura 48: Roteiro do capítulo 3. ....	56
Figura 49: Storyboard de seis quadros.....	57
Figura 50: Esboços – capa.....	58
Figura 51: Esboços – página 1.....	59
Figura 52: Esboços – página 2.....	60
Figura 53: Esboços – página 3.....	61
Figura 54: Esboços – página 4.....	62
Figura 55: Esboços – página 5.....	63
Figura 56: Esboços – página 5 e 6.....	64
Figura 57: Capa finalizada. ....	65
Figura 58: Página 1 – finalizada. ....	66
Figura 59: Página 2 – finalizada. ....	67
Figura 60: Página 3 – finalizada.....	68
Figura 61: Página 4 – Finalizada.....	69
Figura 62: Página 5 – finalizada. ....	70
Figura 63: Página 6 – finalizada.....	71

## 1. INTRODUÇÃO

A concepção deste projeto vem da necessidade da autora de utilizar seus conhecimentos e habilidades desenvolvidos ao longo da graduação, assim como seus interesses pessoais, para auxiliar as famílias que enfrentam diariamente os desafios do desenvolvimento alimentar das crianças. Utilizando do design editorial, da ilustração e do storytelling, foi possível criar um livro ilustrado infantil que permite o aprendizado não só das crianças, mas também dos pais.

Segundo o Núcleo de Pesquisas Epidemiológicas em Nutrição e Saúde da USP, na última década houve um aumento de 5,5% no consumo de alimentos ultraprocessados. Não só isso como 20% das calorias consumidas pelos brasileiros são derivadas desses alimentos. Por conta de seu baixo custo de produção e compra, esses produtos conseguiram se infiltrar facilmente no cotidiano das pessoas, sem que elas notassem os problemas silenciosos que eles carregam.

Esses produtos podem ser encontrados em quase todos os estabelecimentos, com propagandas que prometem tornar a sua vida mais fácil, mais “divertida” e saudável. E em algum momento as pessoas passaram a acreditar que essas ideias eram realidade, muito por culpa da época em que vivemos. As empresas se apropriam dessa vontade do público de querer consumir alimentos mais saudáveis para criar propagandas que enganam o consumidor, por meio do greenwashing.

Criar uma rotina onde a alimentação saudável é divertida e prática, pode ser um desafio. Principalmente se tratando de famílias que não tem tempo para planejar as próprias refeições. Não só isso, como também é comum que em determinadas faixas etárias seja mais difícil introduzir uma alimentação mais rica em vitaminas e outros componentes necessários para uma dieta balanceada, por conta do preconceito dos pequenos em relação a certos alimentos.

É possível que durante a primeira experiência de introdução alimentar, quando ainda bebês, a criança tenha se acostumado com uma alimentação suave. Porém, à medida que a criança cresce ela apresenta uma certa seletividade a alguns elementos, justamente por apresentarem texturas diferentes e formatos. Nesse caso,

é necessário investigar se é mesmo apenas alguma preferência por alimentos ou alguma dificuldade em consumir como verificado no texto a seguir.

Algumas crianças, desde a introdução alimentar, começam o processo de alimentação com alimentos muito pastosos e moles e acabam não desenvolvendo tanto a habilidade mastigação. Por isso que, em alguns casos, a aceitação de carnes pode ser difícil, porque talvez exista uma inabilidade de mastigação. (DELIBERATO, Carla 26 de janeiro de 2023)

Se for o caso em que a criança não apresenta nenhuma dificuldade por conta de alergias, refluxos ou dificuldades na ingestão, o problema está em como as refeições são oferecidas. E com isso em mente, o primeiro passo são explorar novos métodos de apresentação de alimentos durante o dia a dia.

Cozinhar deve ser um momento especial, mesmo que seja uma tarefa “banal”. Fazer com que seja um evento diferente, sem distrações e com presença familiar faz com que haja um interesse maior pelo alimento que será oferecido depois. É importante estimular o interesse e a “independência culinária” das crianças, a fim de estabelecer uma rotina melhor.

Utilizar a contação de histórias, com personagens e cores, como incentivo a prática é uma maneira interessante de introduzir o tema de forma mais descontraída, apresentando um manual que tenha uma linguagem mais leve e adequado à faixa etária. Não só isso como no mercado já existe um incentivo maior a escolhas de design que são projetadas pensando nos públicos mais jovens, de forma a permitir que eles possam realizar as tarefas de forma autônoma através do uso de objetos e ferramentas feitas e adaptadas para eles.

Tendo isso em mente, o presente projeto buscou estimular a consciência alimentar infantil fazendo uso das ferramentas do design editorial para a criação de um livro ilustrado. O material não buscou ser apenas didático como também ser um passatempo divertido, informativo e instigante. Aflorar o interesse por um novo hobby, como a leitura, permite que as crianças possam explorar novos gêneros e desenvolver seu próprio senso crítico, suas ideias e seu poder de escolha através das informações e conhecimento adquiridos. Para que isso fosse possível foi utilizado recursos textuais acompanhado do uso de imagens, permitindo a concretização de informações e transmissão de mensagens de maneira objetiva e direta.

Através dos métodos Design Thinking e Storytelling aplicado ao design, o desenvolvimento do projeto foi focado em reforçar os benefícios da leitura, do trabalho em equipe, do fortalecimento das relações e dos benefícios advindos da busca pelo próprio aprimoramento e aperfeiçoamento de uma das habilidades mais básicas para a sobrevivência do ser humano: cozinhar.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Alimentação sempre foi um tópico delicado nos estágios iniciais do desenvolvimento infantil. Nem sempre tudo que faz bem é fácil de digerir e isso não tem relação apenas com a comida. E algumas crianças podem até acreditar que quando seus pais oferecem um alimento que elas não gostam ou um remédio amargo, é porque não se importam.

É mais difícil ainda introduzir uma alimentação saudável quando levamos em consideração que, segundo os dados do Estudo Nacional de Alimentação e Nutrição Infantil - 2019, 93% das crianças de 2 a 5 anos consomem alimentos ultraprocessados enquanto apenas 27% têm uma dieta com frutas e hortaliças. O consumo frequente desses tipos de alimentos acaba se tornando um vício, dificultando a reintrodução de uma alimentação natural.

A verdade é que cuidado e preocupação nem sempre são entendidos se não forem explicados. E nessa fase dos “porquês”, por voltas dos 3 a 6 anos de idade, é o momento em que é necessário ter uma paciência de outro mundo. Nem sempre as crianças vão aceitar apenas as respostas, então nada melhor para ajudar que permitir com que elas participem dos processos e entendam como ajudar a si mesmas.

A alimentação é só o começo. Permitir que essa criança tenha a oportunidade de ter um livro receitas pensado nela, onde o que estiver ali puder ser realizado com as próprias mãos, é uma forma de fazê-la entender melhor os próprios pais, a si e ter consciência de como ela pode trabalhar para ter uma vida melhor, mais colorida e mais divertida com autonomia e conhecimento.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 GERAL**

Usar o design editorial na criação de um e-book de receitas destinado a crianças de 4 a 11 anos como forma de estimular a autonomia, fortalecer os laços familiares e trabalho em equipe e proporcionar a educação alimentar de pais e filhos.

### **1.3.2 ESPECÍFICO**

- a) Compreender as fases do desenvolvimento e o funcionamento da curva de aprendizado de crianças no período da segunda e terceira infância.
- b) Compreender o papel do design como ferramenta auxiliar na construção de habilidades e conscientização.
- c) Enfatizar a importância do tempo de qualidade como alternativa para a melhora da comunicação familiar.
- d) Utilizar o design como uma ferramenta para introduzir a educação alimentar nos lares brasileiros, a fim de promover uma melhora na saúde das famílias.
- e) Utilizar o Design, junto da ilustração, para a criação de um material gráfico de leitura simples e de fácil compreensão.

## **1.4 MÉTODOS E TÉCNICAS**

Para o desenvolvimento desse projeto, foi escolhido o “Design Thinking”, descrito no livro “Design Thinking: Inovação em negócios” do autor Maurício Vianna. Esse método tem como propósito a aproximação e a compreensão do público, seus sentimentos e suas ações com o objetivo de criar uma solução que melhor atenda às suas necessidades.

Essa metodologia é focada nas pessoas, tendo como objetivo todos os fatores que permeiam uma problemática a ser solucionada. Esses fatores são ligados a cultura, pensamentos, experiências, emoções e comportamentos. Dessa forma é possível reunir as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Um dos pontos fortes desse método é a utilização de interações multidisciplinares e interações entre pesquisador e sujeito da pesquisa. Essa forma

de trabalhar permite a exploração de opiniões diversificadas e novas interpretações acerca de um mesmo problema, a fim de desenvolver soluções inovadoras.

Essa metodologia é dividida em quatro etapas, sendo elas: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e prototipação.

A fase de imersão é dividida em duas partes, sendo elas imersão preliminar e imersão em profundidade. Na preliminar é realizado o reenquadramento e o entendimento do problema para que seja possível a familiarização e a compreensão do contexto em que ele será trabalhado. Já na imersão em profundidade será o momento de pontuar as necessidades a fim de identificar as oportunidades responsáveis por guiar as soluções desenvolvidas na próxima fase. O Reenquadramento, a Pesquisa Exploratória e a Pesquisa Desk fazem parte dessa etapa.

Passando para a fase de Análise e Síntese, todas as informações coletadas serão reunidas para que possam ser averiguadas a fim de identificar padrões e usá-los como combustível para os pontos principais a serem seguidos no projeto. Os métodos utilizados para reunir e separar as informações são: Cartões de Insight, Diagrama de Afinidades, Mapa Conceitual, Critérios Norteadores, Personas, Mapa de Empatia, Jornada do Usuário e Blueprint.

Na fase de Ideação serão criadas as ideias para o tema do projeto, fazendo uso das ferramentas da fase de análise e síntese, com o objetivo de gerar alternativas inovadoras de acordo com o contexto do trabalho e estimular a criatividade dos participantes. Nessa etapa é muito importante se ater às necessidades dos clientes. Aqui serão utilizadas sessões de Brainstorming, Workshop de Cocriação, Cardápio de Ideias e Matriz de Posicionamento.

E por fim temos a etapa de Prototipação, onde as ideias reunidas serão testadas para verificar sua viabilidade no contexto e se atendem às necessidades do público-alvo. É importante que nesse momento as alternativas desenvolvidas sejam colocadas em execução para que caso apresentem algum problema de implementação ou necessidade de aprimoramento, seja possível fazer as mudanças até que se chega ao resultado esperado. Aqui são utilizados os métodos de Protótipo

em Papel, Modelo de Volume, Encenação, Storyboard e Protótipo de Serviço. Dessa forma é possível uma compreensão melhor do projeto a partir de uma visualização antes de sua implementação, possibilitando a correção de erros e avaliando sua possibilidade de execução num contexto real.

## **2. IMERSÃO**

### **2.1 Imersão preliminar**

Na etapa de imersão preliminar foi feito o primeiro contato com o contexto do problema. Aqui foi feita uma aproximação com o público-alvo do projeto a fim de entender melhor seus desejos, medos e necessidades.

Nessa fase foi feito o Reenquadramento com os atores (pais, filhos, designer, editoras e distribuidoras), foi realizado a Pesquisa Exploratória com o público e feita a Pesquisa Desk com os temas: alimentação infantil, educação alimentar, storytelling, design montessoriano, design gráfico, grid, design editorial, cor, tipografia, criação de personagens e técnicas de ilustração. Os tópicos da Pesquisa Desk estão contemplados nos cartões de insight e parte da Pesquisa Exploratória está na fase de Ideação.

### **2.2 Imersão em profundidade**

#### **2.2.1 Sombra**

#### **Criança A – 4 anos**



Figura 1: Ficha 1 - Um dia na vida.

