

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

PAULA ROCHA PANÇARDES RIBEIRO

**DESIGN EDITORIAL DO LIVRO ILUSTRADO “ETHERNA: O
SEGREDO SUBTERRÂNEO” – STORYTELLING CONSCIENTIZANDO
O PÚBLICO INFANTIL SOBRE A EXTINÇÃO DA FAUNA MUNDIAL**

VOLTA REDONDA

2022

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

**DESIGN EDITORIAL DO LIVRO ILUSTRADO “ETHERNA: O
SEGREDO SUBTERRÂNEO” – STORYTELLING CONSCIENTIZANDO
O PÚBLICO INFANTIL SOBRE A EXTINÇÃO DA FAUNA MUNDIAL**

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

Aluna:

Paula Rocha Pançardes Ribeiro

Orientador:

Prof. Dr. Marcos Kazuiti Mitsuyasu

VOLTA REDONDA

2022



Fundação Oswaldo Aranha



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado DESIGN EDITORIAL DO LIVRO ILUSTRADO "ETHERNA: O SEGREDO SUBTERRÂNEO" – STORYTELLING CONSCIENTIZANDO O PÚBLICO INFANTIL SOBRE A EXTINÇÃO DA FAUNA MUNDIAL. Elaborado por **Paula Rocha Pancardes Ribeiro** apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovado em 08 de novembro de 2022

Banca Avaliadora

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

.....
Patrícia Soares Rocha Alves
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

.....
Bruno de Souza Corrêa
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto ao meu pai, por ser minha maior referência e inspiração. E à minha família, por me proporcionar o melhor porto seguro que alguém um dia poderia querer.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha família. Eu sempre acreditei que “educação se faz com exemplo”, e se tive algo ao longo da vida, foi exemplo. Exemplo de amor, de determinação, de gentileza e de amizade. Então agradeço aos meus pais, Claudiane e Luiz Paulo, por sempre me apoiarem incondicionalmente e acreditarem em mim. À minha avó, Maria Nazareth, por ter sido o maior suporte aos meus estudos, e por sempre torcer por mim, desejando que eu alcance meus objetivos. Ao meu irmão, por sempre vibrar comigo durante minhas conquistas e por acreditar no meu potencial. Ao meu orientador, Marcos Mitsuyasu, por toda a paciência durante o projeto, me auxiliando em tudo que precisei. E por último, a todos os próximos que tem um espaço especial em meu coração. Obrigada por estarem presentes nesse momento tão importante. Graças à vocês que pude chegar até aqui.

RESUMO

Este projeto apresenta o desenvolvimento de um livro ilustrado sobre a preservação de animais em extinção, utilizado como ferramenta de conscientização para o público infantil. Devido à escassez de conteúdo não didático sobre o tema e a consequente falta de interesse das crianças pelo mesmo, o objetivo do projeto é a criação de um trabalho editorial que, através de ilustrações lúdicas e uma história de aventura, desperte a curiosidade das crianças e gere empatia pelos personagens. Por meio do método “Design Thinking – Inovação em Negócios” de Mauricio Vianna Et al. (2012), foram feitos amplos estudos e análises sobre diversas áreas de conhecimento, como educação ambiental e literatura infantil, para a criação do passo a passo do livro desde a concepção da ideia, a história, a roteirização estruturada com o método Storytelling, a dinâmica do storyboard, o desenvolvimento do projeto gráfico, as preparações de pré-impressão, a impressão até a produção final gráfica. Cumprindo todas as especificações técnicas e demandas intrínsecas de editoras reais.

Palavras Chave: Ilustração. Educação ambiental. Literatura infantil. Storytelling. Design de personagens.

ABSTRACT

This project presents the development of an illustrated book about the preservation of endangered animals as an awareness tool for children. Due to the lack of non-didactic materials on the subject and the consequent lack of interest of children in the topic, the project aim is the creation of an editorial work that triggers curiosity and arouses empathy for the animal characters through ludic illustrations and an adventurous story. Using the Design Thinking – Business Innovation method by Mauricio Vianna Et al. (2012), the project encompasses a broad study of its various areas of knowledge, such as environmental education and Children's Literature. The project presents the creation and the step-by-step development of the book, from the initial concept, the story, the structured scripting using the storytelling method, the storyboard dynamic, the development of the graphic design project, the pre-printing preparation process, the printing, up to the final production of the book to fulfill all the technical specifications and demands of actual publishers.

Keywords: Illustration. Environmental Education. Children's literature. Storytelling. Character Design.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	22
1.1 Introdução	22
1.2 Justificativa	23
1.3 Objetivos	25
1.3.1 Objetivo Geral	25
1.3.2 Objetivos Específicos	26
1.4 Métodos e Técnicas	26
1.5 Problematização	27
2 IMERSÃO	29
2.1 Imersão Preliminar	29
2.1.1 Reenquadramento.....	29
2.1.2 Pesquisa Desk.....	30
2.1.2.1 Impactos Ambientais na Atualidade.....	30
2.1.2.2 Animais em Extinção.....	34
2.1.2.3 Livros na Educação Ambiental Infantil.....	39
2.1.2.4 Criação de Personagens.....	45
2.1.2.5 Teoria & Psicologia das Cores.....	50
2.1.2.6 Diagramação.....	59
2.1.2.7 A Tipografia.....	66
2.1.2.8 Produção Gráfica & Impressão.....	71
2.1.2.9 Storytelling.....	84
2.1.2.10 Brindes e Materiais Promocionais.....	90

2.1.3 Pesquisa Exploratória.....	94
2.1.3.1 Escola Municipal de Resende.....	94
2.1.3.2 Editora de Impacto Social.....	95
2.1.3.3 Exposição em Shopping de São Paulo.....	97
2.2 Imersão em Profundidade	98
2.2.1 Questionários	89
3 ANÁLISE E SÍNTESE.....	110
3.1 Análise	110
3.1.1 Estudo de Similares.....	110
3.1.2 Cartões de Insights.....	119
3.1.3 Diagrama de Afinidades.....	122
3.1.4 Mapa Conceitual.....	129
3.2 Síntese	130
3.2.1 Personas.....	130
3.2.2 Funções.....	134
3.2.3 Critérios Norteadores.....	135
4 IDEIAÇÃO.....	137
4.1 Brainstorming.....	137
4.2 Geração de Alternativas.....	142
4.2.1 Estudos de Personagens & Ambientes.....	142
4.2.3 Definição dos Aspectos Físicos.....	152
4.2.4 Fontes Tipográficas.....	156
5 PROTOTIPAÇÃO.....	160
5.1 Definição do Grid.....	160

5.2 Personagens finais.....	161
5.3 Storyboard.....	164
5.4 Processo Criativo.....	166
5.5 Layout da Capa.....	176
5.6 Produção Gráfica.....	179
5.7 Resultado Final.....	181
5.7.1 Livro Final.....	181
5.7.2 Brindes e Itens Promocionais.....	188
5.7.3 Atividades.....	193
6 CONCLUSÃO.....	197

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Escolaridade e Idade Requerida.....	04
Quadro 2: Ficha de Similares – Vamos trocar?.....	111
Quadro 3: Ficha de Similares – O Pequeno Príncipe.....	112
Quadro 4: Ficha de Similares – Cadê os Bichos?.....	113
Quadro 5: Ficha de Similares – Alumiá.....	114
Quadro 6: Ficha de Similares – Herança.....	115
Quadro 7: Ficha de Similares – Aladim e a Lâmpada Maravilhosa.....	116
Quadro 8: Ficha de Similares – A Festa no Céu.....	117
Quadro 9: Ficha de Similares – A Pequena Lagarta.....	118
Quadro 10: Matriz Morfológica – Miolo.....	152
Quadro 11: Matriz Morfológica – Capa.....	154

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama de Reenquadramento.....	29
Figura 2: Vencedora do Design Awards 2018 sobre Animais em Extinção.....	34
Figura 3: Classificação do Risco de Extinção.....	36
Figura 4: Alguns dos animais extintos em 2021.....	37
Figura 5: Coalas entram em extinção em 2022.....	38
Figura 6: 30 Livros infantis mais lidos em 2017 no Brasil.....	41
Figura 7: Livros Brasileiros infantis com Temática Ambiental.....	43
Figura 8: Formas básicas aplicadas ao rosto de um Personagem.....	46
Figura 9: Exemplo de um quadro de Thumbnails	47
Figura 10: Exemplo de utilização do PMG.....	48
Figura 11: Exemplo de utilização da Lei Reta vs. Curva.....	48
Figura 12: Exemplo de utilização da Model Sheet.....	49
Figura 13: Círculo Cromático.....	50
Figura 14: Cores Primárias.....	51
Figura 15: Cores Secundárias.....	51
Figura 16: Cores Terciárias.....	52
Figura 17: Saturação nas Cores.....	52
Figura 18: Temperatura nas Cores.....	53
Figura 19: Combinações de Cor.....	54
Figura 20: Diferentes Esquemas de Cores aplicados ao mesmo quadro.....	55
Figura 21: Exemplos de Combinações aplicadas à ilustração.....	56
Figura 22: Diagrama da CopyPress - Emoções relacionadas à cada cor.....	57
Figura 23: Exemplos de marcas com cada cor.....	58

Figura 24: Componentes de um Grid.....	60
Figura 25: Grid de Uma Coluna.....	61
Figura 26: Grid de Duas Colunas.....	61
Figura 27: Grid de Múltiplas Colunas.....	62
Figura 28: Grid Modular.....	62
Figura 29: Grid Hierárquico.....	63
Figura 30: Exemplo de aplicação de Hierarquia de Leitura.....	64
Figura 31: Exemplo de Contraste de Leitura.....	64
Figura 32: Nomes e Anatomia de um Tipo.....	66
Figura 33: Classificações de Fontes.....	66
Figura 34: Exemplo de Fonte Com Serifa.....	67
Figura 35: Exemplo de Fonte Sem Serifa.....	67
Figura 36: Exemplo de Fonte Script.....	68
Figura 37: Exemplo de Fonte Display.....	68
Figura 38: Variações de uma família tipográfica.....	69
Figura 39: Cuidados com a tipografia.....	70
Figura 40: Exemplo de Papel Off-set.....	72
Figura 41: Exemplo de Papel Pólen.....	73
Figura 42: Exemplo de Papel Couché Brilho.....	74
Figura 43: Exemplo de Papel Jornal.....	75
Figura 44: Exemplo de Papel Supremo.....	75
Figura 45: Formatos de papel da Série A.....	76
Figura 46: Formatos de papel da Série B.....	77
Figura 47: Formatos de papel da Série C.....	78