Fonte: A autora.

## Criança B – 6 anos



Figura 2: Ficha 2 – Um dia na vida.

Fonte: A autora.

### Criança C – 9 anos



Figura 3: Ficha 3 – Um dia na vida.

Fonte: A autora.

### Criança D – 9 anos

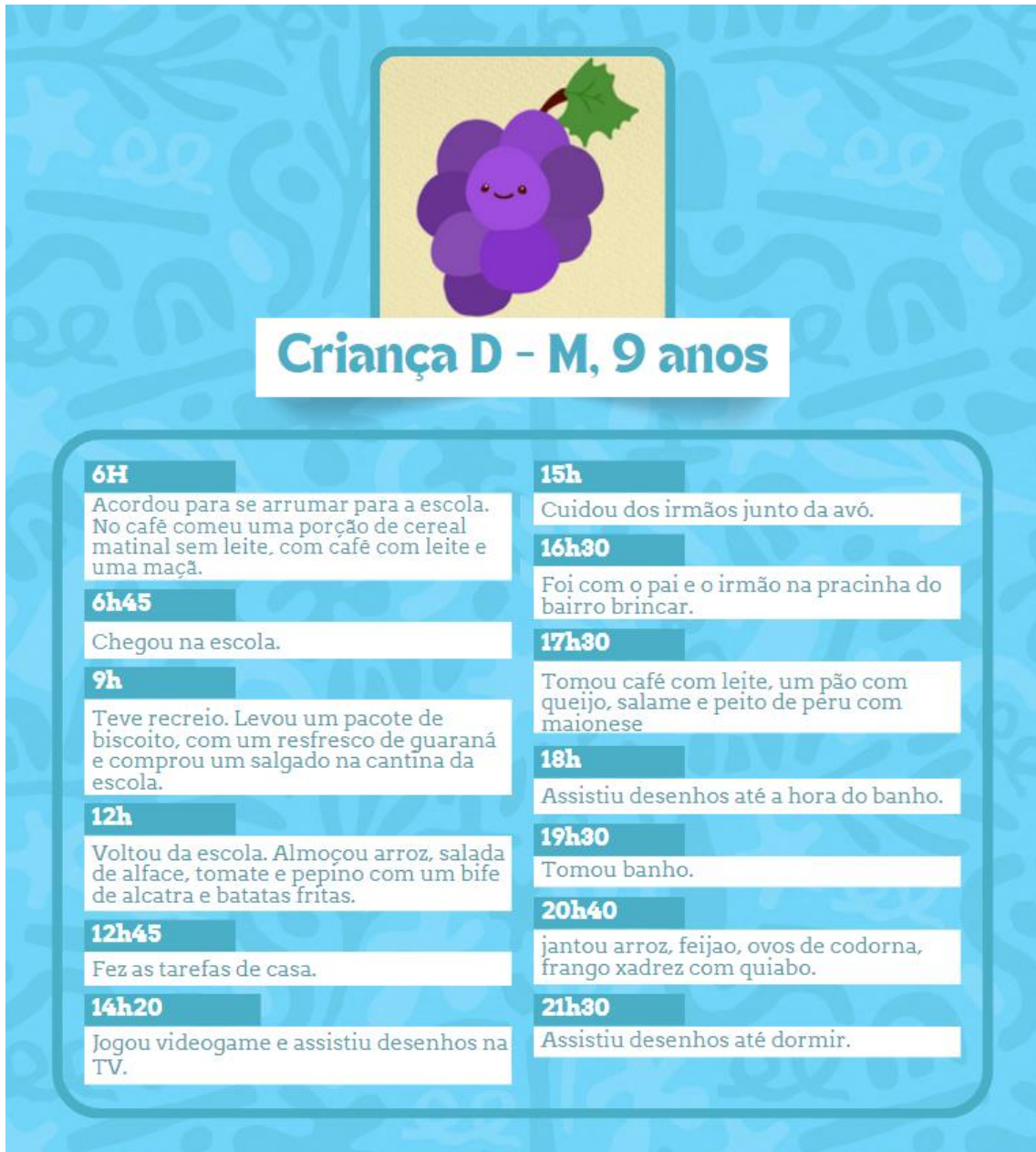


Figura 4: Ficha 4 – Um dia na vida.

Fonte: A autora.

### 3. ANÁLISE E SÍNTESE

#### 3.1 Cartões de Insight

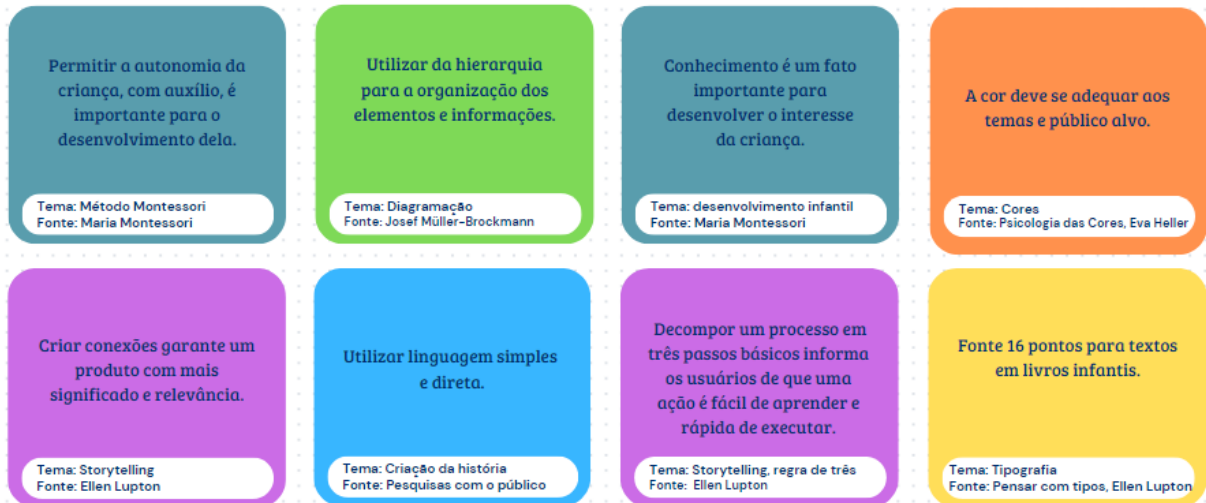


Figura 5: Cartões de Insight.

Fonte: A autora.



Figura 6: Cartões de Insight.

Fonte: A autora.



Figura 7: Cartões de Insight.

Fonte: A autora.

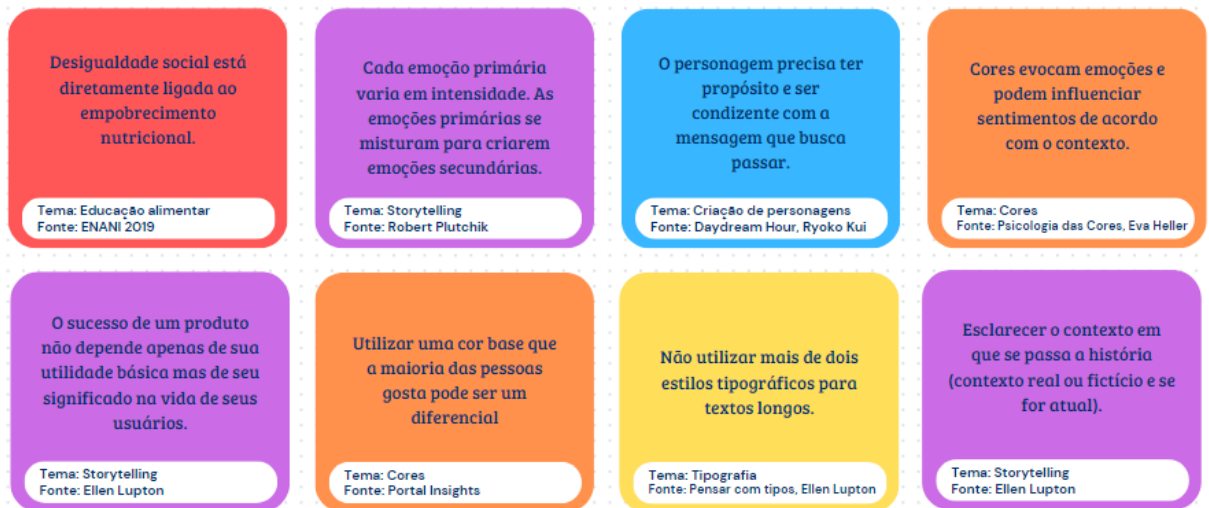


Figura 8: Cartões de Insight.

Fonte: A autora.

### 3.2 Diagrama de afinidades



Figura 9: Diagrama de afinidades 1.

Fonte: A autora.



Figura 10: Diagrama de afinidades 2.

Fonte: A autora.

## Criação



Figura 11: Diagrama de afinidades 3.

Fonte: A autora.

## Desenvolvimento Infantil



Figura 12: Diagrama de afinidades 4.

Fonte: A autora.

### 3.3 Critérios Norteadores

Requisitos:

- Tipografia legível adequada à faixa etária de 4 a 11 anos.
- Utilizar o estilo de ilustração focado em cartum e mangá, pela facilidade de simplificação.
- Fundamentar uma unidade visual que faça sentido com o material, trabalhando o princípio de repetição ao longo do projeto.
- Fazer jogo de cores com base no círculo cromático.
- Trabalhar com uma linguagem simples e direta.

- Diagramar como um livro de passo-a-passo ilustrado.
- Tipografia tamanho 16 pontos, ideal para livro infantil.
- Fazer com que o material seja um “call to action” para o leitor.
- Interagir com o público e gerar interesse.
- Protagonista baseada nas personas desenvolvidas.
- Personagens fáceis de serem identificados pelas formas utilizadas em sua construção.
- Fontes sem serifa e arredondadas para aparência mais amigável e suave.

#### Restrições:

- Evitar gírias e vocabulário inapropriado para o público-alvo.
- Não estereotipar alimentos, personagens ou ideias.
- Não tornar o conteúdo massivo com overdose de informações.
- Evitar poluição visual.
- A prévia não deve ultrapassar 10 páginas.
- Manter as medidas de 1200px x 2000px, adequando para os modelos atuais de tablets.

### 3.4 Personas



The infographic features a circular portrait of Isabel Soares on the left. To the right, there are three rounded rectangular boxes containing her gender, age, and hobby. Below these is a larger rounded rectangular box containing her history. The background is a vibrant pink with faint, stylized floral and abstract patterns.

**Gênero:**  
Feminino

**Idade:**  
38 anos

**Hobby:**  
Gosta de ler romances policiais e assistir séries.

**Isabel Soares**

**História**

Isabel é mãe de uma menina de 6 anos adorável. Trabalha como psicóloga na parte da manhã e na parte da tarde, faz o possível para participar na vida da filha. Normalmente ela prepara marmitas aos domingos e congela, assim economiza tempo durante a semana e pode participar mais nas tarefas da filha.

Figura 13: Persona 1 – Isabel Soares.

Fonte: A autora.



**Gênero:**  
Feminino

**Idade:**  
74 anos

**Hobby:**  
Pintura de quadros e  
corte e costura

**Maria Aparecida**


**História**

Maria Aparecida é aposentada e durante os dias de semana, cuida de seu neto Eduardo, de 9 anos. Como ele estuda na parte da tarde, ela reserva a parte da manhã para cuidar dele.

Ela prepara um café da manhã leve, pois o neto possui problemas de estômago. Ela também é responsável pelo almoço dele e o lanche da escola. Ela passa muito tempo na cozinha, mas tenta adiantar as refeições complexas no dia anterior, para poupar tempo.

Figura 14: Persona 2 – Maria Aparecida.

Fonte: A autora.



**Gênero:**  
Masculino

**Idade:**  
7 anos

**Hobby:**  
Blocos de montar e legos

**Maxwell Santos**

**História**

Maxwell mora com os pais e frequenta uma escola de educação infantil no período da manhã. Ele costuma fazer três das quatro refeições do dia acompanhado dos pais.

Adora frutas, mas tem dificuldade em comer legumes, então sempre que pode, sua mãe tenta fazer receitas em que os legumes não são tão perceptíveis, para que ele consiga se alimentar com as vitaminas que precisa.

Nem sempre é possível por conta da correria, então em alguns dias ele não come todos os legumes.

Figura 15: Persona 3 – Maxwell Santos.

Fonte: A autora.



**Wellington Queiroz**

**Gênero:**  
Masculino

**Idade:**  
45 anos

**Hobby:**  
Gosta de fazer trilha e passear nas feiras

**História**

Wellington é viúvo e cuida dos dois filhos, Lucas (10 anos) e Maria (8 anos). É comum ele levar os filhos para comer fora aos fins de semana, ou então pedir as refeições pelo delivery.

Durante a semana ele prepara refeições mais simples, onde às vezes acontece dele preparar uma comida e servi-lâ ao longo de três dias, no máximo.

Figura 16: Persona 4 – Wellington Queiroz.

Fonte: A autora.

### 3.4.1 Mapa de empatia



Figura 17: Mapa de empatia – Maxwell.

Fonte: A autora.

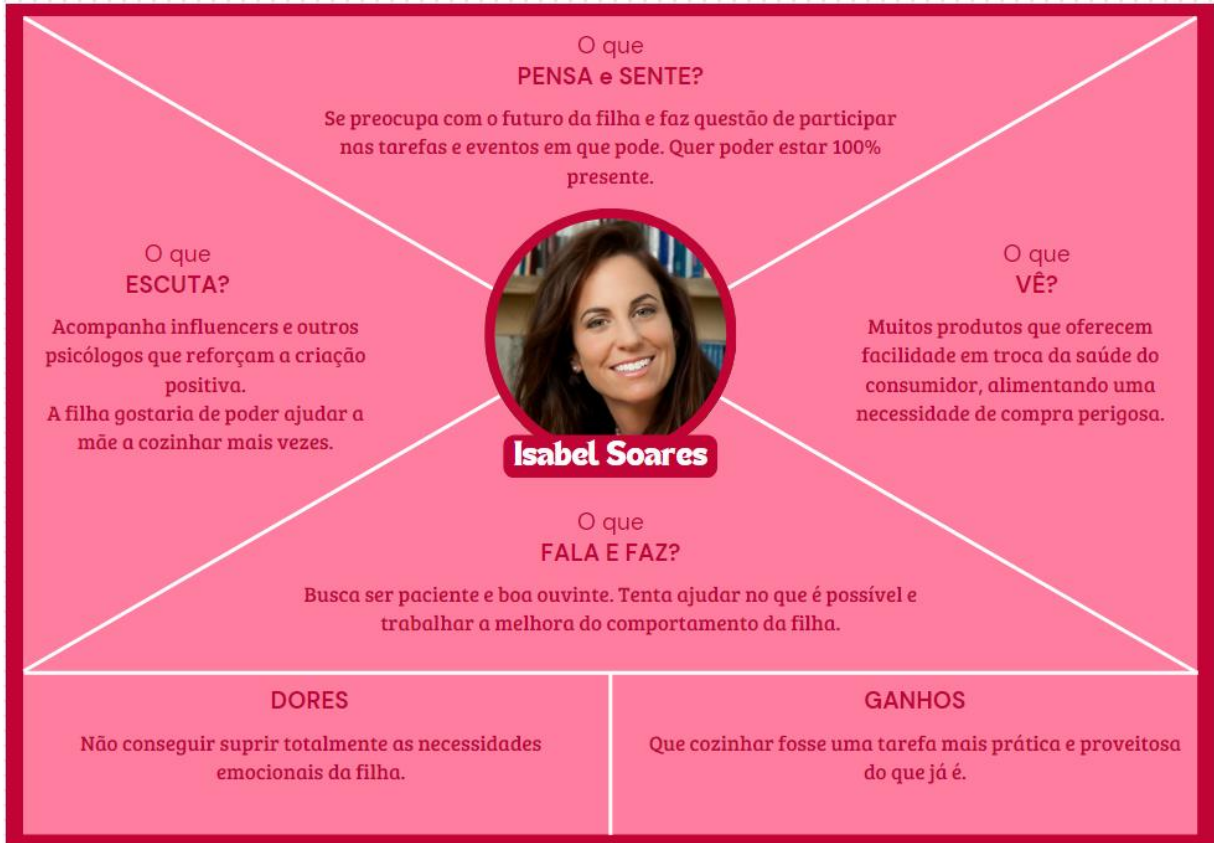


Figura 18: Mapa de Empatia – Isabel.

Fonte: A autora.

### 3.5 Análise de similares

**Nome:** Overcooked 2



**Positivos:** Colorido, fazendo uso de formas simples na construção dos personagens, mantendo um formato suave na construção dos alimentos e objetos. Design original e reconhecível.

**Negativos:** O logo é simples, não tem pregnância.

**Interessantes:** O estilo lembra os brinquedos tipo "joão-bobo", o que pode atrair público por memória afetiva dependendo da idade.

Figura 19: Ficha de análise de similares - Overcooked.

Fonte: A autora.

**Nome:** Slime Rancher



**Positivos:** Colorido e com uma identidade consolidada, usando formas suaves e simples. Personagens fofos e com designs fáceis de reconhecer.

**Negativos:** Alguns elementos do design dos personagens são difíceis de identificar observando só as ilustrações.

**Interessantes:** Tem um estilo simples que aproveita as características principais de animais ou elementos para representar cada tipo de slime.

Figura 20: Ficha de análise de similares – Slime Rancher.

Fonte: A autora.

**Nome:** Bugsnax



**Positivos:** Colorido e com uma identidade marcante. O estilo de arte é diferente e bastante criativo.


**Negativos:** De certa forma, parece que tem algo em relação a aparência dos personagens que causa certa estranheza, difícil de explicar.

**Interessantes:** A proposta é diferente, criando um universo onde comidas também são seres vivos bonitinhos, gerando uma reflexão mais direta.

Figura 21: Ficha de análise de Similares – Bugsnax.

Fonte: A autora.

**Nome:** Sylvanian Families



**Positivos:** Cores menos saturadas, texturas, formas simples e design original, servindo de modelo para outras gerações de brinquedos.

**Negativos:** Majoritariamente feito de plástico.

**Interessantes:** Possui personagens diversificados para todos os tipos de brincadeiras.

Figura 22: Ficha de análise de similares.

Fonte: A autora.

**Nome:** The Official Stardew Valley Cookbook



**Positivos:** Design delicado e fiel a proposta do jogo.

**Negativos:** A fonte usada para os textos longos apresenta dificuldade de leitura em tamanhos reduzidos.

**Interessantes:** Utilizar do jogo como uma forma de incentivo a culinária criando um livro próprio de receitas temáticas para aqueles que tem prática na cozinha e/ou aqueles que buscam iniciar.

Figura 23: Ficha de análise de similares – Livro de receitas oficial do Stardew Valley.

Fonte: A autora.

**Nome:** Livro de Receitas Hello Kitty Party



**Positivos:** Receitas simples de serem seguidas e identidade marcante.

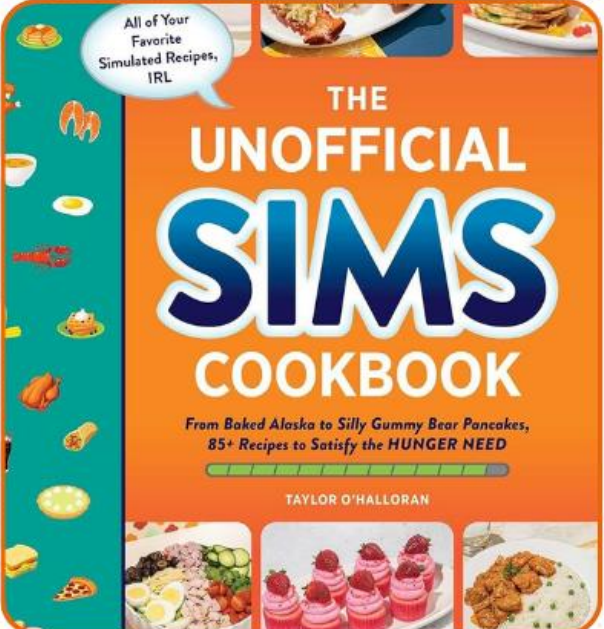
**Negativos:** A tipografia dos textos internos são difíceis de ler quando tem tamanho reduzido.

**Interessantes:** Algumas das receitas são destinadas ao público adulto, o que permite um ampliamto do público-alvo.

Figura 24: Ficha de análise de similares – livro de receitas Hello Kitty Party.

Fonte: A autora.

**Nome:** The Unofficial Sims Cookbook



**Positivos:** Inspirado nas receitas da franquia de jogos, mantém uma identidade próxima da sua inspiração original.

**Negativos:** Mesmo sendo inspirado nos jogos do The Sims, gerações mais novas não se atraem tanto pela aparência. Não lembra tanto os pequenos elementos do jogo, justamente por não ser oficial.

**Interessantes:** Alguns trocadilhos e representações visuais que remetem ao jogo, mas que fazem mais sentido para o público adulto que consumiu.

Figura 25: Ficha de análise de similares – Livro não oficial de receitas Sims.

Fonte: A autora.

**Nome:** Coleção Delícias de Sucesso



**Positivos:** Compacto, ilustrado, direto e variado no conteúdo.

**Negativos:** Logotipo e textos parecem usar a mesma fonte, fazendo com que o nome da coleção perca o destaque.

**Interessantes:** Seu processo de produção permite que as receitas sejam separadas por pequenos livros que podem ser trocados entre coleções.

Figura 26: Ficha de análise de similares – Coleção delícias de sucesso.

Fonte: A autora.

**Nome:** Receitas Econômicas e Saborosas



**Positivos:** Bastante visual, onde as páginas ímpares são ilustradas por imagens dos pratos. Os títulos são bem visíveis e os textos diretos.

**Negativos:** Logotipo fraco e sem pregnância. A mesma fonte do “receitas” se encontra no título dos pratos ao longo do livro.

**Interessantes:** Diversificado, com bom acabamento de impressão.

Figura 27: Ficha de análise de similares – Receitas econômicas & saborosas.

Fonte: A autora.

A análise de similares foi feita baseada em formas de mídia que se aproximam dos temas principais do projeto que são “culinária” e “destinado a crianças”. Dessa forma foi necessário reunir similares que englobassem pelo menos um dos conceitos necessários e que pudessem se encaixar com a proposta de alguma forma.

Foi possível reunir livros, jogos e brinquedos para adquirir informações ricas que pudessem auxiliar no desenvolvimento do projeto até sua forma final. Aqui é possível encontrar tanto o conteúdo informativo quanto o visual em que o livro final irá se inspirar para a criação de uma peça única.

## 4. IDEAÇÃO

### 4.1 Brainstorm

Para que fosse possível a elaboração e refinamento tanto da história quanto da parte gráfica, foram realizadas duas sessões de brainstorming com grupos que se assemelhavam com as personas, além de compartilharem de hábitos de consumo de desenhos e ilustrações, a fim de compreender o que o público espera do projeto e o que gostariam que fosse inserido com base em seus gostos.