Figura 48: Exemplos de Faca Especial.....	79
Figura 49: Exemplo de Tag com Cantos Arredondado.....	80
Figura 50: Exemplo de Verniz Localizado.....	80
Figura 51: Exemplo de Laminação Fosca.....	81
Figura 52: Exemplo de Laminação Brilho.....	81
Figura 53: Exemplo de Laminação Soft-Touch.....	82
Figura 54: Exemplo de Laminação Holográfica.....	82
Figura 55: Exemplo de Laminação Hot Stamping.....	83
Figura 56: Exemplo de Laminação Relevo Seco.....	83
Figura 57: Storytelling aplicado à produtos ou marcas.....	84
Figura 58: Ilustração da Jornada do Herói.....	86
Figura 59: Exemplo de Marcador de Páginas.....	90
Figura 60: Exemplo de Adesivo com Corte Especial.....	91
Figura 61: Exemplo de Cartela de adesivo.....	91
Figura 62: Exemplo de Carteirinha Infantil.....	92
Figura 63: Caixas de Lápis de cor Recicladas.....	93
Figura 64: Coleções Publicadas pela Editora entrevistada.....	96
Figura 65: Gráfico com número de filhos dos entrevistados.....	98
Figura 66 - Gráfico com o sexo dos filhos dos entrevistados.....	99
Figura 67 - Gráfico com a faixa etária dos filhos dos entrevistados.....	99
Figura 68 - Gráfico com o nível de contato que os filhos tem com animais.....	100
Figura 69 - Gráfico com o nível de contato que os filhos tem com a natureza.....	100
Figura 70 - Gráfico com grau de importância da educação ambiental.....	101
Figura 71 - Gráfico sobre abordagem da Educação Ambiental nas escolas.....	101

Figura 72 - Gráfico sobre o Interesse dos pais pela conscientização dos filhos.....	102
Figura 73: Questão sobre os animais preferidos do público.....	102
Figura 74: Questão sobre os animais em extinção conhecidos pelo público.....	103
Figura 75: Gráfico sobre o interesse dos filhos por aventuras com o tema.....	104
Figura 76: O que os pais não gostariam que acontecesse na história.....	104
Figura 77: Gráfico sobre nível de alfabetização dos filhos dos entrevistados.....	105
Figura 78: Gráfico sobre o interesse dos filhos dos entrevistados por histórias.....	105
Figura 79: Gráfico sobre o hábito de leitura dos entrevistados.....	106
Figura 80: Pergunta sobre o interesse das crianças em outras mídias.....	106
Figura 81: Gráfico sobre o interesse das crianças por desenhos.....	107
Figura 82: Gráfico sobre livros ilustrados.....	107
Figura 83: Pergunta sobre o que prejudica o interesse das crianças nos livros.....	108
Figura 84: Pergunta sobre o que prenderia o interesse das crianças nos livros.....	108
Figura 85: Sugestões Finais.....	109
Figura 86: Agrupamento de Cartões de Insights do 1 ao 20.....	119
Figura 87: Agrupamento de Cartões de Insights do 21 ao 44.....	120
Figura 88: Agrupamento de Cartões de Insights do 44 ao 68.....	121
Figura 89: Diagrama de Afinidades Grupo 1: Interatividade.....	122
Figura 90: Diagrama de Afinidades Grupo 2: Design.....	123
Figura 91: Diagrama de Afinidades Grupo 3: Editorial.....	124
Figura 92: Diagrama de Afinidades Grupo 4: Meio Ambiente.....	125
Figura 93: Diagrama de Afinidades Grupo 5: Ilustração.....	126
Figura 94: Diagrama de Afinidades Grupo 6: Público Infantil.....	127
Figura 95: Diagrama de Afinidades Grupo 7: A História.....	128

Figura 96: Mapa Conceitual.....	129
Figura 97: Infográfico da Persona 1 – Amanda Bianchi.....	131
Figura 98: Infográfico da Persona 2 – Guilherme Cayan.....	131
Figura 99: Infográfico da Persona 3 – Andressa Couto.....	132
Figura 100: Infográfico da Persona 4 – Benício Stagi.....	132
Figura 101: Infográfico da Persona 5 – Edilson Marquês.....	133
Figura 102: Infográfico da Persona 6 – Roberto Carvalho.....	133
Figura 103: Painel Semântico de Estilos.....	137
Figura 104: Painel de Paletas de Cores dos Desenhos Favoritos.....	138
Figura 105: Painel de Insights do Brainstorming 2.....	140
Figura 106: Painel de Animais Escolhidos.....	141
Figura 107: Estudos de formatos – Chinchila.....	142
Figura 108: Refinando a forma escolhida – Chinchila.....	143
Figura 109: Estilizando as cores – Chinchila.....	143
Figura 110: Estudos de formatos – Axolote.....	144
Figura 111: Refinando a forma escolhida – Axolote.....	144
Figura 112: Estilizando as cores – Axolote.....	145
Figura 113: Estudos de formatos – Tatu-bola.....	145
Figura 114: Refinando a forma escolhida – Tatu-bola.....	146
Figura 115: Estilizando as cores – Tatu-bola.....	146
Figura 116: Estudos de formatos – Panda-vermelho.....	147
Figura 117: Refinando a forma escolhida – Panda-vermelho.....	147
Figura 118: Estilizando as cores – Panda-vermelho.....	148
Figura 119: Estudos de Rostos – Diana.....	148

Figura 120: Estudos de Corpos – Diana.....	149
Figura 121: Refinando o Rosto escolhido – Diana.....	149
Figura 122: Estudos de Cores – Diana.....	150
Figura 123: Thumbnails Cenários dos Biomas do Livro.....	150
Figura 124: Cenários baseados nos Bioma do livro.....	151
Figura 125: Cardápio de Ideias – Miolo.....	153
Figura 126: Cardápio de Ideias – Capa.....	155
Figura 127: Teste de Legibilidade de Fontes.....	156
Figura 128: Teste de Legibilidade e A-G-O.....	157
Figura 129: Teste de Corpo das Fontes.....	158
Figura 130: Fonte do Livro – Miolo.....	159
Figura 131: Fonte da Capa.....	159
Figura 132: Grid do Livro.....	160
Figura 133: Desenhos finais – Diana.....	161
Figura 134: Desenhos finais – Sito.....	162
Figura 135: Desenhos finais – Tina.....	162
Figura 136: Desenhos finais – Rex.....	163
Figura 137: Desenhos finais – Axy.....	163
Figura 138: Storyboard Página 4 a 31.....	164
Figura 139: Storyboard Página 32 a 63.....	165
Figura 140: Passo-a-passo Página 4 e 5.....	166
Figura 141: Passo-a-passo Página 6 e 7.....	167
Figura 142: Passo-a-passo Página 10 e 11.....	168
Figura 143: Passo-a-passo Página 14 e 15.....	169

Figura 144: Passo-a-passo Página 18 e 19.....	170
Figura 145: Passo-a-passo Página 28 e 29.....	171
Figura 146: Diagramação página 5.....	172
Figura 147: Diagramação página 19.....	173
Figura 148: Diagramação página 21.....	174
Figura 149: Diagramação página 43.....	175
Figura 150: Título do Livro.....	176
Figura 151: Planificação da Capa segundo Gabarito da Printi.....	176
Figura 152: Capa e Contracapa do Livro.....	177
Figura 153: Artes das Orelhas e Lombada.....	178
Figura 154: Especificações Físicas do Livro.....	179
Figura 155: Mockup da Capa.....	181
Figura 156: Mockups simulando vários livros.....	182
Figura 157: Mockup do livro aberto.....	183
Figura 158: Ficha Catalográfica e Folha de Rosto.....	183
Figura 159: Páginas 04 e 05.....	184
Figura 160: Páginas 06 e 07.....	184
Figura 161: Páginas 18 e 19.....	185
Figura 162: Páginas 28 e 29.....	185
Figura 163: Páginas 32 e 33.....	186
Figura 164: Páginas 42 e 43.....	186
Figura 165: Páginas 46 e 47.....	187
Figura 166: Páginas 62 e 63.....	187
Figura 167: Marcador de Páginas.....	188

Figura 168: Carteirinha de Protetor Ambiental.....	188
Figura 169: Caixa de Lápis de cor Ecológica.....	189
Figura 170: Adesivos avulsos dos personagens - Axy.....	189
Figura 171: Adesivos avulsos dos personagens – Rex.....	190
Figura 172: Adesivos avulsos dos personagens – Sito.....	190
Figura 173: Adesivos avulsos dos personagens - Tina.....	191
Figura 174: Wallpapers para celular e computador.....	191
Figura 175: Pasta de Recompensas no Drive.....	192
Figura 176: Curiosidades dos Animais.....	193
Figura 177: Páginas de Atividades 1 e 2.....	194
Figura 178: Páginas de Atividades 3 e 4.....	195
Figura 179: Gabarito das Atividades.....	196

LISTA DE SIGLAS

ALA – American Library Association

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CO2 – Gás Carbônico

DW – Deutsche Welle

EA – Educação Ambiental

ISBN - Padrão Internacional de Numeração de Livro

IUCN – União Internacional para Conservação da Natureza

MEC – Ministério da Educação e Cultura

OMS – Organização Mundial da Saúde

ONU – União das Nações Unidas

PPM – Parte por Milhão

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

UNESP – Universidade Estadual Paulista

WWF – World Wide Fund for Nature

LISTA DE ANEXOS

Anexo A: Pesquisa sobre animais escolhidos.....	200
Anexo B: Manual de Instruções da Gráfica Printi.....	208
Anexo C: Testes de Impressão de legibilidade das páginas do livro.....	210

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

Muito tem se discutido recentemente acerca das questões e problemáticas ambientais, sobretudo, as causadas, promovidas ou potencializadas diretamente pela ação humana. A devastação em massa da fauna do planeta, devido ao abusivo e insustentável uso de seus recursos naturais pela sociedade, é considerada uma das maiores e mais alarmantes ameaças da atualidade.

Nas últimas décadas, incontáveis espécies, tanto animais quanto vegetais são extintas diariamente, causando uma perda significativa na biodiversidade e harmonia dos ecossistemas terrestres, em velocidade e escala críticas.

Frisando que, uma espécie é considerada extinta apenas quando o último exemplar conhecido morre, sem deixar nenhum herdeiro genético, é notório que uma raça nunca perece isoladamente. Seu desaparecimento dificulta ainda mais a sobrevivência dos que resistem, pois ao romper suas cadeias alimentares, os ambientes perdem o equilíbrio, acarretando em uma futura extinção de espécies interdependentes, através de uma reação cíclica de extermínio, iniciada e erroneamente incentivada pelo homem.

Visto que o processo se agrava em razões e proporções sem precedentes, e que suas consequências tornam-se cada vez mais imediatas e destrutivas, é imprescindível que seja inserida no cotidiano do povo, uma abordagem primordial sobre o assunto, conscientizando a população desde a infância acerca da urgência de romper este ciclo, e os meios pelos quais isso pode ser realizado.

A maneira mais eficiente de introduzir uma nova conduta ou tópico de conhecimento na mente ou rotina de alguém, é através da educação infantil, que por sua vez, possibilita uma aproximação antecipada do público com a temática desejada e conseqüentemente, um enraizamento e uma consolidação deste novo valor ao longo de suas vidas adultas, e também das futuras gerações.

Desta forma, o presente trabalho pretende desenvolver um projeto editorial gráfico (Livro Ilustrado), focado diretamente no público infantil, que com a combinação da ilustração e da leitura, consiga de forma efetiva alcançar o emocional do leitor, abandonando o caráter estritamente didático até então enraizado na temática ambiental, em prol de uma experiência fantástica e lúdica, promovendo a reflexão e incentivando o respeito pela natureza.