O primeiro brainstorming foi com menos restrições, onde os participantes próximos ao público-alvo poderiam dizer desenhos e quadrinhos que percebiam as crianças assistindo com mais frequência. Dessa forma seria possível definir melhor a paleta de cores que seria utilizada posteriormente em todo o livro. O único critério utilizado, além de desenhos vistos regularmente, seriam cores e estilos de traços que eram mais interessantes. Com isso foi possível realizar a montagem do seguinte painel semântico:



Figura 28: Painel semântico de estilos.

Fonte: A autora.

Com as ideias reunidas durante a sessão de brainstorming, os exemplos selecionados foram escolhidos com base na quantidade de vezes que foram citados. Com isso, foi possível observar que as crianças possuem uma preferência por desenhos com traços mais simples, com presença de sombras de cores sólidas ou com ausência de sombras. As paletas de cores também variam de acordo com a faixa etária e o gênero do desenho escolhido, onde desenhos mais agitados apresentam cores saturadas, como é o caso de *Miraculous Ladybug* e *Jovens Titãs em Ação*, e desenhos com um *pacing* mais lento apresentam cores mais suaves, como *Bluey*, *Patrulha Canina* e *Bob Esponja*.

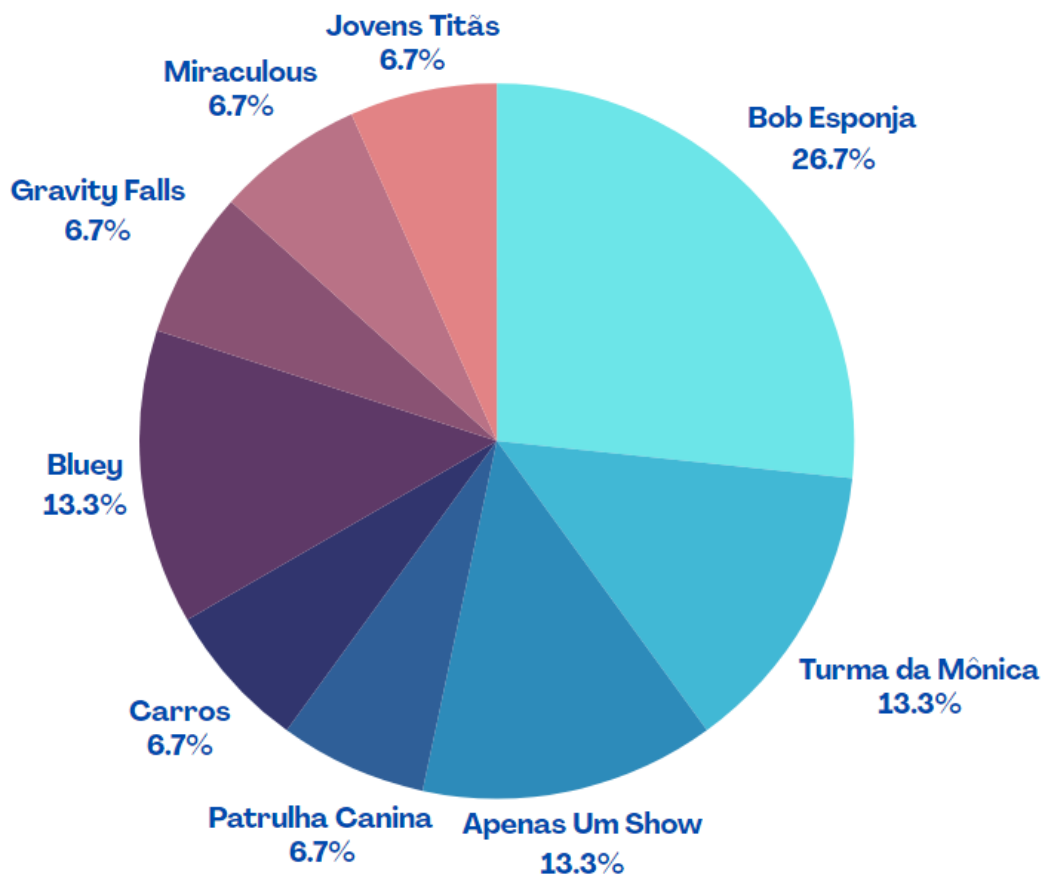


Figura 29: Gráfico com a porcentagem dos votos.

Fonte: A autora.

Após coletar os dados dos mais votados, foram extraídas as paletas de cores de cada um, onde as cores escolhidas para a obra final foram baseadas nas respostas da pesquisa exploratória. Nela, a maioria dos participantes votaram que as crianças possuíam preferências em cores quentes e frias combinadas.

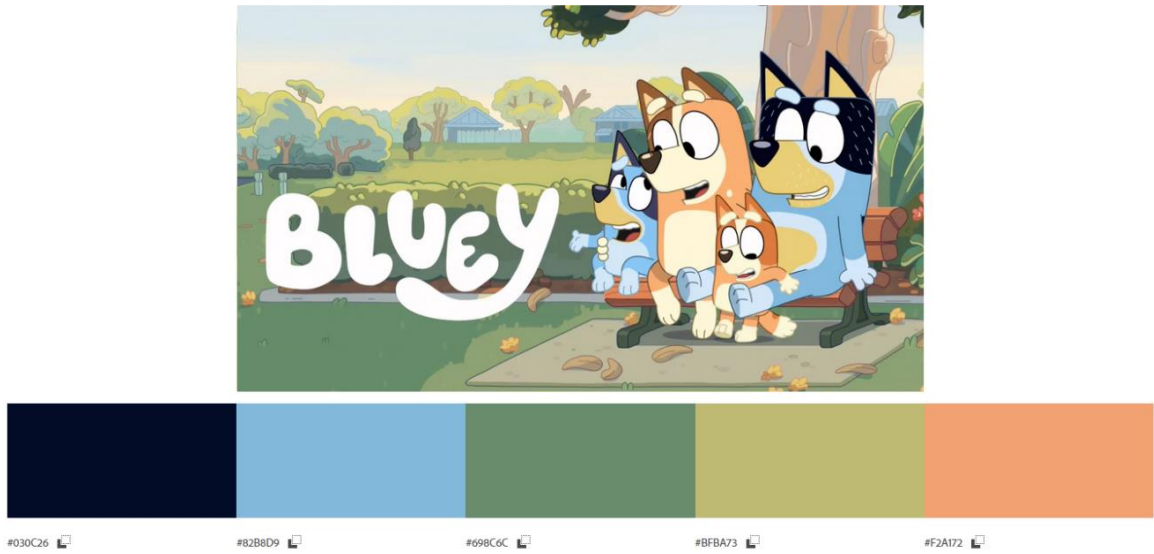


Figura 30: Paleta de cores - Bluey.

Fonte: ABC Kids.

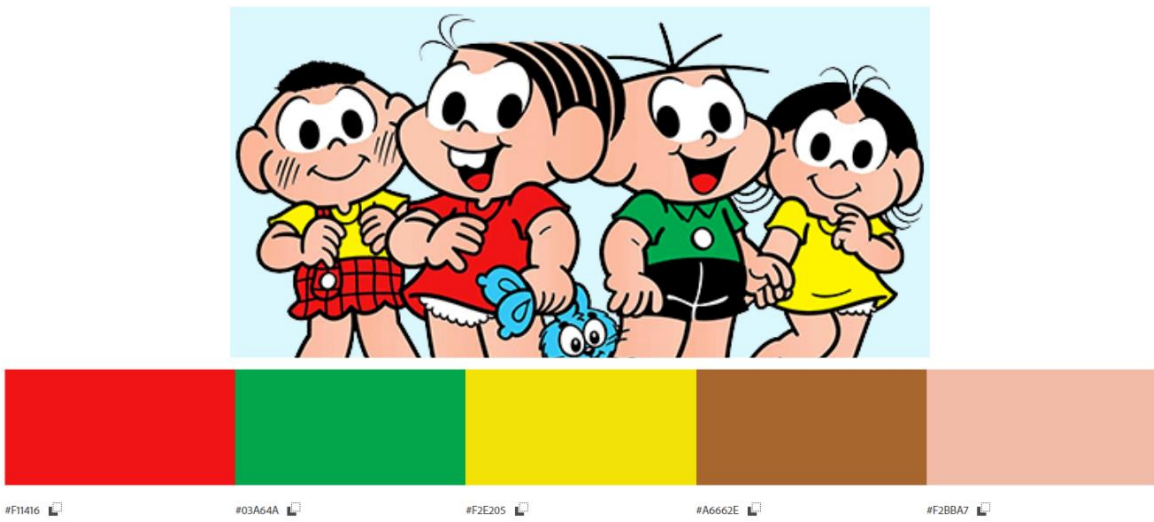


Figura 31: Paleta de cores – Turma da Mônica.

Fonte: TV Globo.



#F2A7B5

#8CBF3F

#F2E96B

#C0E0FC

#D93E30

Figura 32: Paleta de cores – Bob Esponja.

Fonte: Nickelodeon.



#F23041

#F5EEDB

#88ABF2

#A67E4D

#B2BF4E

Figura 33: Paleta de cores – Apenas Um Show.

Fonte: Cartoon Network.

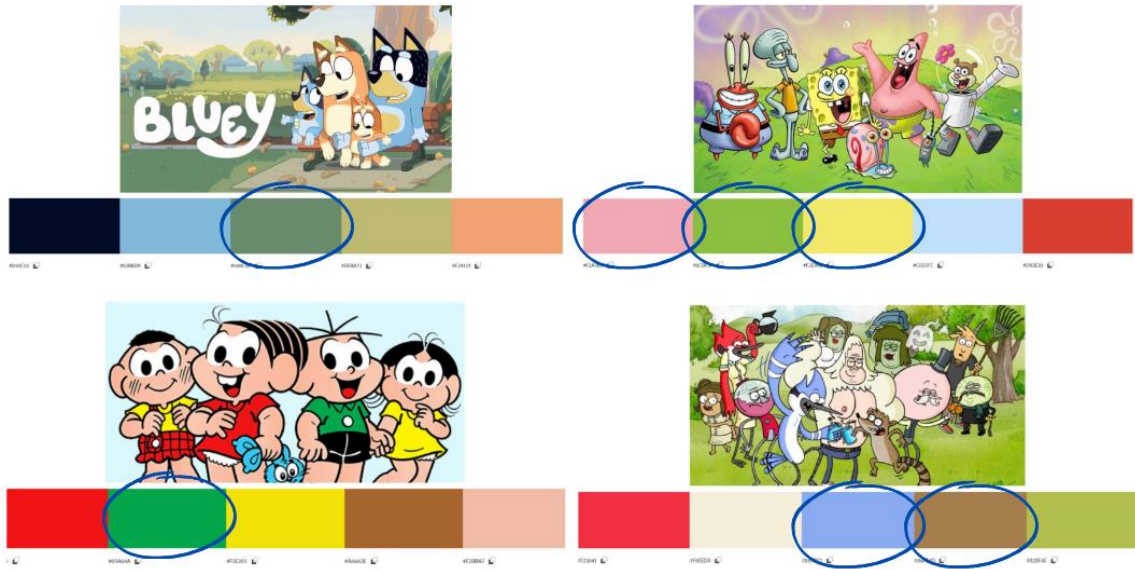


Figura 34: Seleção de cores.

Fonte: A autora.

O segundo brainstorming teve como objetivo esclarecer ideias em relação ao desenvolver da história, como os personagens integrantes e os acontecimentos e problemáticas da história. Dessa forma, foi necessário que houvesse alguns critérios para guiar os participantes. Para escolher os colaboradores foi levado em consideração hábitos de leitura, experiência com escrita e criação e se possuíam conhecimento pedagógico ou com publicação de livros.