É de conhecimento geral que a leitura, quando iniciada na infância, proporciona diversos benefícios, entre eles: Aumentar o seu repertório pessoal e vocabulário, desenvolver senso crítico e questionador, ampliar o conhecimento geral, estimular a criatividade, e até mesmo mudar opiniões e tabus.

Mesmo que a introdução do hábito de leitura seja um dos maiores desafios dos educadores do mundo moderno, em partes graças à tecnologia e ao dinamismo das informações, é cada vez mais transparente a necessidade de reaproximação do ser humano com a busca por conhecimento, e não apenas se submeter aos rasos fragmentos de informação, fundamentados ou não, que são constantemente atirados nas telas de computador e programas de TV.

A criação de uma boa experiência de leitura pode transformar a vida de uma criança, sendo memorizada em sua mente e despertando seu interesse por um novo universo. Por isso, através do Design Thinking, usando algumas dicas em conjunto com o método de criação Storytelling, o projeto visa enfatizar a importância de uma boa relação desde cedo com os livros, e unir-se à uma história agradável que possa ainda influenciar positivamente o leitor, através das noções básicas de Educação Ambiental, afim de que se conscientize sobre a responsabilidade humana sobre a natureza e o motive a protegê-la e preservá-la.

1.2 Justificativa

Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU) desde 2019, mais de 150 espécies animais são extintas por dia na Terra, sendo estes, números que crescem cada dia mais, causando uma assustadora baixa na biodiversidade da fauna

do Planeta. Pesquisas mundiais ainda apontam que até 2050, podem ser extinguidas do Planeta Terra mais cerca de 1 milhão de espécies animais.

Neste mesmo viés, atualmente, de acordo com a IUCN (União Internacional para Conservação da Natureza) mais de 26.500 espécies estão ameaçadas de extinção. Isso representa cerca de um terço da fauna total do Planeta, e mais especificamente: 40% dos anfíbios, 25% dos mamíferos, 31% de tubarões e raias, 27% dos crustáceos e 14% das aves.

As principais causas divulgadas como responsáveis por estes números alarmantes, são: O desmatamento, a poluição da água, a caça e pesca predatórias fora de época, emissão em excesso de CO₂ e as mudanças climáticas em geral, como o aquecimento global e o assolamento dos habitats e ecossistemas naturais para cultivo ou pecuária. De forma geral, todas as práticas exercidas pela sociedade para habitação, exploração, agricultura ou comércio são altamente responsáveis.

Também vale se ressaltar que, o processo de degradação dos recursos naturais não afeta apenas o ambiente exterior, e sim a própria qualidade de vida humana, que desde os primórdios da humanidade, foi linearmente dependente do meio natural. Como por exemplo, o próprio saneamento básico, que engloba abastecimento de água tratada, coleta e tratamento do esgoto, drenagem de água pluviais e recolhimento e destinação adequada do lixo, é um fator crucial para prevenção de patologias e melhor qualidade de vida.

Por este ângulo, a Educação Ambiental torna-se ainda mais importante durante a infância, visto que motiva no período ideal a participação coletiva dos cidadãos desde cedo em assuntos e eventos de responsabilidade socioambiental, e promove mudanças promissoras em relação às gerações passadas que não tinham o mesmo acesso à informação ou não se importavam da mesma maneira em relação ao assunto, por questões culturais.

De acordo com o Art 2º da Lei 9.795/1999 (BRASIL, 1999), "A Educação Ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente de forma articulada em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não formal". Sendo assim, legalmente necessária.

Segundo o Ministério da Educação MEC (BRASIL, 2013), o ato de ouvir ou ler histórias é valioso para o desenvolvimento pessoal, auxiliando na compreensão do mundo e de si mesmos, estimulando a capacidade de comunicação, o questionamento e a fluidez da imaginação. Comprovadamente agindo no campo cognitivo, social e emocional. Esta leitura, quando iniciada na infância então, tem um resultado ainda mais perceptível, pois proporciona diversos benefícios, entre eles: Aumentar o repertório pessoal e vocabulário da criança, desenvolver senso crítico e questionador, ampliar o conhecimento geral, mudar opiniões e até extinguir tabus.

Neste mesmo raciocínio, Abramovich também comenta que “Esses livros ilustrados (feitos para crianças pequenas, mas que podem encantar aos de qualquer idade) são sobretudo experiências [...] de um olhar múltiplo, pois se vê com os olhos do autor e do leitor [...] de modo diferente [...] É tão bom saborear e detectar tanta coisa que nos cerca usando esse instrumento nosso tão primeiro, tão denotador de tudo: a visão.” (ABRAMOVICH, 1989, p. 146)

Portanto, o Projeto de Design Editorial em questão visa desempenhar o papel de ponte entre a Educação Ambiental, já comprovadamente necessária, e o hábito de leitura, também muito importante de uma forma lúdica e divertida. Sendo estes dois assuntos que seguem em baixa no interesse das crianças na atualidade, o Livro infantil pretende facilitar a compreensão do tema pelo público e motivá-lo a iniciar seu próprio ciclo de pequenas mudanças, mesmo que dentro de casa.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um Projeto Editorial Gráfico de um Livro pra Conscientização do público infantil acerca das complicações ambientais e dos animais em risco de extinção no planeta, e demonstrar o que deve ser feito para impedir este processo.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Enfatizar a importância do hábito de leitura na Educação Infantil
- Entregar um Projeto Editorial Gráfico de leitura leve
- Demonstrar que a Ilustração, quando combinada ao Design, pode auxiliar na solução de problemas, principalmente envolvendo crianças e histórias
- Promover uma empatia das crianças pelos animais
- Propagar uma conscientização acerca dos animais em risco de extinção

1.4 Métodos e Técnicas

Para desenvolvimento deste projeto, o método utilizado será o “Design Thinking”, representado no Livro “Design Thinking – Inovação em Negócios” de Vianna et al. (2012). No qual é descrito como uma forma de se desvencilhar do pensamento lógico em prol da aproximação e empatia com o público, durante todo processo de criação.

A escolha foi feita em virtude de seu caráter versátil e centrado na experiência humana, permitindo uma abordagem do problema através da perspectiva do usuário e possibilitando uma solução tangível.

Ao desafiar os padrões de pensamento e sentimento, ficou claro que as soluções geradas por meio deste método, costumam trazer uma experiência completa, construindo uma aliança equilibrada entre o conteúdo (história) e a estética (parte gráfica), sendo assim, o ideal para esta proposta.

De acordo com o material escolhido, O Design Thinking apresenta 4 etapas fundamentais: Imersão, Análise e Síntese, Ideação e Prototipação.

Primeiramente, a Imersão, composta por duas partes (preliminar e profunda), possui função investigatória, tendo por objetivo aproximar-se do problema, familiarizar-se e informar-se o máximo possível sobre os contextos trabalhados, afim

de coletar todos os dados necessários para se definir o perfil deste público e o que seria necessário para atender às suas necessidades. Algumas ferramentas que auxiliam nesta coleta, são: Reenquadramento, Pesquisa Desk, Pesquisa Exploratória e Entrevistas Pessoais.

Em seguida, na fase de Análise e Síntese, o propósito é criar um material enxuto para o desenvolvimento da Ideação. As informações são filtradas e organizadas, para que consiga se enxergar padrões e canalizá-los nos principais pontos a serem seguidos. Técnicas que possibilitam uma filtragem otimizada, são: Cartões de Insights, Personas, Mapa Conceitual e Critérios Norteadores.

A Ideação, por conseguinte, é o momento da criação em si, tendo como intuito utilizar as ferramentas de Análise e Síntese para gerar soluções inovadoras e criativas para o projeto. Sempre visando atender às necessidades do cliente em cada ideia, sem perder de vista o briefing. Para que seja possível executar essa etapa com maestria, faz-se necessário o uso de: Brainstormings (De preferência mais de um), Cardápio de Ideias e Matriz de Posicionamento.

E por último, há a etapa de Prototipação, onde busca-se a validação das ideias concebidas, através de dois principais meios, a “contextualidade” (feedback do público) e a “fidelidade” (viabilidade de produção). E para isso, realiza-se uma série de testes e tentativas de implementação, analisando seus resultados e modificando o que for necessário. Apesar de aparecer por último na linha de etapas, esta pode ser realizada em paralelo com qualquer uma das outras fases, auxiliando também na filtragem de ideias e como norte para escolha da solução final. Duas ferramentas essenciais para esta última etapa, são o Storyboard e o Modelo de Papel. Desta maneira, o projeto poderá ser previamente visualizado, avaliado e corrigido, tornando o resultado final muito mais assertivo e pronto para implementação no mercado.

1.5 Problematização

Mesmo que os Impactos Ambientais já estejam sendo ativamente discutidos há mais de duas décadas, o processo de reparação ambiental ainda é praticamente nulo, inclusive, a maioria dos países desenvolvidos continua cada vez mais exaurindo

seus biomas, tornando-os insalubres para até mesmo suas próprias criaturas, resultando em um cenário no qual 80% da fauna corre perigo de extinção, e destes, grande parte já não sobrevive na natureza, apenas em cativeiro.

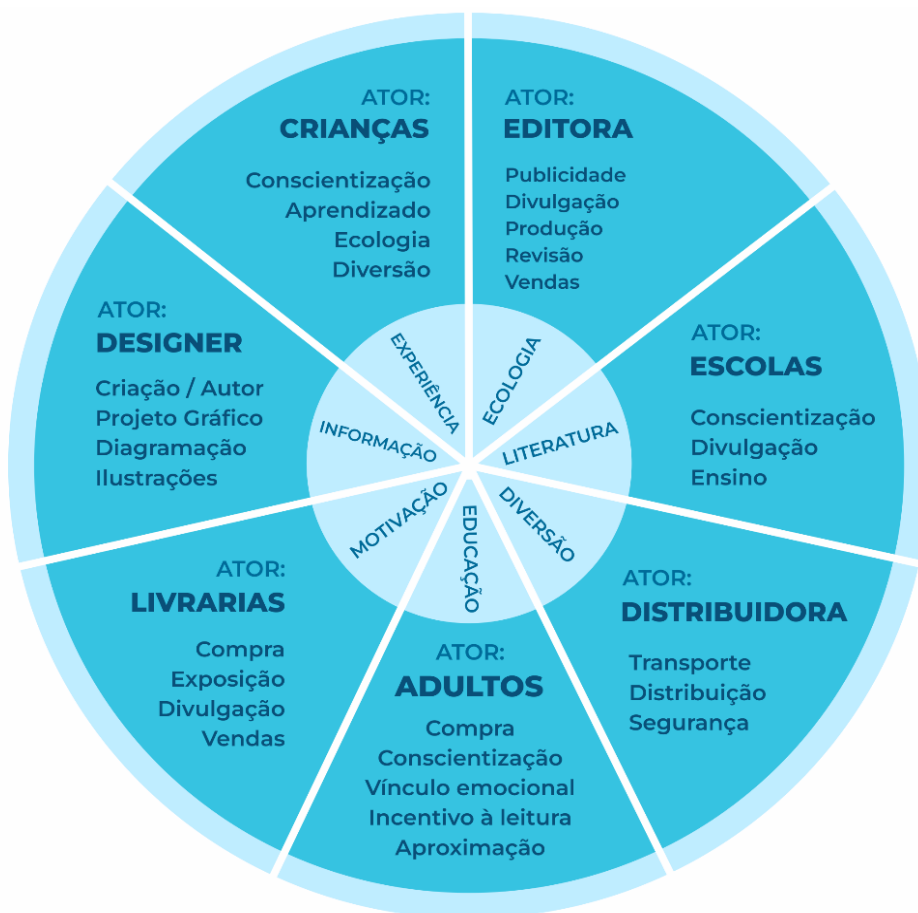
Como uma das únicas soluções possíveis é a conscientização do povo através da Educação Ambiental, é de extrema importância que seja criado um material leve e não maçante e desnecessariamente complexo, como a maioria do ensino ambiental infantil é apresentado. Assim, um novo interesse pode ser despertado. O Projeto em questão visa justamente focar nesta abordagem diferente, cativante e incentivadora, explicando as medidas e mudanças necessárias e dando às crianças, motivos para segui-las. O Livro pretende trazer uma história lúdica e fantasiosa, mas que mostre ao público que é possível reverter este cenário. E para que essa experiência seja completa, será de suma importância um conhecimento sobre as seguintes questões:

- Como desenvolver um projeto gráfico para público infantil?
- Como usar tipografia e cores que complementem o semblante do projeto?
- Como utilizar a ilustração como ferramenta de auxílio ao contar histórias?
- Como criar uma história emocionante que conscientize o público?

2 IMERSÃO

2.1 Imersão Preliminar

2.1.1 Reenquadramento



HIPÓTESE

Design Editorial: Produção de Livro ilustrado sobre os animais em extinção ao redor do mundo para conscientização do Público Infantil

IMPACTOS

Conscientização Coletiva - Sustentabilidade - Diversão
Legado de Aprendizagem - Aumento nas Vendas - Motivação de outros setores da economia - Legado de educação - Empatia

Figura 1: Diagrama de Reenquadramento

Fonte: A Autora

Para que houvesse uma melhor visualização do panorama geral do problema, foi criado um diagrama simples de Reenquadramento, contendo um círculo menor com os primeiros nortes, um círculo maior com os principais agentes participantes, e também uma área com os respectivos impactos do projeto em cada uma das áreas envolvidas.

Também foi desenvolvida uma hipótese com o propósito de nortear a iniciação do projeto, sendo possível recortá-la em partes para definir as áreas que serão pesquisadas e a hierarquia de importância de cada uma para o resultado.

Da Hipótese: Design Editorial: Produção de Livro Ilustrado sobre os animais em extinção ao redor do mundo para Conscientização do Público Infantil, as expressões recortadas como principais nortes de pesquisa, são: Livro Ilustrado – Animais em Extinção – Público Infantil.

2.1.2 Pesquisa Desk

2.1.2.1 Impactos Ambientais na Atualidade

Conforme foi dito na Resolução Conama Nº001 de janeiro de 1986, um “Impacto Ambiental” significa toda e qualquer alteração das propriedades físicas, químicas ou biológicas do Meio Ambiente, podendo esta ser causada por qualquer forma de matéria ou energia consequente das atividades humanas. E que direta ou indiretamente, afetar a saúde, segurança e bem-estar dos ecossistemas.

Complementando, ressalta o membro da SBAU (Sociedade Brasileira de Arborização Urbana) Alessandro Reinaldo Zabotto (UNESP, 2019) que “São denominados Impactos Ambientais “Antrópicos”, as profundas alterações causadas ao meio ambiente natural por meio do desenvolvimento das cidades e do intenso modo de vida consumista da atualidade.”

Outra questão relevante, é que Segundo Dias (2013), a relação do homem com a natureza é intrínseca ao surgimento do mundo, já que desde o princípio, somos diretamente dependentes de tudo que ela nos fornece.

Mas, com o tempo e a evolução, a humanidade se perdeu desta ideia. Os sistemas econômicos, revoluções industriais, as guerras e, nos últimos tempos, a tecnologia e globalização, levaram o povo se distanciar cada vez mais de suas origens, criando vidas totalmente artificiais e com valores que os fazem acreditar que são capazes de qualquer coisa.

Por muito tempo isso não foi um problema, pois o poder de impacto dos humanos sobre o mundo era ínfimo. Afinal, a população humana era de aproximadamente 27 milhões há 2.000 a.C.

De acordo com dados do portal WorldO'meter, empresa americana sem filiação política que fornece estatísticas globais em tempo real, e recebeu a licença do ALA (American Library Association) de melhor referencial gratuito, em 2022, a contagem da população mundial já ultrapassou 7,9 bilhões de habitantes. Apuração assustadora, que torna possível uma visualização mais clara de como a escala de potencial de impacto exercido pela humanidade foi ampliada.

Em relação aos resíduos sólidos descartados, por exemplo, estima-se que crescem em proporção superior até mesmo ao crescimento populacional, devido à diversidade e da durabilidade fragilizada dos produtos modernos. Um dos motivos dos valores tão alarmantes se dá por culpa do próprio processo de Industrialização, onde o consumo exacerbado de produtos industrializados leva à geração de cada vez mais resíduos provenientes dos mesmos, como sacolas plásticas, caixas, isopor, lata, papel, embalagens em geral, vidro e resíduos orgânicos. (GUEDES;JUNIOR, 2015)

De acordo com os dados divulgados oficialmente, do ano de 2016 para o ano 2017, houve um crescimento de 1% na geração de resíduos sólidos, fruto de uma produção diária de 214.868 toneladas de resíduos, e que resultam em um total anual de 78,4 milhões de toneladas. O pior a ser observado, é que dos valores apresentados, mais de 40% desses resíduos coletados foram depositados em locais totalmente inadequados (ABRELPE, 2017). As estatísticas oficiais de 2022 ainda não foram divulgadas, mas o vetor de resíduos descartados continua em modo crescente.

Após um estudo mais abrangente sobre a situação real em que o planeta se encontra e a escala de propagação e intensificação dos Impactos Ambientais Antrópicos, foi feita uma coletânea mais objetiva, utilizando como base um artigo da

plataforma DW (Deutsche Welle), que concentra em 5 principais ameaças que precisam ser resolvidas para seus danos regredirem o mais rápido possível.

- Poluição do Ar e Mudanças Climáticas

O ar e os oceanos são carregados de Carbono, elemento responsável por absorver e emitir a radiação infravermelha, que aquece os oceanos e o solo, impedindo a Terra de Congelar. Porém, com as atividades industriais e a queima de combustíveis fósseis (entre outros fatores) a concentração de CO₂ atmosférica aumentou de 280 ppm (partes por milhão) para 400 ppm apenas nos últimos dois séculos. Aumento assustador, se comparado com o progresso de mais de 10.000 anos de humanidade. Além disso, segundo a OMS (Organização Mundial de Saúde), 1 a cada 9 mortes é relacionada com doenças causadas por venenos e agentes cancerígenos presentes no ar.

Algumas das propostas mais conhecidas para solucionar ou regredir este problema são a substituição de combustíveis fósseis por energia renovável, estudo e alteração de processos industriais e reflorestamento.

- Desmatamento

Atualmente, cerca de 30% da área terrestre do planeta é coberta por florestas, mas isso representa menos da metade do que existia 11 mil anos atrás, antes da invenção da agricultura. As florestas tropicais, que costumavam representar 15% dessa área, agora mal chegam de 6% a 7%, resultante das queimadas e derrubadas de árvores em massa. Como comprovado no item anterior, as florestas naturais não são apenas reservas da biodiversidade, mas também retêm o carbono fora da atmosfera e dos oceanos, ajudando a reduzir as mudanças climáticas. Porém, atualmente cerca de 7,3 milhões de hectares de floresta são destruídos a cada ano, principalmente nos trópicos, potencializando ainda mais o impacto estudado no último tópico (Poluição do Ar e Mudanças Climáticas)

Algumas soluções pensadas para a atualidade são: Conservar o que resta das florestas, replantar espécies nativas em extinção e bom uso da terra.

- Extinção de espécies

Espécies selvagens são caçadas até a extinção para a obtenção de comida, marfim, confecção de itens de luxo (como casacos de pele de Chinchila) ou para a produção de produtos "medicinais". A perda e a destruição de seus habitats naturais também é um fator importante para a onda de extinção de animais na Terra. Ainda vale ressaltar que os animais, além do direito básico de existência, também são importantes por fornecerem serviços que beneficiam a humanidade, como a polinização das abelhas e vespas.

As principais soluções são: combate à caça e pesca desenfreadas e ilegais, combate ao comércio de animais selvagens, e proteção e recuperação de habitats naturais. Mas todos estes aspectos devem ser feitos em um esforço conjunto da população, para que a mesma respeite e entenda qualquer medida restritiva.

- Degradação do solo

Segundo a ONU, Cerca de 12 milhões de hectares de terras agrícolas são degradados seriamente todos os anos, através de monoculturas, erosão, compactação do solo, e a exposição excessiva a poluentes.

A solução mais prática é a utilização de técnicas de conservação e/ou restauração do solo, como rotação de culturas, técnica de plantio direto e construção de "terraços" para controle de parte da erosão pluvial

- Superpopulação

A humanidade, que no início do século 20 contava com 1,6 bilhão de pessoas. Hoje, são mais de 7,9 bilhões. O paralelo do crescimento populacional com a possível ascensão social desgasta cada vez mais os recursos essenciais da natureza, como a própria água. Este fenômeno é ainda mais potencializado na África e na Ásia.

A única solução até o momento é a educação sexual e o empoderamento feminino. Experiências mostram que quando as mulheres têm o poder de controlar a sua própria reprodução e tem acesso à educação e a serviços sociais básicos, o número médio de nascimentos por mulher cai significativamente.

2.1.2.2 Animais em Extinção

Como registrado pela Organização das Nações Unidas (ONU) desde 2019, mais de 150 espécies são extintos por dia. Dados estes, que sequer começaram a diminuir sua escala de crescimento ainda. Números ascendentes, que resultaram na maior baixa na biodiversidade da fauna do Planeta que já foi vista desde a Era Glacial.

É de fato a primeira vez que a Sociedade Moderna presenciou uma perda tão grande em tão pouco tempo das espécies nativas e dos recursos naturais do planeta. Além disso, após pesquisa sobre dados atualizados para 2022, foi apontado diversas vezes que até 2050, ainda podem ser extintas do Planeta Terra cerca de 1 milhão de espécies animais, inclusive espécies que no momento não correm risco. Mas com as mudanças climáticas e outras questões, serão as próximas da lista.

Segundo a IUCN (União Internacional para Conservação da Natureza) mais de 26.500 espécies estão ameaçadas de extinção. Isso representa cerca de um terço da fauna total do Planeta, sendo: 40% dos anfíbios, 25% dos mamíferos, 31% de tubarões e raias, 27% dos crustáceos e 14% das aves.