Após isso foi estabelecido que será uma história de ficção, onde seria trabalhado as bases da alimentação e a história seria baseada em viagens espaciais, onde cada planeta seria inspirado em algum dos alimentos de base. Sua história será dividida em capítulos a fim de facilitar a leitura para o público que se encontra entre a segunda e terceira infância. A protagonista é uma criança de 11 anos que gosta de cozinhar e é curiosa sobre a vida.

Cada capítulo irá introduzir um personagem inspirado nos alimentos de base, chegando ao total de quatro companheiros que estarão presentes em toda a história. Esses foram escolhidos com base nos grupos alimentares pesquisados durante a fase de Imersão Preliminar, com o objetivo de entendê-los e explicar seus benefícios.

A história começa quando a protagonista, uma astronauta, decide que é o momento de explorar suas próprias capacidades na próxima viagem espacial. Seu objetivo é experimentar a maioria das comidas que o universo puder proporcionar,

para que enfim possa aprimorar seu prato especial que há anos ela e seus pais, tentam finalizar. Ao longo das viagens ela conhece novos companheiros, cada um habitante de um planeta, que a acompanham tendo seus próprios objetivos. Ao longo da jornada ela vai perceber que o ingrediente especial que faltava era na verdade companheirismo e amor, que até então ela não havia conseguido atingir por conta de seu perfeccionismo. O desfecho tem o propósito de se apresentar como uma virada de chave para o leitor, ao fazê-lo perceber que nem tudo na vida exige ter as melhores ferramentas, ingredientes e bens materiais para que se possa ser feliz, além de servir de incentivo para que aproveite tarefas simples do dia a dia com aqueles que amam.

Após a explicação da trama aos colaboradores foi possível criar um novo conjunto de destaques para nortear o desenvolvimento, com ideias para a história, criação dos personagens e o desenvolvimento dos mesmos e do ambiente. Logo foi possível a criação de um novo painel reunindo as principais ideias geradas, seguindo os critérios norteadores estabelecidos.



Figura 35: Cards do brainstorming.

Fonte: A autora.

## 4.2 Geração de alternativas

### 4.2.1 Design dos personagens

Para a criação dos personagens, inicialmente os modelos projetados eram focados em personagens com um estilo de arte onde as proporções do corpo foram pensadas para personagens adultos. Apesar de utilizar um estilo mais “fofo”, ainda assim o físico entregava uma imagem de personagens mais velhos.



Figura 36: Modelos iniciais de personagens secundários.

Fonte: A autora.

Diante dessa observação, os próximos modelos foram pensados para que os personagens parecessem mais próximos de uma idade infanto-juvenil, a fim de se

aproximar do público-alvo do projeto. Dessa forma foi explorado um estilo onde as cabeças são um pouco maiores e as bochechas mais visíveis, com corpos menores e proporções mais arredondadas.

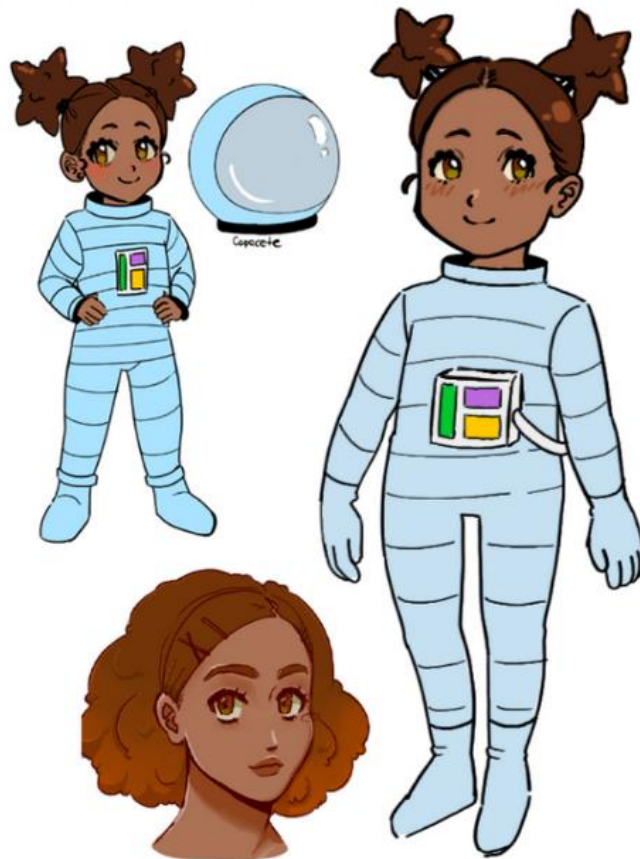


Figura 37: Ideias para a protagonista.

Fonte: A autora.

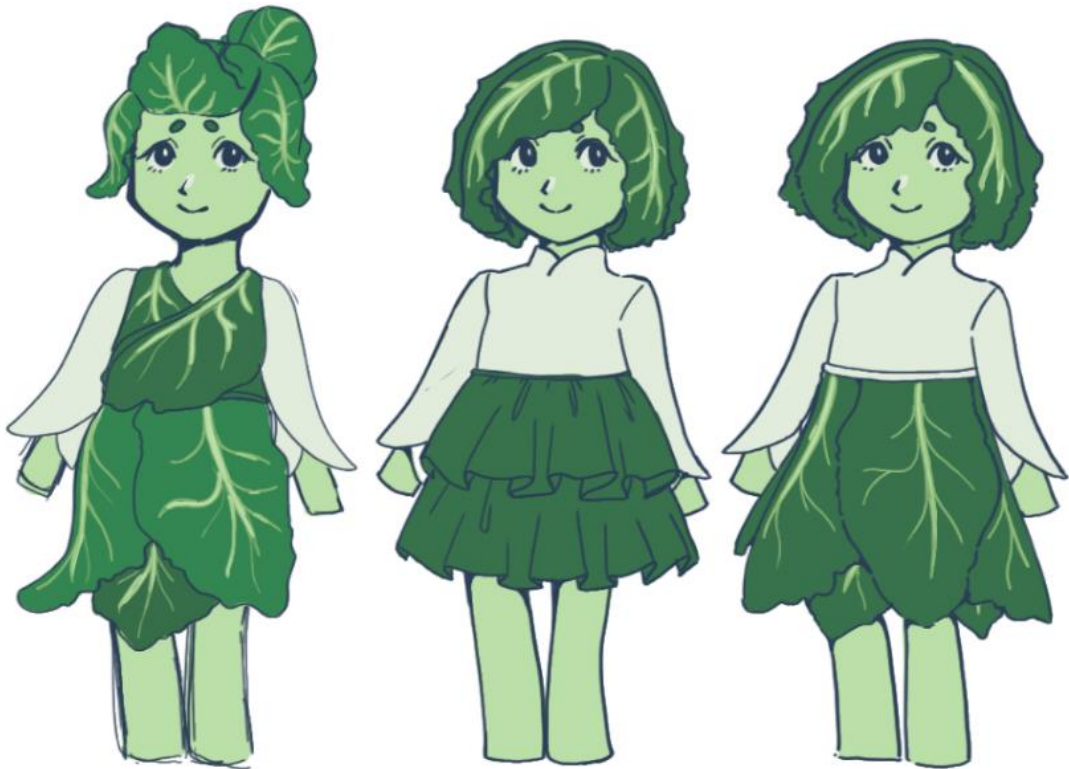


Figura 38: Modelos da personagem Alissa, inspirada na couve.

Fonte: A autora.



Figura 39: Design da Vovó Manteiga.

Fonte: A autora.



Figura 40: Design do personagem Maru.

Fonte: A autora.

A partir dos personagens criados, foi iniciada a construção das fichas contendo suas características básicas como nome, idade, personalidade e interesses. Esse método permite que tenhamos um único documento com as informações cruciais acerca de cada personagem, facilitando consultas futuras.

## Ficha de personagem

**Nome:** Nadia



**Idade:** Onze anos.

**Aparência:** Nádía é uma menina de olhos verdes. Possui cabelos crespos castanhos presos em dois coques de estrela. Sempre usa roupa de astronauta.

**Personalidade:** Curiosa (gosta de explorar novas comidas), empática (usa a comida como forma de demonstrar afeto, incentiva escolhas saudáveis) e aventureira (busca conhecimento e novos métodos, gosta de se arriscar).

**Interesses:** Cozinhas pratos saudáveis, explorar o mercado de alimentos e hortas e compartilhar dicas de reaproveitamento de alimentos.

Figura 41: Ficha de personagem – Nadia.

Fonte: A autora.

### Ficha de personagem

<b>Nome:</b> Alissa	<b>Idade:</b> Vinte dias (em idade de couve). <b>Aparência:</b> Alissa faz parte da comunidade da Vila das Couves. Sua pele é esverdeada como o talo da couve e possui folhas verdes como parte do cabelo e da saia do vestido. Seus braços e pernas são os talos.
	<b>Personalidade:</b> Apesar de medrosa, possui surtos de coragem em momentos necessários. Bastante tímida, curiosa e extremamente amigável. Se impressiona facilmente com pessoas habilidosas.
	<b>Interesses:</b> Apesar de vir de uma vila pequena, tem um interesse enorme em conhecer outros lugares do mundo em que vive e fazer novos amigos.

Figura 42: Ficha de personagem – Alissa.

Fonte: A autora.

### Ficha de personagem

<b>Nome:</b> Vovó Manteiga	<b>Idade:</b> 85 dias (em idade de couve). <b>Aparência:</b> Integrante da Vila das Couves. Utiliza um coque de folhas de couve amareladas pela idade, óculos redondos e uma camisa em camadas estampada.
	<b>Personalidade:</b> Sábia de poucas palavras. Tem um conhecimento vasto na cozinha e ótimos conselhos. Calma e cheia de palavras amáveis para oferecer, mas também pode ser rígida. Às vezes fica com a cabeça nas nuvens.
	<b>Interesses:</b> Cuidar das crianças da vila, tricotar e fazer a limpeza. Também gosta de viagens por ter sido aventureira quando jovem.

Figura 43: Ficha de personagem – Vovó Manteiga.

Fonte: A autora.

#### 4.2.2 Escolha de fontes

Se tratando do formato de quadrinhos, a escolha de fontes seguiu o modelo comum de estilos tipográficos para textos desse formato. Tendo em mente o uso de fontes *thin*, levemente condensadas e sem serifa, foram escolhidos três modelos para análise.

A receita de hoje é "Bolinho de arroz rico em fibras!"  
(Atma)

**A receita de hoje é "Bolinho de arroz rico em  
Fibras"!**  
(Komika Display)

A receita de hoje é "Bolinho de arroz rico em fibras!"  
(OpenMSP)

Figura 44: Estilos tipográficos.

Fonte: Dafont e Google Fonts.

Inicialmente, apesar das três serem parecidas, algumas diferenças são bastante gritantes. A primeira fonte, Atma, apesar de ter os caracteres bem distintos, é muito fina para a leitura de um livro infantil mesmo que esteja no tamanho de 16 pontos.

A segunda, Komika Display, apresenta uma boa leitura dos caracteres individuais, facilitando sua identificação. E apesar de ser a preferida das três, ela tem uma leve inclinação que faz parecer estar em itálico, o que não é o ideal. A sensação que passa é que se trata de um texto arrastado ou utilizando uma fala "mansa", o que encaixaria melhor como o texto de um personagem específico a fim de expressar sua personalidade, mas não para todas as falas e descrições.

Sendo assim, a terceira fonte se apresenta como uma solução intermediária entre as duas primeiras. Ela apresenta uma forma visível, com tipos distintos e com personalidade. Não é pesada para a leitura e não é tão fina, sendo "baixinha", combinando com o estilo de arte utilizado ao longo do projeto, acompanhando os personagens que também são pequenos.