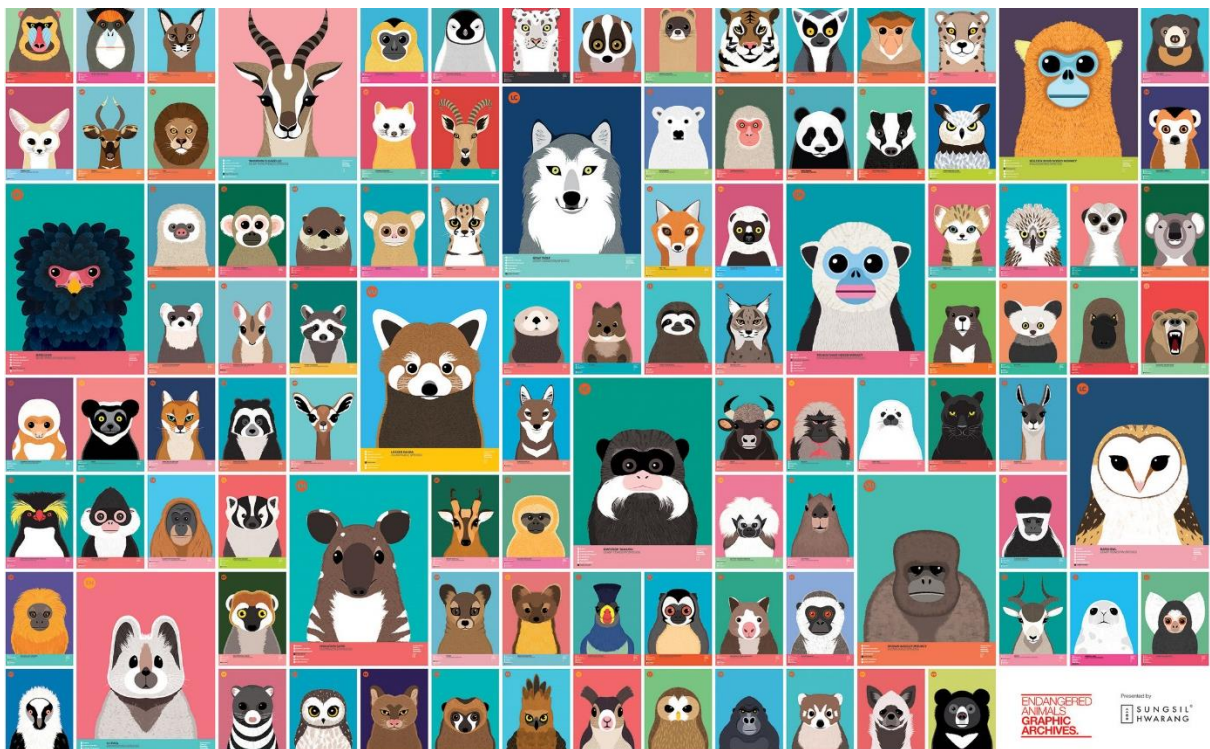


Figura 2 – Vencedora do Design Awards 2018 sobre Animais em Extinção

Fonte: <https://ifdesign.com/en/winner-ranking/project/workforendangeredanimals/230901>

Como foi citado no capítulo anterior, mas vale ser ressaltado, as principais causas divulgadas como responsáveis pelos números alarmantes de espécies em decadência e desaparecendo, são: O desmatamento, a poluição da água, a caça e pesca predatórias fora de época, emissão em excesso de CO₂ e as mudanças climáticas em geral, como o aquecimento global e o assolamento dos habitats e ecossistemas naturais para cultivo ou pecuária. Provando que a ação humana que está sendo exercida sob o Meio Ambiente é diretamente responsável pela maioria dos desequilíbrios ambientais, e conseqüentemente, pela extinção em massa de animais e plantas por todo o Planeta.

Para entender melhor o tema, foi observado de forma mais minuciosa, a Lista Vermelha de Espécies Ameaçadas, disponibilizada gratuitamente e praticamente em tempo real pela IUCN, que traz dados mais específicos sobre a situação real em que cada espécie se encontra. Com base nessas informações, a Dra. Juliana Dias, Bióloga e Doutora em Gestão do Conhecimento pela UFSC em 2019, publicou uma lista simples e informativa sobre a Classificação do riscos de extinção:

- Extinta (EX): quando o último indivíduo da espécie morre, sem deixar nenhum representante da espécie vivo na natureza ou em cativeiros.
- Extinta em natureza (EW): São as espécies que agora são encontradas apenas em cativeiros ou naturalizadas fora de sua área de distribuição natural.
- Criticamente ameaçada (CR): As que sofrem risco extremamente elevado de extinção, e serão extintas em um curto período de tempo.
- Em perigo (EN): Quando certas evidências demonstram que a espécie poderá ser extinta em algum tempo se as coisas não mudarem.
- Vulnerável (VU): Quando a espécie apresenta um risco elevado de se tornar ameaçada, especialmente pela destruição dos seus habitats.
- Quase ameaçada (NT): Espécies que ainda não estão em risco, mas devido a indícios, em um futuro próximo, a espécie corre o risco de se tornar ameaçada.
- Pouco preocupante (LC): São as espécies mais abundantes e que não correm, por enquanto, nenhum risco de extinção.



Figura 3 – Classificação do Risco de Extinção

Fonte: <https://www.todamateria.com.br/animais-em-extincao-no-mundo/>

E por fim, à critério de exemplificar com mais clareza, também fez-se uma pequena investigação sobre alguns animais que foram extintos, não em tempos distantes e esquecidos, mas praticamente agora, no fim de 2021. Tornando possível uma aproximação e identificação ainda maior da causa com a realidade de cada um.

Em Setembro de 2021, o órgão “Serviço de Pesca e Vida Selvagem” dos Estados Unidos decidiu finalmente cessar os esforços na conservação de 23 espécies que já estavam em situação crítica de ameaça desde o início da década de 1960.

Foi feita uma proposta para que retirassem esses animais da Lei de Espécies Ameaçadas (ESA), pois as mesmas não tinham mais chance, foi notório que nada do que estava sendo feito obtinha mais resultado, então elas já haviam de fato sido extintas. A intenção do órgão jamais foi abandoná-las, mas sim liberar recursos financeiros para investir em diversas outras espécies que ainda possuem chance de se recuperarem e saírem do perigo.

Nesta lista, haviam os mexilhões de água doce, mais duas espécies de peixes, uma raça de morcego, uma planta e 11 espécies de pássaros. Infelizmente, entre eles, o pica-pau-bico-de-marfim, animal que foi a inspiração do tão conhecido personagem “Pica-Pau”. Este último foi o único pelo qual a internet demonstrou algum tipo de luto ou arrependimento.

As causas, mesmo que diferentes, tiveram em comum o componente da interferência humana. Foram registradas desde perda de habitat florestal e competições por território até captura de animais. Segundo a Secretária do Órgão,

Deb Haaland (Comunicado à UICN, 2021), “Prevê-se que os impactos crescentes das mudanças climáticas exacerbem ainda mais essas ameaças e suas interações”.

Algumas das Espécies Extintas em 2021

**Pica-Pau
Bico-de-Marfim**



**Toutinegra
de Bachman**



**8 Mexilhões de
Água Doce**



Kauai Akialoa



Maui Akepa



Molokai Creeper



**San Marcos
Gambusia**



**Bagre de
Ohio**



Figura 4 – Alguns dos animais extintos em 2021

Fonte: Acervo pessoal baseado em: <https://revistagalileu.globo.com/Um-So-Planeta/noticia/2021/09/ave-que-inspirou-pica-pau-e-outras-22-especies-sao-declaradas-extintas.html>

Afim de complementar e finalizar a pesquisa realizada sobre identificação e aproximação do assunto, por fim, uma reportagem recente foi analisada. De acordo com os dados da BBC News, a Austrália colocou oficialmente os Coalas na lista de Animais em Extinção em Fevereiro deste ano (2022), após um declínio exorbitante nos exemplares. Estima-se que apenas 50 mil deles ainda existem na natureza.

A Espécie já seguia na lista de observados desde 2012. Agora, em 2022, Devido à desmatamentos, aumento considerável de incêndios florestais, seca, doenças entre outras ameaças, o marsupial ocupa a posição classificatória de “Em risco de Extinção”, um nível acima do que ocupava em 2012, quando era listado apenas como “Vulnerável”.

A Ministra do Meio Ambiente, Sussan Ley (2022) citou que as autoridades já estão desenvolvendo um plano de recuperação, e que as solicitações para desenvolvimento de terras serão avaliadas em relação aos impactos sobre a espécie. Já que ano passado, uma pesquisa de Nova Gales do Sul provou que, a menos que houvesse uma intervenção urgente, os coalas seriam extintos até 2050.

Os coalas passaram de não-listados a vulneráveis e a ameaçados de extinção em uma década. É um declínio incrivelmente rápido. [...] A decisão de hoje é bem-vinda, mas não impedirá que os coalas resvaluem da extinção, a menos que seja acompanhada por leis mais rígidas e incentivos aos proprietários para proteger o habitat deles. (BLANCH, WWF-Austrália, 2022)



Figura 5 – Coalas entram em extinção em 2022

Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60419141>

2.1.2.3 Livros na Educação Ambiental Infantil

Em 1965, na Conferência em Educação realizada na Universidade de Keele, da Grã-Bretanha, surgiu pela primeira vez o termo “Educação Ambiental”. Cunhado já com o objetivo de ser inserido majoritariamente na Educação Infantil, afim de estabelecer um contato prematuro dos cidadãos com a temática e desenvolver a conscientização ambiental ao longo dos anos.

Em 5 de outubro de 1988, na promulgação da Constituição Federal utilizada atualmente, foi oficializado o Capítulo do Meio Ambiente no Brasil. Nele, consta a Educação Ambiental como obrigatória em todos os níveis escolares, porém não a cita como matéria ou disciplina. Nos dias de hoje, continua não sendo apresentada como uma disciplina de fato, mas é constantemente trabalhada através de projetos interdisciplinares e programas externos, ainda de forma obrigatória em todos os segmentos da educação formal, para se manter integrada e sempre presente.

"A educação ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-formal". (Lei Nº 9.795 – Lei da Educação Ambiental, Art 2º, 1999)

Infelizmente, a prática relacionada à Lei Nº 9.795 não é trabalhada como deveria, principalmente no ensino público brasileiro. Professores da rede pública questionam com frequência que, apesar da ED (Educação Ambiental) ser obrigatória desde o Ensino infantil, não é oferecido nenhum curso ou material de estudo ou especialização para que os professores capacitem-se na área antes de abordá-lo.

Outro grande questionamento é a falta de materiais relacionados ao assunto, sendo estes didáticos ou não. Por um lado, os livros pedagógicos e educativos são sempre ausente de capítulos ou atividades sobre a EA, e por outro, as escolas pesquisadas jamais disponibilizam materiais extras, como livros e jogos para serem utilizados de forma complementar nas aulas.

Vê-se nesse contexto uma lacuna importante a ser preenchida, pois a falta de material, e no caso de escolas públicas, falta de acesso ao pouco material existente, atrasa perceptivelmente a evolução da consciência ambiental do povo.