## 5. PROTOTIPAÇÃO

O primeiro passo para a prototipação foi estabelecer os pontos principais que guiariam o desenvolvimento dos capítulos. Tendo isso em mente foram realizados um roteiro e um storyboard para organizar e ilustrar os processos realizados para a criação dos capítulos.

# Roteiro dos capítulos

- **Introdução do ambiente onde se constroi a história**
- **Introdução da protagonista**
- **Conhecendo os “amigos” que ela fizer no caminho (baseado nos grupos alimentícios)**
- **Explicação dos benefícios do grupo alimenticio ou do alimento + curiosidades**
- **Cuidados e preparos importantes antes de começar a cozinhar**
- **Finalização da receita após o passo-a-passo**

Figura 45: Roteirização por capítulo.

Fonte: A autora.

Com o roteiro inicial foi possível iniciar o desenvolvimento dos capítulos de forma mais detalhada. O capítulo um, por exemplo, inicia com a apresentação da protagonista ao observar um planeta distante. Desse gancho é mostrado uma de suas viagens por três planetas, descrevendo seu objetivo em cada uma delas.

Em seguida ela nos mostra seu primeiro contato com a Vovó Manteiga e sua neta Alissa, habitantes da Vila das Couves no Planeta das Verduras. Como parte de suas apresentações, elas oferecem as couves frescas que crescem no local para mostrar gentileza e boas intenções. A partir desse momento, nossa protagonista se dispõe a preparar um prato enquanto explica o passo a passo de como começar na cozinha. Enquanto os ingredientes são separados, a Vovó Manteiga aproveita a oportunidade para explicar os benefícios do alimento.

O momento se encerra quando Nadia finaliza a receita sem desperdiçar os alimentos e a oferece para suas amigas. Esse momento é importante pois, apesar da protagonista ter feito a maior parte da produção do prato, tanto a Vovó quanto a Alissa fizeram suas contribuições para a refeição trazendo informações importantes e provendo os ingredientes.

## Roteiro 1

**Título:** A primeira exploração

**Protagonista:** Nádia

**Companheiro:** Alissa, a couve

**Antagonista:** -

**Narrativa:** Após chegar ao Planeta dos Legumes, Nádia faz seu pouso na Vila das Couves. Lá ela conhece a Vovó Manteiga e sua neta Alissa realizando os cuidados da horta local.

Em troca do conhecimento obtido nas conversas com a Vovó Manteiga, Nadia decide fazer um prato como agradecimento, fazendo uso das couves que recebeu.

**Receita:** Bolinho de arroz rico em fibras

Figura 46: Roteiro do capítulo 1.

Fonte: A autora.

## Roteiro 2

**Título:** Um gosto meio roxo

**Protagonista:** Nádia

**Companheiro:** Alissa e Beni

**Antagonista:** -

**Narrativa:** Seguindo sua viagem com Alissa, Nádia decide parar no Campo das Berinjelas. Lá elas conhecem Beni, um menino berinjela egoísta que não gosta de compartilhar e nem ajudar. Como uma forma de agradá-lo, Nádia e Alissa prometem preparar um prato delicioso com os legumes que ele planta, visto que ele não sabe cozinhar, desde que ele concorde em contribuir.

**Receita:** Patê de casca de berinjela e talos de espinafre

Figura 47: Roteiro do capítulo 2.

Fonte: A autora.

## Roteiro 3

**Título:** O festival

**Protagonista:** Nádia

**Companheiro:** Alissa, Beni e Maru

**Antagonista:** -

**Narrativa:** Alissa e Beni acompanham Nádia pelos caminhos que levam à cidade Verdureira, o principal centro de convivência do Planeta dos Legumes. Vegetais e frutas de toda galáxia se reúnem para festejar e socializar e nesse evento eles conhecem o viajante Maru, da cidade Macieira, do Planeta das Frutas.

**Receita:** Cupcake de casca de maçã

Figura 48: Roteiro do capítulo 3.

Fonte: A autora.

Apesar da construção de três roteiros, o presente projeto só apresenta o primeiro. Por conta de alguns imprevistos difíceis de contornar, todos os esforços foram direcionados ao primeiro capítulo a fim de entregá-lo com a melhor qualidade possível dentro do tempo restante.

A partir das informações reunidas no livro *Design como Storytelling*, foi utilizada a técnica de planejamento em seis quadros para que fosse possível construir a história com início, meio e fim em cada capítulo. Esse método permite uma visualização com os pontos centrais que precisam ser abordados, permitindo um acompanhamento fluido das informações fundamentais do enredo.



Figura 49: Storyboard de seis quadros.

Fonte: A autora.

Para o projeto das páginas foi utilizado o método de grid de quadrinhos, como os presentes em revistas como *Turma da Mônica Jovem* e mangás japoneses. O estilo escolhido teve como principal fator sua versatilidade e facilidade de organização de informações.

Muitos livros infantis para públicos mais jovens não possuem tantas informações visuais e textos por páginas, o que para o presente projeto poderia gerar um volume desnecessário de páginas transmitindo poucas informações. Nesse caso, o uso dos quadrinhos se mostrou fundamental para organizar o fluxo de leitura, informações textuais e visuais e manter uma organização de informações sequenciadas crucial para o formato de receitas.



Figura 50: Esboços – capa.

Fonte: A autora.

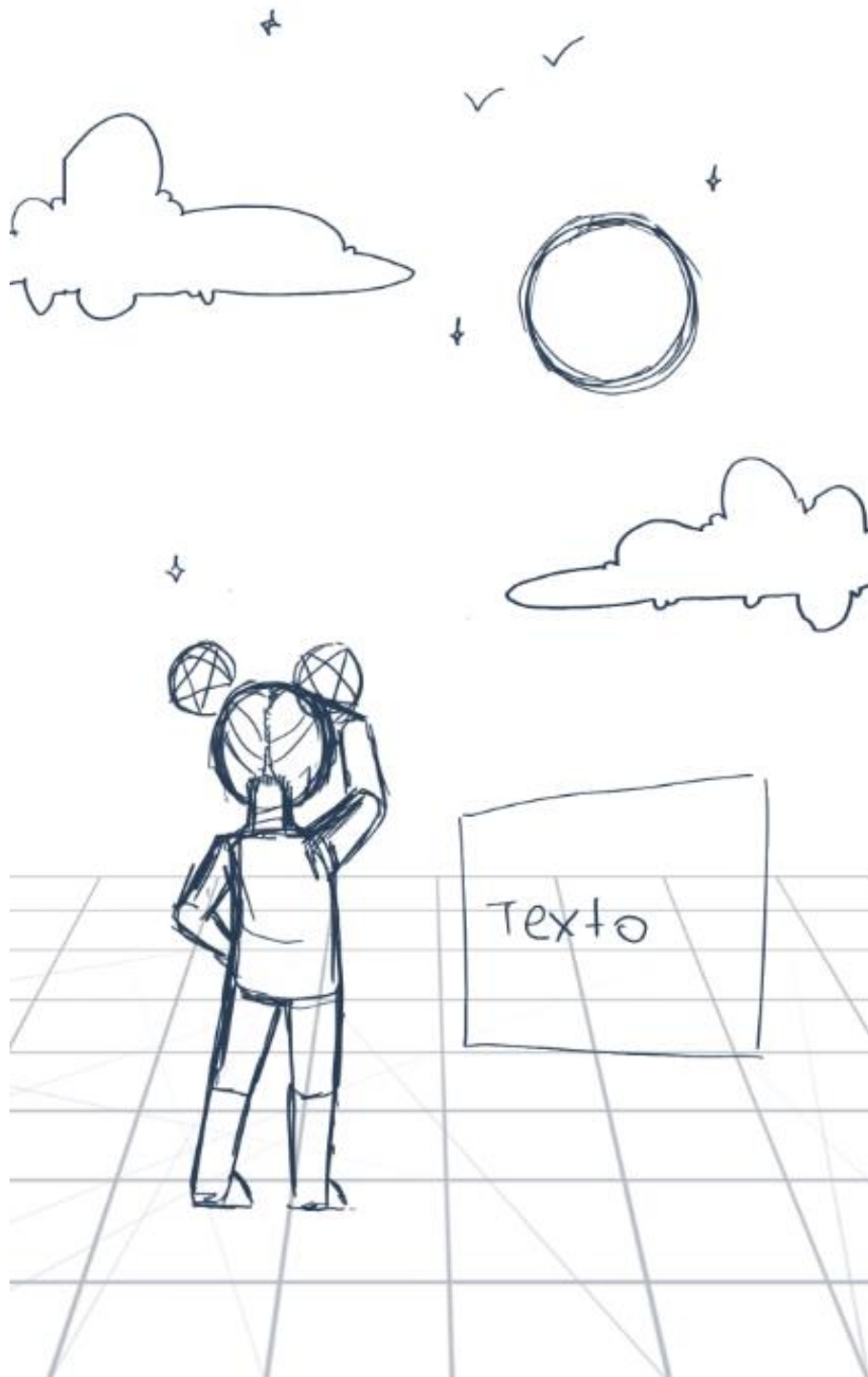


Figura 51: Esboços – página 1.

Fonte: A autora.

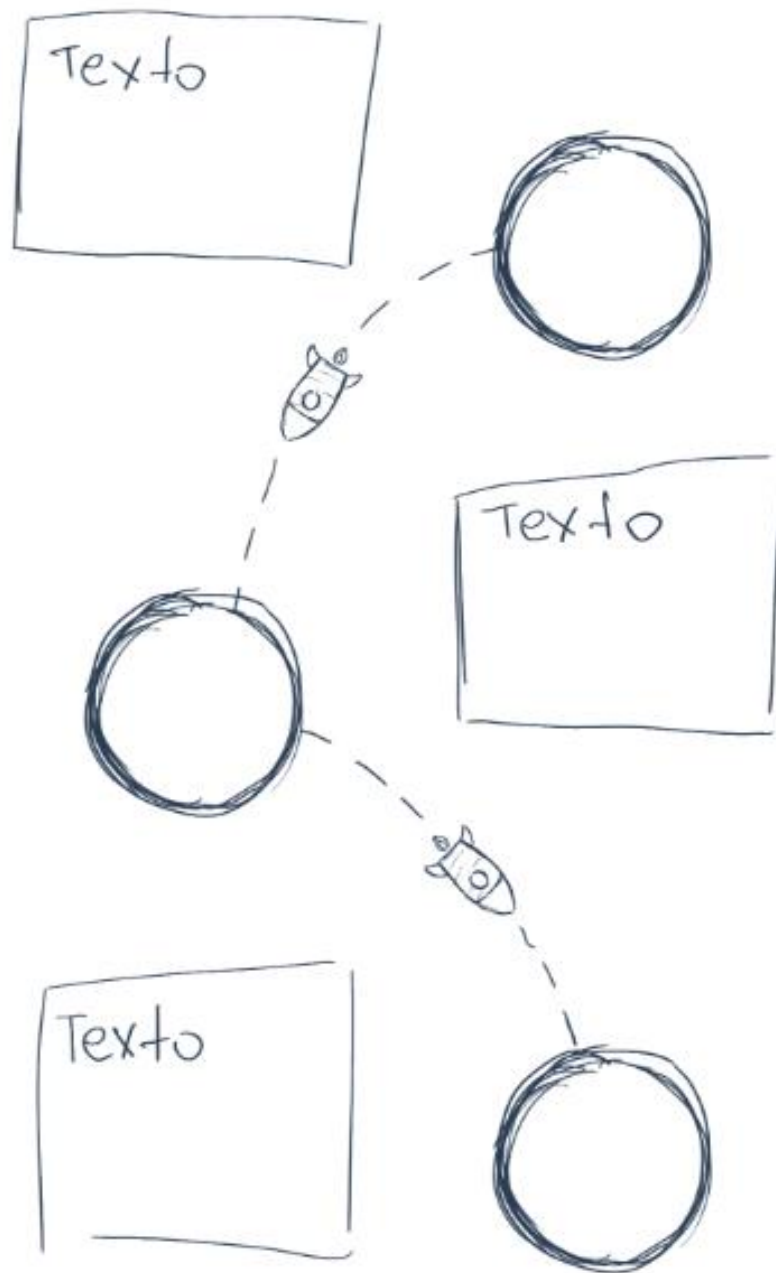


Figura 52: Esboços – página 2.

Fonte: A autora.



Figura 53: Esboços – página 3.

Fonte: A autora.



Figura 54: Esboços – página 4

Fonte: A autora.



Figura 55: Esboços – página 5.

Fonte: A autora.

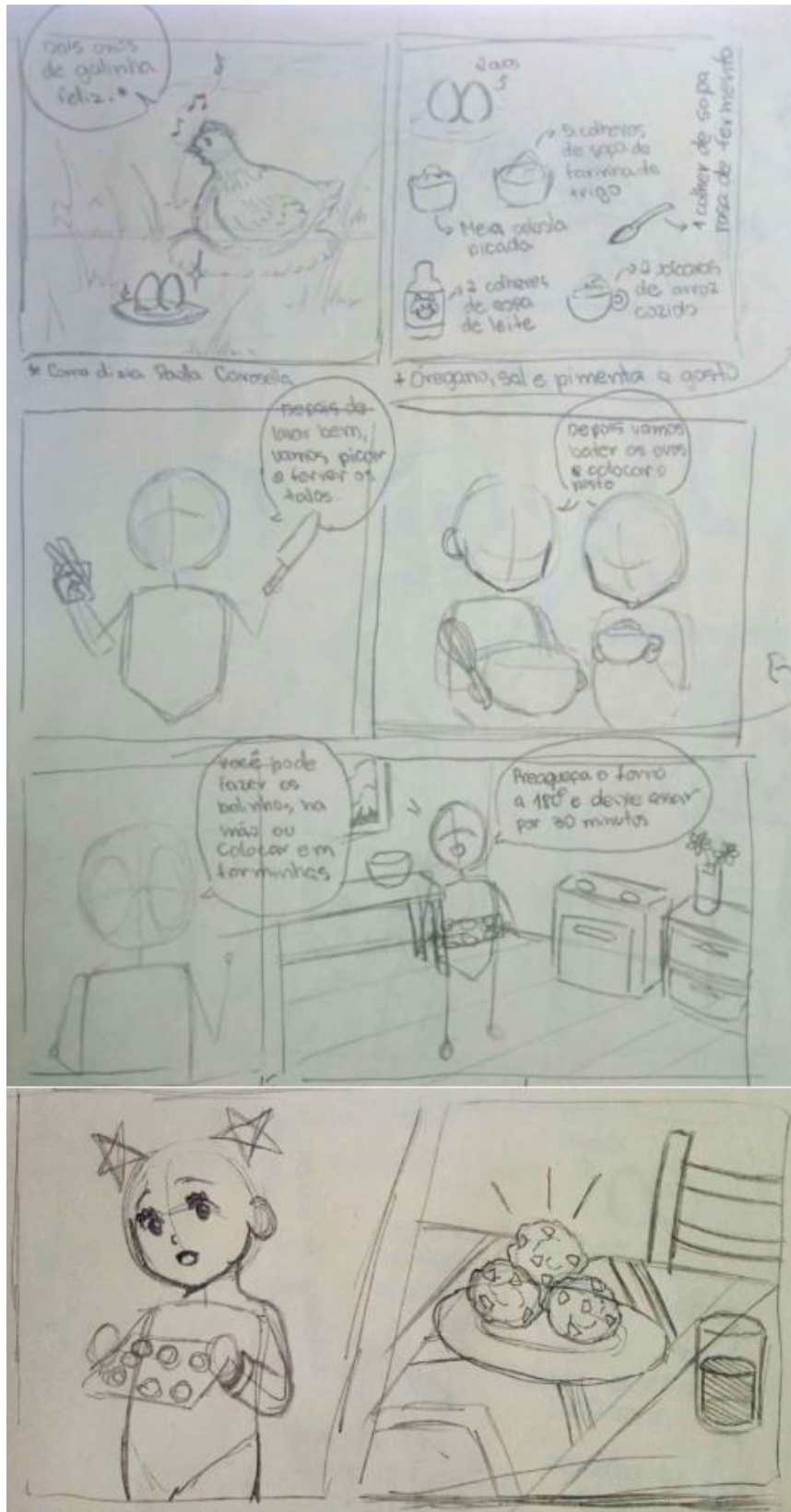


Figura 56: Esboços – página 5 e 6.

Fonte: A autora.

Após a definição dos detalhes presentes nas cenas e o refinamento dos esboços, a finalização escolhida foi baseada no efeito visual dos animes do período entre 1980 e 2000. Com isso foi possível atingir o seguinte resultado:



Figura 57: Capa finalizada.

Fonte: A autora.



Meu nome é Nádia,  
tenho 11 anos e sou  
uma exploradora espacial!  
Vou de planeta em planeta  
com minha nave em busca  
de conhecimento, amizades  
e ingredientes.

Figura 58: Página 1 – finalizada.

Fonte: A autora.

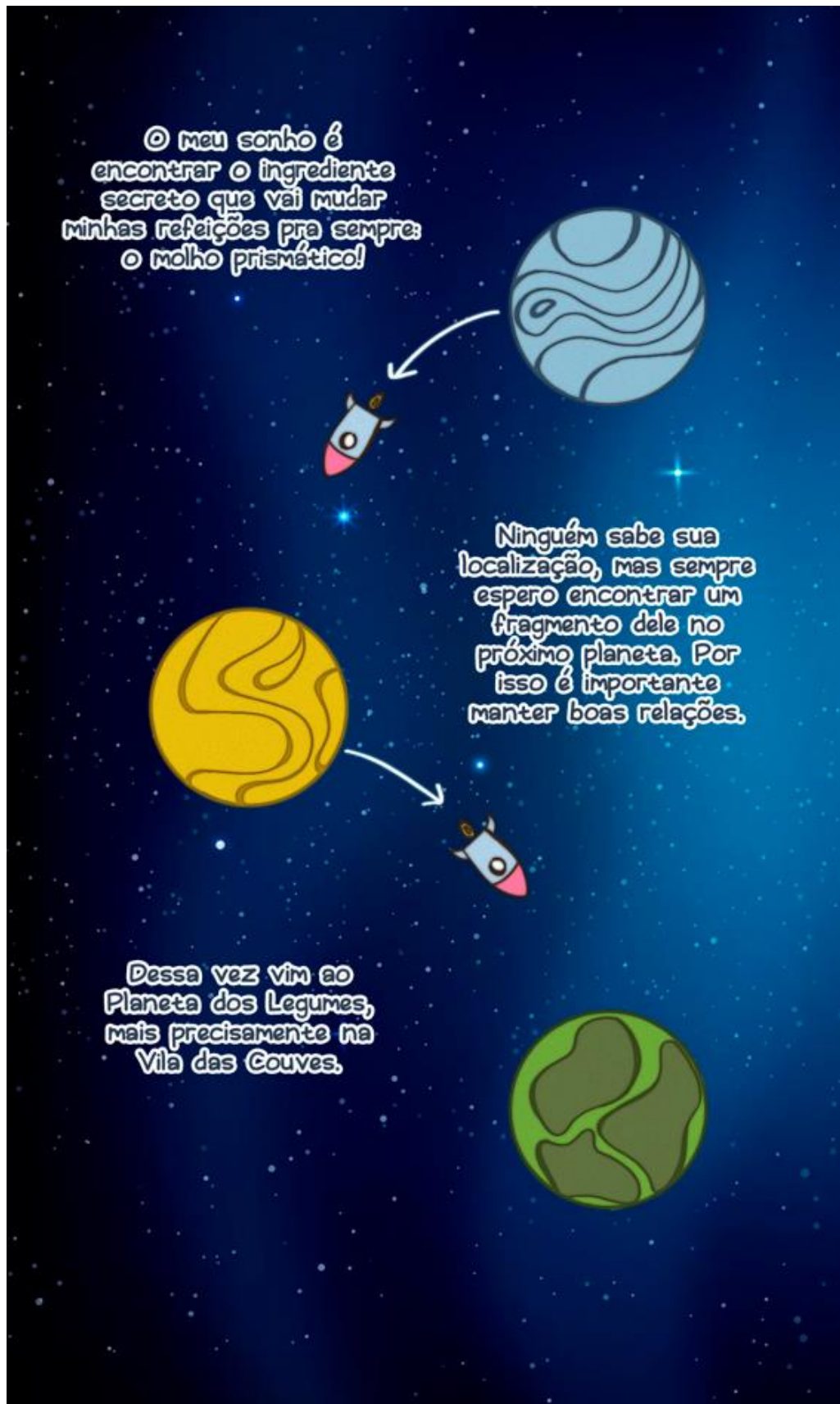


Figura 59: Página 2 – finalizada.

Fonte: A autora.



Figura 60: Página 3 – finalizada.

Fonte: A autora.

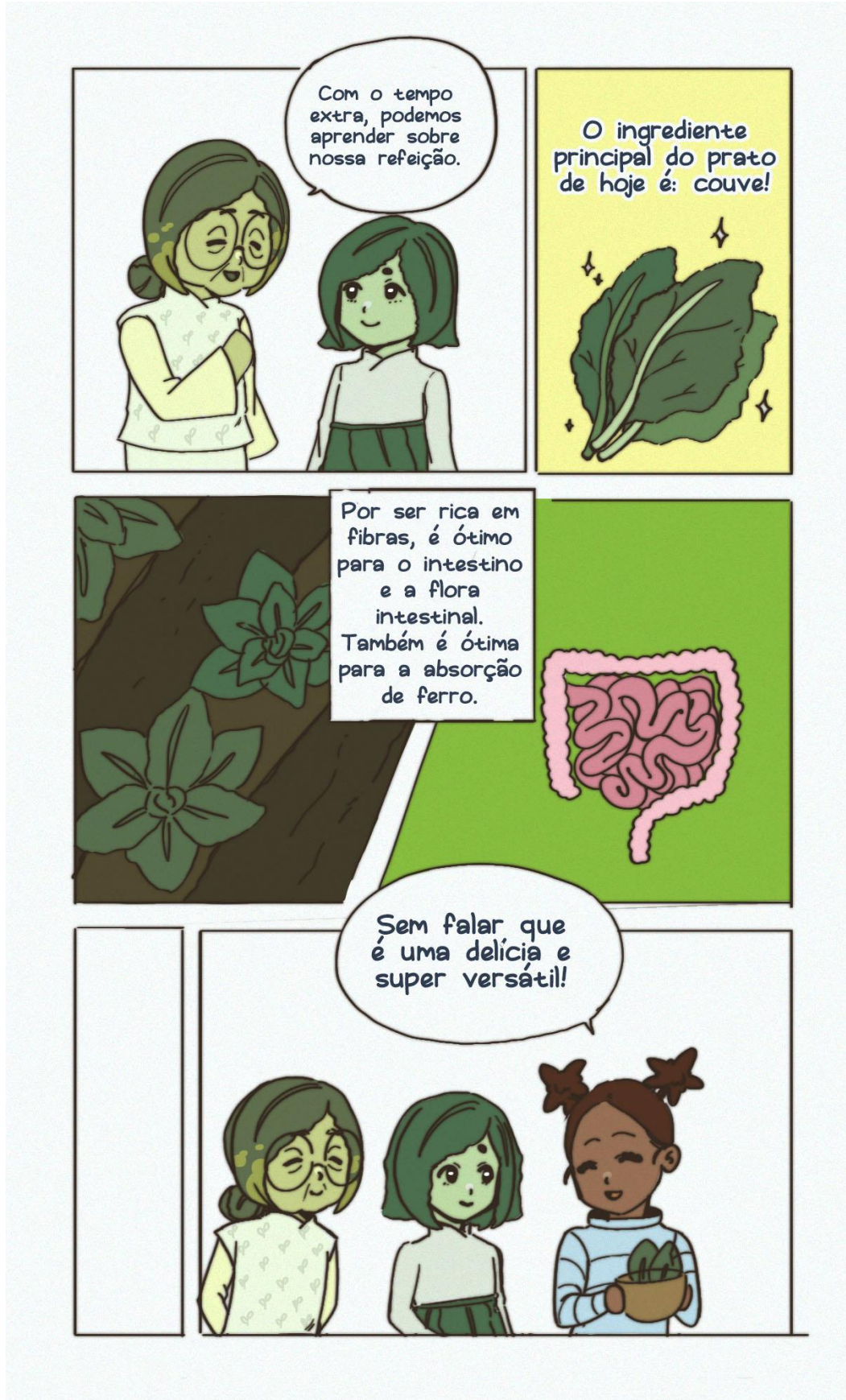


Figura 61: Página 4 – Finalizada

Fonte: A autora.