De acordo com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o processo de alfabetização das crianças no Brasil deve se iniciar no 1^a ano do Fundamental, por volta dos 6 anos e devido às diferenças pessoais de cada um, espera-se que a alfabetização integral dos estudantes seja finalizada até o 2^o ano do Ensino Fundamental I, buscando respeitar os limites e a velocidade de cada aluno.

Quadro 1: Escolaridade e Idade Requerida

Escola	Idade Requerida	Série Escolar
Educação Infantil	1 +	Infantil 1
Educação Infantil	2 +	Infantil 2
Educação Infantil	3 +	Infantil 3
Educação Infantil	4 +	Infantil 4
Educação Infantil	5 +	Pré CA
Ensino Fundamental I	6 +	Classe de Alfabetização
Ensino Fundamental I	7 +	2 ^o Ano
Ensino Fundamental I	8 +	3 ^o Ano
Ensino Fundamental I	9 +	4 ^o Ano
Ensino Fundamental I	10 +	5 ^o Ano
Ensino Fundamental II	11 +	6 ^o Ano
Ensino Fundamental II	12 +	7 ^o Ano
Ensino Fundamental II	13 +	8 ^o Ano
Ensino Fundamental II	14 +	9 ^o Ano
Ensino Médio	15 +	3 Anos (Não é o foco)

Fonte: Acervo pessoal da autora baseado em Escola Estadual do Rio de Janeiro

Desse modo, desde os 6 anos de idade, as crianças começam a ter contato com letras, palavras, textos e livros, cada uma em seu próprio tempo. Livros ilustrados, por exemplo, são um grande amparo aos momentos de aprendizagem de leitura, pois complementam as histórias e as tornam mais interessantes aos olhos dos mais jovens.

Assim, a utilização de livros infantis ilustrados é totalmente benéfica para auxiliar na alfabetização das crianças, e importante também no período posterior, afim de manter o interesse do indivíduo nos livros, e consolidar seu hábito de leitura.



Figura 6: 30 Livros infantis mais lidos em 2017 no Brasil

Fonte: <https://leiturinha.com.br/blog/os-30-melhores-livros-infantis-de-2017/>

É de conhecimento geral que a EA precisa ser um processo contínuo e perene, e não pode ser abordada exclusivamente nas escolas, sob pena de diminuir sua efetividade e poder de convencimento. Ela precisa ser reforçada, aplicada e exemplificada também em casa e nas ruas, para que as crianças sintam o real reflexo dessas ações em suas vidas.

Por isso salienta-se a necessidade de novos materiais lúdicos, voltados para o aproveitamento do tema durante momentos de lazer, para que os jovens se familiarizem com os termos e identifiquem-se com a causa de maneira divertida e casual. Desta forma, haverá uma relutância menor em relação à questão quando a mesma for abordada em sala de aula, e será possível um melhor aproveitamento e fixação do conteúdo na mente das crianças.

A fim de compactuar com essa ideia, duas ONGs conhecidas no meio, o Blog QUIMDIM e o Laboratório de Educação, prepararam artigos sobre os “Melhores livros infantis para desenvolver a Consciência Ambiental”.

- Para as crianças de até 2 anos de idade:

- Cadê os Bichos?

Sinopse: “Em Cadê os bichos? De Cris Eich, mãe e filha vão passear na floresta e conhecer os animais da natureza brasileira, mas o bicho homem também passou por lá e deixou sua marca, enquanto as crianças se divertem e aprendem com essa história, os leitores mais experientes serão tocados pelo seu final abrupto e real”

- Pé-de-bicho

Sinopse: “Em forma de lengalenga, a diversidade da nossa flora aparece neste delicioso conto acumulativo, em que cada bicho que surge na árvore se transforma em um convite para explorar a ilustração. Livro do estilo Onde está Wally?!”

- Tapajós

Sinopse: “Nesta obra de Fernando Vilela, acompanhamos o cotidiano de Cauã e Inaê, que vivem em um vilarejo às margens do rio Tapajós. Eles moram em uma casa de palafitas, e o tempo é marcado pela estação das chuvas, quando eles têm de se mudar de casa. Além da narrativa do texto, há muito para se ver e conhecer sobre a vida das personagens conforme observamos as ricas imagens do autor.”

- Para as crianças de 3 até 5 anos de idade:

- Boniteza silvestre

Sinopse: “Nos poemas de Lalau, poesia e informação se encontram de maneira lírica e ao mesmo tempo delicada. Eles têm um ritmo e uma musicalidade que tornam a leitura muito divertida. Além disso, no texto os leitores podem encontrar algumas pistas sobre o animal homenageado, seu habitat e suas características.”

- Abaré

Sinopse: “Os Matis têm grande amor pela floresta e pelos animais, e para eles todos são abarés! A obra traz muitos animais da fauna brasileira. Em uma leitura compartilhada, é importante nomear com a criança os animais que aparecem na imagem, em um exercício de memória e linguagem. Nomes de origem indígena são desconhecidos por muitos brasileiros. “

- Para as crianças de 6 até 8 anos de idade:

- Estranhas Criaturas

Sinopse: “Os animais da floresta são convidados para uma festa, mas quando voltam não encontram mais suas casas: sua floresta havia sido devastada. Estranhas criaturas levaram as árvores embora. Nesta instigante obra, os autores nunca diferenciam os seres humanos (as estranhas criaturas) dos animais. Para resolver o problema, os animais da floresta usam então as mesmas estratégias que os humanos lançaram mão para desmatar a floresta.”

- A Perigosa Vida Dos Passarinhos Pequenos

Sinopse: “Esta obra de Míriam Leitão traz, costurada em uma história central, uma série de pequenas narrativas sobre pássaros pequenos. A autora explica que tais histórias surgiram de fatos observados em seu sítio. Afinal, no cotidiano acelerado, muitas vezes ficamos ensimesmados e não conseguimos parar para observar o mundo que acontece ao nosso redor. O mundo das pequenices, tão reveladoras.”



Figura 7: Livros Brasileiros infantis com Temática Ambiental

Fonte: <https://quindim.com.br/blog/meio-ambiente-para-educacao-infantil/>

Por fim, o Portal ReviewBox Brasil (2022) publicou um pequeno Guia de Compras de livros, reforçando todas estas ideias e pontuando os principais critérios a serem analisados na hora de buscar por Livros Infantis. Estes são: Idade da Criança, Material do Livro, Número de Páginas e Quantidade de cores e elementos interativos.

O fator da idade é enfatizado com o mais importante, pois durante a infância, o desenvolvimento intelectual acontece em ritmo acelerado, dividindo este período em diversos pontos, exigindo tipos de livros totalmente diferentes.

- Entre 0 e 2 anos: Utilização de frases rimadas e poucos elementos por página, para simplificar a interpretação de cores e formas. Ideal para aplicar texturas e volumes.
- Entre 3 e 5 anos: Títulos educativos, como histórias sobre amizade e diferenças. Ainda com enredos curtos, formas básicas e números. Poucos elementos por página.
- Entre 6 e 8 anos: É quando se inicia o interesse por enredos mais complexos. Mais elementos por página e histórias que contenham aventura e emoção. Também é recomendado separá-lo por capítulos, para pausar a leitura e não torná-la maçante.
- Entre 9 e 12 anos: Livros que não necessitam mais de tantas ilustrações ou elementos visuais, pois a imaginação já está desenvolvida. A indicação é de Ficções Científicas e histórias que possuam elementos parecidos com o cotidiano.

O segundo fator a ser analisado é o Material do Livro. Este ponto é mais considerável quando trabalha-se com os dois primeiros públicos (Entre 0 e 5 anos), pois a Implementação de áreas de feltro ou tecido ajudam a manter a atenção de crianças mais jovens. Nos públicos seguintes, apenas reforça-se que o livro possua certa robustez para que se mantenha resistente.

O Número de Páginas, por sua vez, também é de maior importância nos dois primeiros públicos, onde o ideal seria histórias curtas, que possam ser finalizadas em pouco tempo. Para as crianças mais velhas, recomenda-se a separação em capítulos, de preferência com pontos de suspense ou tensão para manter o interesse.

E sobre a Quantidade de Cores e elementos interativos, vale se lembrar que todo e qualquer produto voltado para o público infantil (não apenas livros) precisa ser rico em cores e elementos. Pois além de chamar atenção visualmente, estimula o desenvolvimento de diferentes áreas do cérebro.

2.1.2.4 Criação de Personagens

Outro dos pilares essenciais para uma boa execução deste projeto é o Fundamento da Criação dos personagens que irão compor a história. O ato de criação de uma personagem por si só, independentemente do objetivo de uso, já exige grande planejamento e técnica. Quando o mesmo é destinado à uma ficção e não a um material publicitário, então, ainda mais cuidados devem ser levados em consideração.

Segundo uma publicação da Plataforma Design Culture (2017) “Character Design ou Design de Personagem se trata do projeto de composição de um personagem desde a construção básica de suas formas visuais até detalhes específicos de sua personalidade.”

Portanto, compreende-se que o termo significa todo o processo criativo de desenvolvimento de um ser imaginário, passando por todos os campos que a tornam um indivíduo. É uma ideia que vai muito além de apenas uma ilustração, tornando o processo bem mais metódico e detalhado.

De acordo com a Escola de Arte Digital Revolution, no Guia do Character Design (2021) é de suma importância conhecer algumas nomenclaturas utilizadas no meio de Design de Personagens para que seja possível aplicá-las em seus trabalhos.

- Conceito

Aspectos que determinam sua origem. De onde veio? Em que mundo vive? Em que época se passa? Que acontecimentos em sua trajetória afetaram sua personalidade? Mesmo que as respostas não estejam totalmente decididas, busca-se que o máximo de detalhes já esteja presente no briefing, para que se possa traçar a essência do personagem e trabalhá-lo com mais facilidade ao longo do processo.

- Arquétipo

Vocabulário importado da Psicologia, criado por Carl G. Jung, que representa os blocos de padrões de comportamentos e ideias associados a certos

personagens ou indivíduos. De forma informal, podem ser comparados a “estereótipos”, onde indivíduos do mesmo arquétipo tendem a repetir certas atitudes quando postos em contextos ou situações semelhantes.

- Formas Básicas

As formas geométricas são recursos muito simples, mas que podem ajudar a solidificar a essência do seu personagem de forma visualmente atrativa. São elementos importantíssimos para a definição da silhueta do personagem também, outra questão que ajuda a concretizar sua individualidade.

Normalmente, formas arredondadas são utilizadas para representar personagens bondosos, amigáveis, carinhosos, felizes e mais “palpáveis”, lhe dando abertura para se aproximar. Por outro lado, quadrados e retângulos representam a solidez, acompanhando personagens mais sérios, estáveis, responsáveis, sábios e confiáveis. E por último, os triângulos, por serem pontudos, são mais associados à agressividade e à instabilidade, pois “machuca”. Costumam ser utilizados em vilões, personagens maléficos, explosivos, perigosos ou de caráter duvidoso. Mas também associam-se à elementos velozes e energéticos, por parecerem aerodinâmicos.

No exemplo abaixo é notório como a aura do personagem é alterada quando suas formas básicas seguem padrões diferentes.

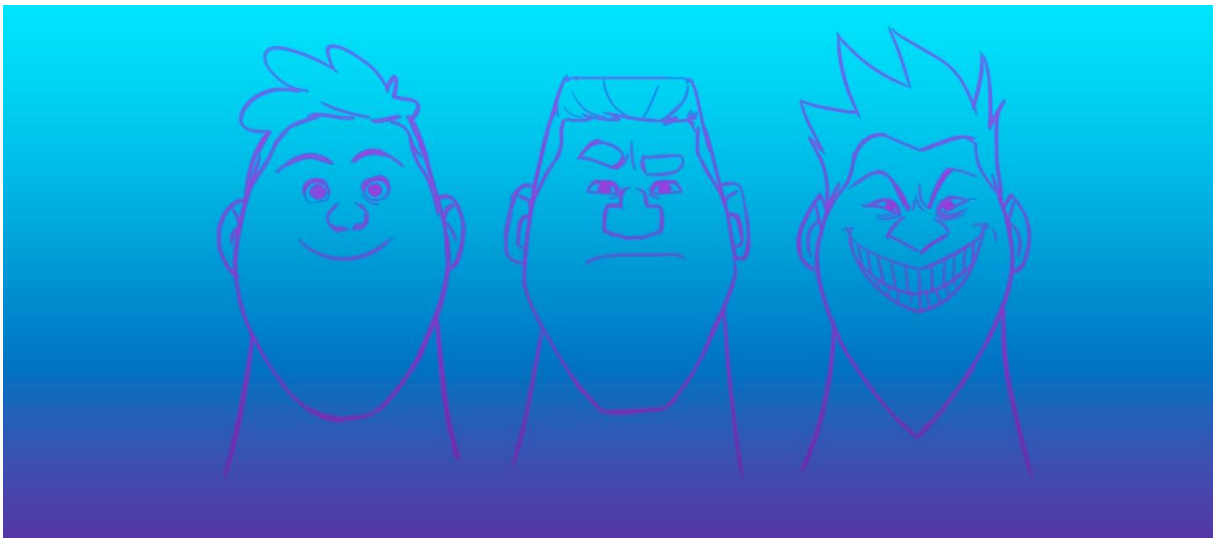


Figura 8: Formas básicas aplicadas ao rosto de um Personagem

Fonte: <https://revolutionnow.com.br/como-criar-personagens-usando-formas-basicas/>

- Thumbnails

Thumbnails são desenhos feitos em espaços propositalmente pequenos, para que o artista liberte-se de detalhes, focando apenas na configuração visual geral do personagem. A intenção é criar opções diferentes, testando composições distintas e alternadas em um menor espaço de tempo. Nesta fase não é recomendado repetir as informações escolhidas, pois será feita uma análise posterior para unir estes melhores elementos e combiná-los na criação de uma próxima alternativa.

A expressão Thumbnail vem do inglês “Thumb” que significa dedo, e “Nail”, unha, para remeter o tamanho do sketch ao tamanho de uma “unha do dedo”.



Figura 9: Exemplo de um quadro de Thumbnails

Fonte: <https://www.behance.net/gallery/34354811/Andean-Sky-Interactive-Comic>

- Regra do PMG

Concepção que pode causar estranheza em primeira vista, mas que na prática é utilizada em todos os personagens criados por grandes empresas especializadas, como Disney, Pixar, DreamWorks e Cartoon Network. É o ato de distorcer proporções humanas, alternando entre pequeno (P), médio (M) e grande (G), para enfatizar as características mais relevantes de um personagem, também auxiliando em sua apresentação inicial. Pode ser utilizado no personagem, em objetos que ele carrega e até mesmo em cenários, para criar uma ambientação mais imersiva e condizente com o estilo da obra.

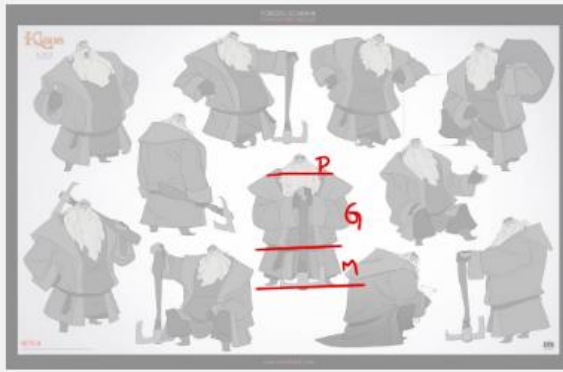
Design de personagens para o filme **Klaus**Design de personagens para o filme **Klaus**

Figura 10: Exemplo de utilização do PMG

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

- Lei da Reta vs. Curva

É um conceito que busca trazer o dinamismo para a imagem e um amparo para a movimentação do personagem. Consiste em contrastar linhas curvas com linhas retas na silhueta do personagem para causar fluidez e ritmo.



Figura 11: Exemplo de utilização da Lei Reta vs. Curva

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

- Model Sheet

E por último, depois de aplicar todos os conceitos apresentados acima, há a fase de montagem da Model Sheet do personagem, em português, prancha de modelos. Esta irá mostra-lo em ângulos diferentes, (como por exemplo, de costas, de frente, 3/4, de lado) para que possa ser animado ou modelado por outro profissional, caso necessário. Também serve para visualizar todas as características impressas na aparência do personagem, provando que tudo se conecta e faz sentido.

À critério de enriquecimento de detalhes, também pode conter algumas posições em movimento, como correndo, rindo, lutando, ou até mesmo partes isoladas do personagem que normalmente ficarão cobertas por outras informações (como roupas, cabelo e etc).

Geralmente a Model Sheet vem acompanhada de uma área ou página adicional chamada de Expression Sheet, a folha de expressões. Mostrando as expressões faciais principais do personagem, geralmente baseando-se em sua personalidade, fazendo as escolhas afim de mostrar como ele apareceria na maioria das cenas trabalhadas.

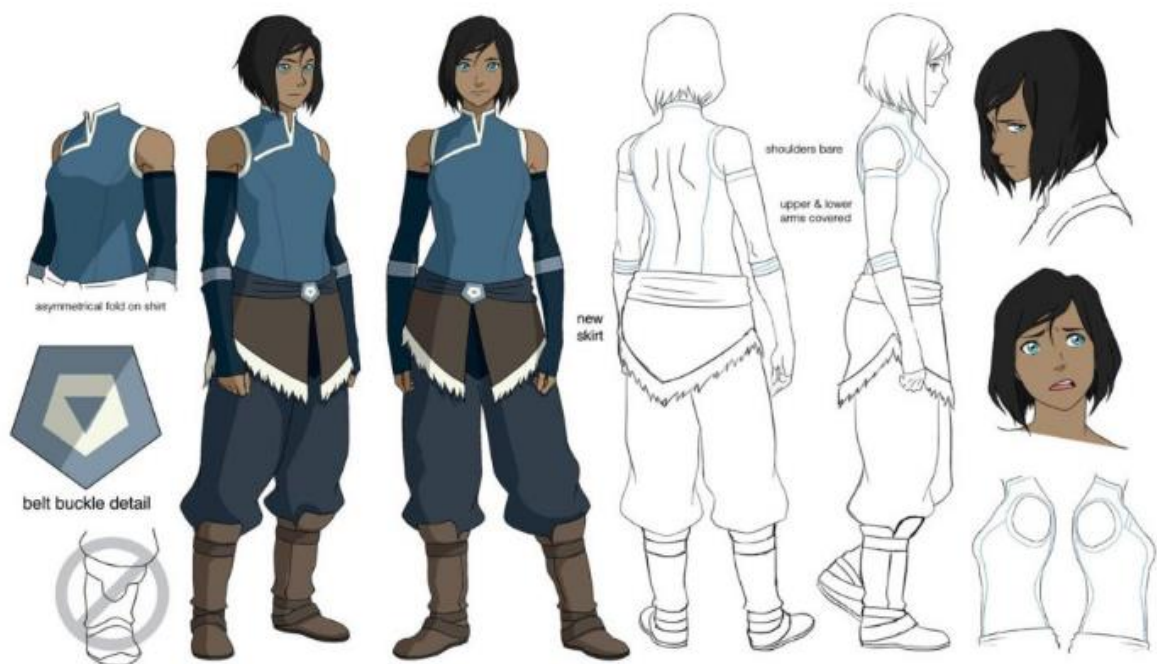


Figura 12: Exemplo de utilização da Model Sheet

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

2.1.2.5 Teoria & Psicologia das Cores

Compreende-se por definição científica de “Cor”, a interpretação dos sinais eletro nervosos dos olhos pelo cérebro, quando a luz branca é refletida ou absorvida pelos corpos. Este termo, mesmo que cunhado na Roma antiga, jamais foi alterado. De modo simples, se entende por cor a Impressão Visual causada pelos raios de Luz.

Segundo Newton, as sete cores que formam o espectro da luz Branca (luz natural emitida pelo sol) são: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta. Ao longo de seus estudos, também foi Newton a inventar a primeira versão do Círculo Cromático (ou Disco Cromático, como também é chamado) ao juntar todas as cores possíveis de serem refletidas através do espectro em uma representação ordenada.

Posteriormente, no início do Século XX, os pintores alemães Johannes Itten e Paul Klee, ambos professores da Bauhaus, ampliaram pesquisas na área, conseguindo gerar os sete contrastes básicos avistados no círculo cromático de hoje. E desde então o modelo do “Disco Cromático” é utilizado como fundamento básico em várias áreas, como comunicação, construção, decoração e até mesmo saúde.



Figura 13: Círculo Cromático

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

Para entender um pouco melhor como funcionam as classificações feitas a partir do Círculo Cromático, primeiro é preciso entender as cores em si.

- Cores Primárias

As cores primárias são o Vermelho, o Amarelo e o Azul. Não é possível fragmentá-las em outras cores, elas são puras. Todas as outras cores partem delas.

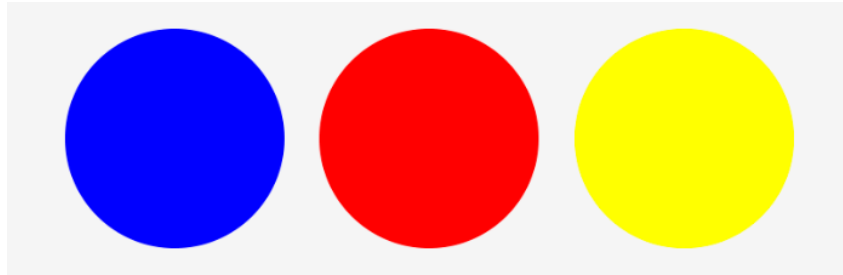


Figura 14: Cores Primárias

Fonte: <https://profissaomestre.com.br/cores-primarias/>

- Cores Secundárias

Já as secundárias, são as 3 cores criadas a partir das misturas básicas das primárias, tendo como resultado o Verde, o laranja e o Violeta.