Figura 62: Página 5 – finalizada.

Fonte: A autora.

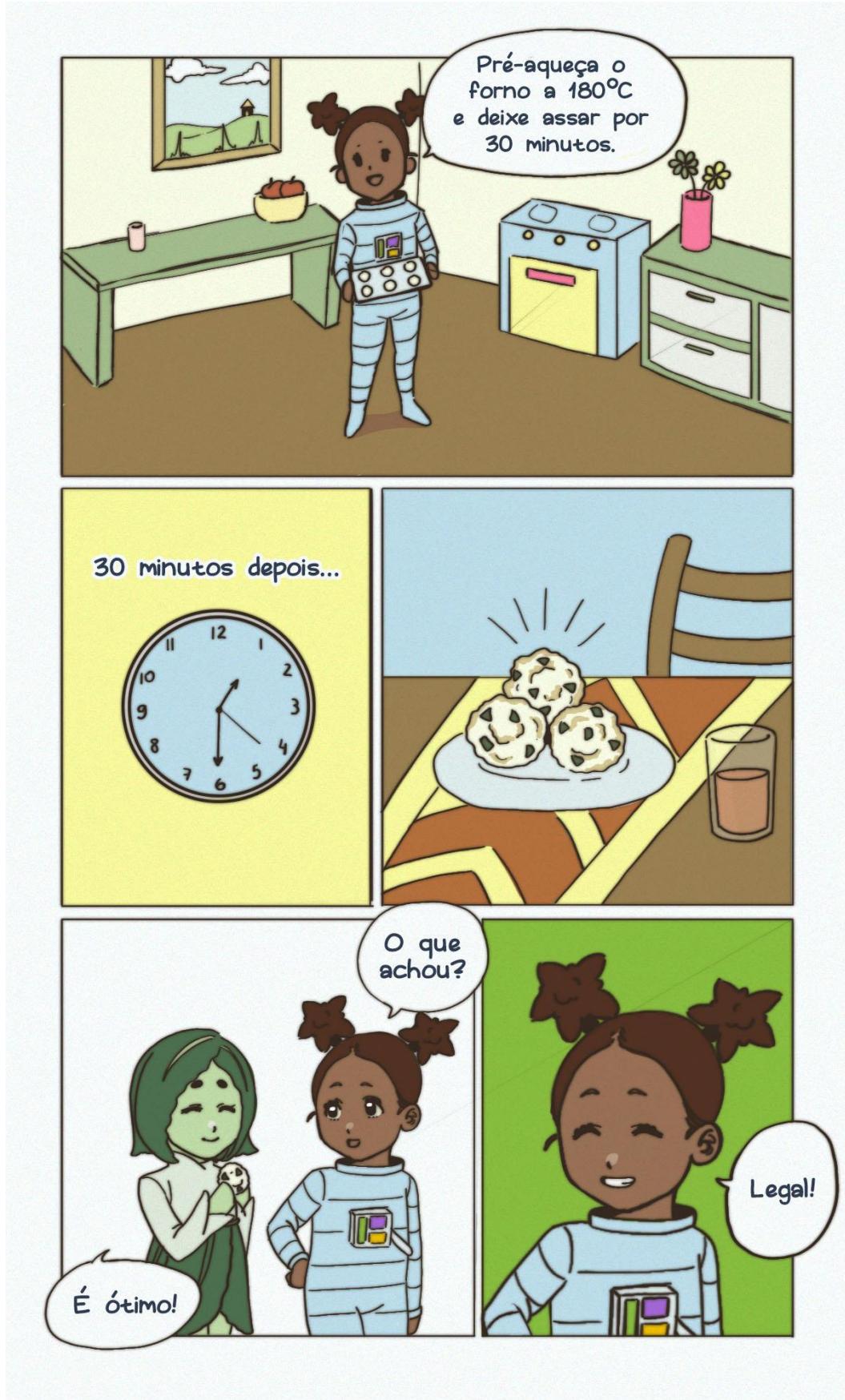


Figura 63: Página 6 – finalizada.

Fonte: A autora.

## 6. CONCLUSÃO

Esse projeto surgiu da necessidade de explorar e incentivar o desenvolvimento de habilidades básicas, como a culinária e o trabalho em equipe, através da literatura desde o momento em que as crianças aprendem a ler. Tendo isso em mente, foi estabelecido que seria um livro ilustrado infantil com elementos de aventura, tornando o material didático mais divertido e menos mecânico, principalmente por se tratar de um livro de receitas. Como o material tem uma proposta educacional, ele tem como objetivo instigar o aprendizado e fazer uma “chamada para a ação” no leitor, instruindo-o a fazer as receitas propostas.

A primeira coisa a ser compreendida na criação do livro era os hábitos alimentares da população brasileira. Não só isso como também foi importante pesquisar e entender o que levava a hábitos alimentares ruins, qual a influência do mercado de ultra processados na alimentação, qual a interferência da desigualdade social nesse meio e como isso também afetava o desenvolvimento das crianças. Junto disso também foi estudado a educação alimentar, os conceitos do design gráfico e editorial, storytelling, tipografia, diagramação, ilustração e criação de personagens.

Dessas ferramentas, o uso do storytelling permitiu que fosse criada uma narrativa com início, meio e fim que fosse coesa e capaz de transmitir as informações e o conhecimento com clareza e objetividade. A criação de personagens foi responsável por explorar as formas e cores como forma de expressar a personalidade dos integrantes da história, não só isso como o uso das cores também foi responsável por fazer indicações de dicas e emoções em cada quadro (como o uso do amarelo para destacar informações e o verde como indicativo de pontos e emoções positivas). E fazendo uso dos conceitos de tipografia, a fonte selecionada foi pensada não apenas focando em transmitir uma mensagem, mas também ter personalidade e permitir a identificação dos seus caracteres pelo público que está começando a ler.

Fazendo uso da metodologia Design Thinking, as fases de pesquisa puderam utilizar uma abordagem mais direta e humana com os participantes, para que fosse possível realmente entender seus desejos, medos e necessidades em relação ao projeto, podendo ajustá-lo de acordo com esses três parâmetros. Esse método

também foi importante para o planejamento geral das etapas que o projeto precisava seguir até que fosse concluído, utilizando também as especificações que possíveis distribuidoras poderiam solicitar.

Futuramente seria necessário que os conceitos de design fossem ajustados e aplicados novamente de acordo com as necessidades adquiridas ao longo do desenvolvimento da peça, a fim de lançá-la no mercado através de editoras independentes ou plataformas de financiamento coletivo voltadas para projetos autônomos.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROCKMANN, Josef. Sistema de Grelhas: Um manual para designers gráficos. Suíça, 1981.

CHAN, M. Storytelling in UX work: Study guide. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/storytelling-study-guide/>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

CNN\*, D. Consumo de carne volta a crescer no Brasil com alívio da inflação. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/consumo-de-carne-volta-a-crescer-no-brasil-com-alivio-da-inflacao/>>. Acesso em: 21 maio 2024.

DA SAÚDE, O. P.-A. OPAS lança novas metas para reduzir consumo de sal na população e prevenir doenças cardiovasculares. Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/noticias/28-10-2021-opas-lanca-novas-metas-para-reduzir-consumo-sal-na-populacao-e-prevenir-doencas>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

ENANI. Relatório 5 – Alimentação infantil, 2019.

GOVERNO DO RIO GRANDE DO SUL, CEASA/RS. Pratos para TODOS – Receitas para o aproveitamento integral dos alimentos. Rio Grande do Sul, 2015.

HELLER, Eva. A psicologia das cores. Editora Gustavo Gili, 2012.

KUI, Ryoko. Coleção Daydream Hour. Japão, 2024.

LINES IN MOTION. Delicious in dungeon - fundamentals of character design. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=z0Hr2\\_uX73o](https://www.youtube.com/watch?v=z0Hr2_uX73o)>. Acesso em: 23 out. 2024.

LUPTON, E. Pensar com Tipos. 2. ed. Nova Iorque, NY, USA: Princeton Architectural Press, 2010.

LUPTON, E. Design como Storytelling. Chicago, IL, USA: Cooper-Hewitt Museum, 2017.

MARCELA. Design Gráfico Faz: Explorando a Arte da Comunicação Visual. Disponível em: <[https://awari.com.br/design-grafico-faz-explorando-a-arte-da-comunicacao-visual-](https://awari.com.br/design-grafico-faz-explorando-a-arte-da-comunicacao-visual-2/?utm_source=blog&utm_campaign=projeto+blog&utm_medium=Design%20Gráfico%20Faz:%20Explorando%20a%20Arte%20da%20Comunicação%20Visual)

2/?utm\_source=blog&utm\_campaign=projeto+blog&utm\_medium=Design%20Gráfico%20Faz:%20Explorando%20a%20Arte%20da%20Comunicação%20Visual>.

Acesso em: 23 out. 2024.

MARQS, R. 11 Dicas para Fazer Quadrinhos - especial CCXP 2018). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S6jfTc7sIP4&t=365s>>. Acesso em: 23 out. 2024.

MINISTÉRIO DA SAÚDE, GOVERNO FEDERAL. Guia Alimentar da Criança Brasileira. Brasília, 2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE, GOVERNO FEDERAL. Nova Rotulagem Nutricional de Alimentos. Disponível em: <<https://www.gov.br/anvisa/pt-br/assuntos/alimentos/rotulagem>>. Acesso em: 23 out. 2024.

MONTESSORI, M. M.; MONTESSORI, M. Montessori method - Maria Montessori. [s.l.] Book Jungle, 2007.

PIKAT. The SECRET to finding your art style. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S2TAGqyUPKk>>. Acesso em: 23 out. 2024.

SALATI, P. Por que o morango foi o alimento que mais encareceu em 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/agronegocios/noticia/2024/01/11/azeite-arroz-morango-os-alimentos-que-ficaram-mais-caros-em-2023.ghtml>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

UFMG, GOVERNO DE MINAS GERAIS. Cartilha de Orientação Nutricional Infantil. Minas Gerais.

VEJA. Comer junto dos filhos: isso melhora ou piora nossa alimentação? Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/letra-de-medico/comer-junto-dos-filhos-isso-melhora-ou-piora-nossa-alimentacao>>. Acesso em: 23 out. 2024.

VIANNA, Maurício et all. Design Thinking: inovação em negócios. MJV Press, 2012.