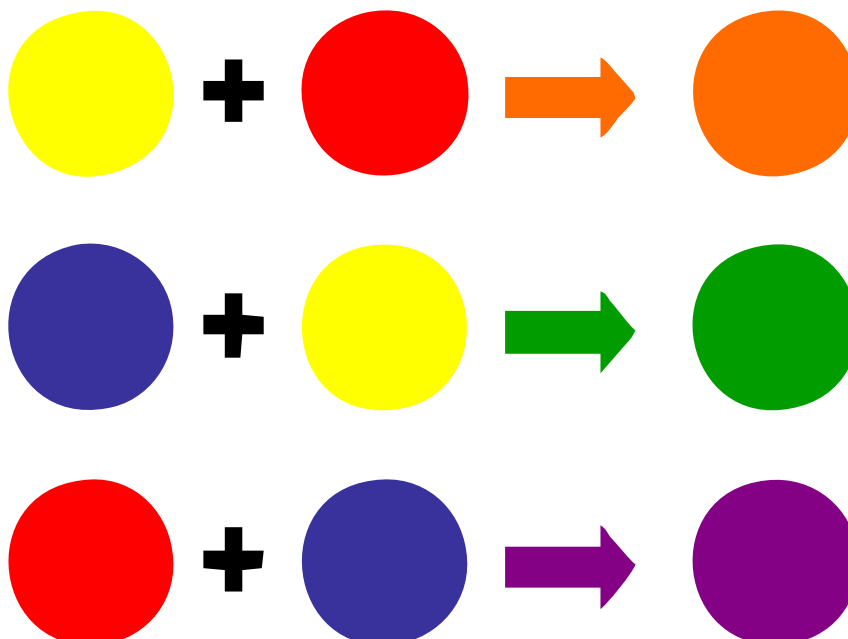


Figura 15: Cores Secundárias

Fonte: <https://profissaomestre.com.br/cores-primarias/>

- Cores Terciárias

E por último vem as cores terciárias, que são as últimas 6 cores do círculo cromático. Que são misturas de cores primárias com cores secundárias.



Figura 16: Cores Terciárias

Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/cores-primarias.htm>

De acordo com a plataforma Reforma Visual (2017) Outra propriedade muito importante na comunicação visual é a Saturação. Ela pode ser medida pela intensidade e/ou pureza de uma cor. Quando menos mistura houver nesta cor, mais saturada ela será. E quanto mais misturas forem feitas, menos saturada ela será. Concluindo-se assim, que as cores mais saturadas são as primárias.

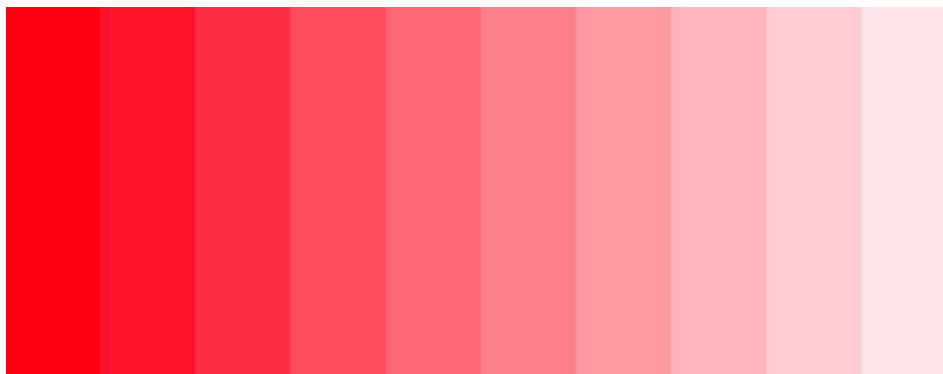


Figura 17: Saturação nas Cores

Fonte: <https://reformavisual.com/circulo-cromatico/>

As cores também podem ser classificadas por temperatura, sendo divididas em Quentes e Frias. A importância desse conceito se dá em relação à Psicologia das Cores, já que a escolha da paleta de cores poderá influenciar a mensagem final.

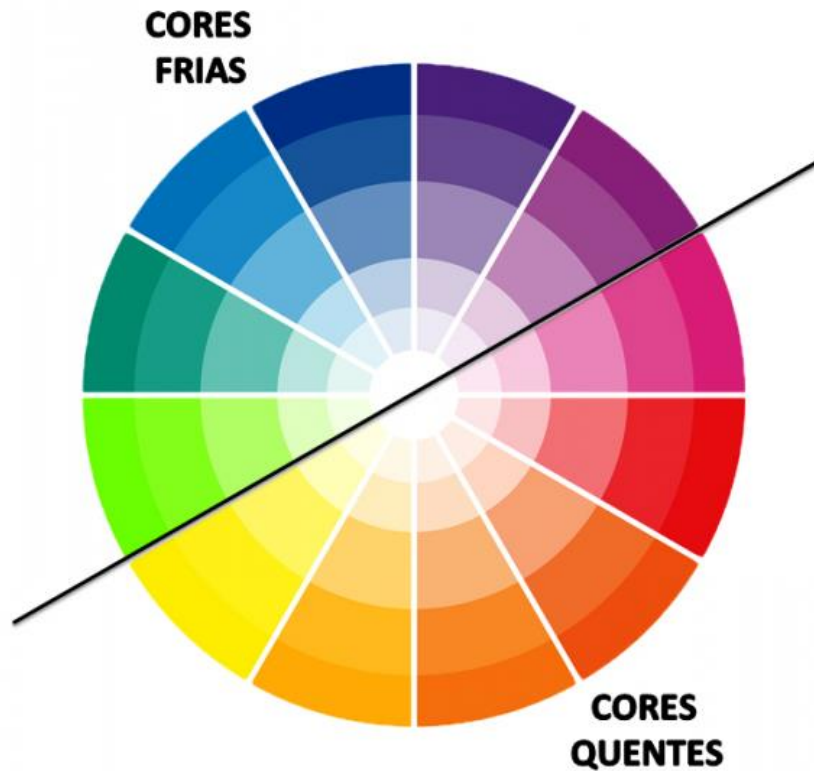


Figura 18: Temperatura nas Cores

Fonte: <https://reformavisual.com/circulo-cromatico/>

Segundo o site da Reforma Visual (2017), as cores quentes transmitem extroversão e possuem efeito dilatador, causando a impressão de aumentar a superfície que as contém. Já as cores frias, são mais discretas e suaves, também consideradas cores de contração, ou seja, tendem a diminuir a superfície que colorem. São boas para indicar momentos mais neutros ou calmos, e são recomendadas para compor partes que não devem chamar tanta atenção.

Por fim, há as combinações de “Harmonização”. Que são agrupamentos de cores do círculo cromático que funcionam bem quando aplicadas juntas.

- Cores Complementares: (suplementares ou de contraste), são tons de lados opostos do círculo. Funcionam bem para o efeito de intensidade e saturação.
- Cores Análogas: Combinações de 2 a 3 cores adjacentes. Criam um efeito de fluidez e continuidade por utilizarem tons próximos.
- Tríade: Escolher 3 cores que estão à distancias iguais no disco. Assim causa-se uma grande sensação de contraste. As 3 cores primárias formam uma tríade, por exemplo.
- Cores Quadráticas: Junção de 4 cores equidistantes que causam dinamismo.
- Cores Retangulares: Utilização de 4 cores terciárias para obter contraste mais suave.
- Cores em Fenda: É uma variação da combinação complementar. Com uma cor primária e duas cores complementares, causa mais contraste mas é menos intenso.

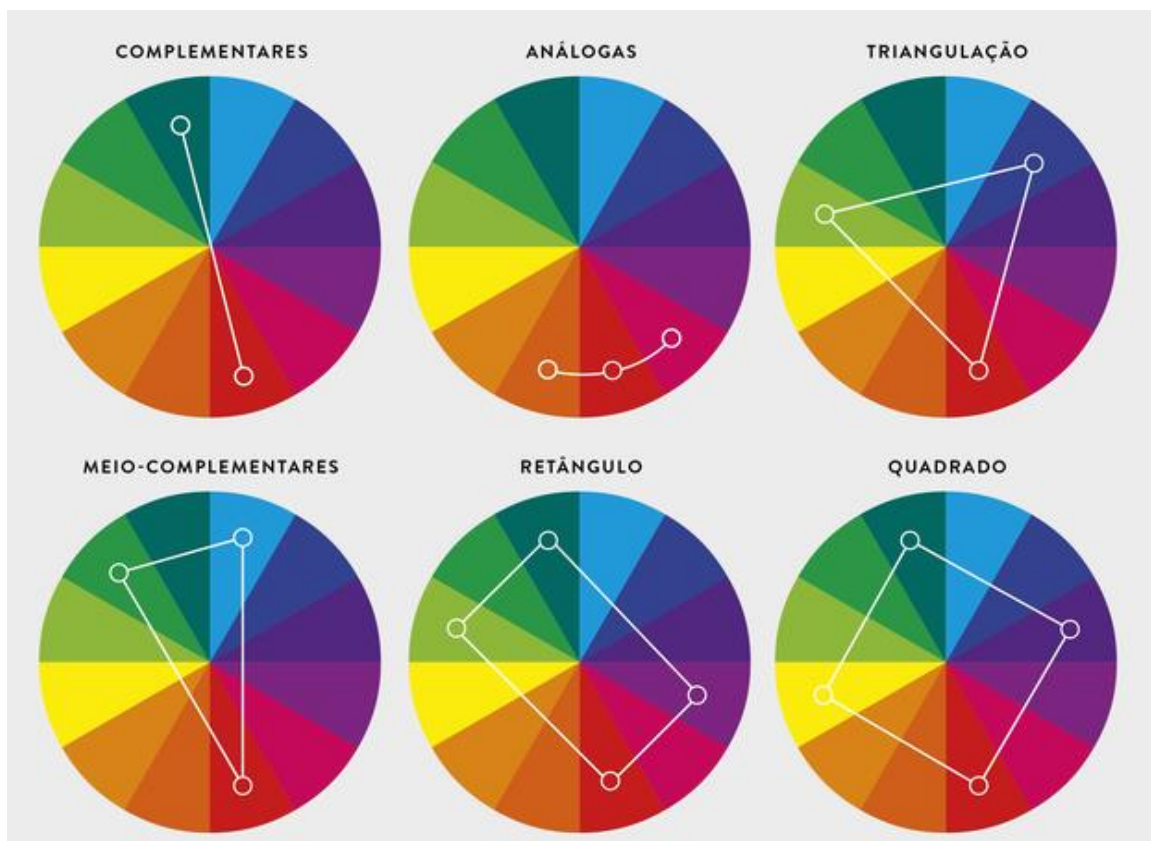


Figura 19: Combinações de Cor

Fonte: https://nossoateliu.com/wp-content/uploads/2018/07/novos_circulosromaticos-01.png

Como dito no artigo “Guide to Creating Color Schemes” de Ann Maulina (2019) Quando aplicadas à Ilustração, as cores trazem seus próprios significados e sentimentos específicos. A Escolha da paleta dos personagens, cenários e do Projeto Gráfico em geral pode indicar a essência e gênero da história, mesmo antes de a ler.



Figura 20: Diferentes Esquemas de Cores aplicados ao mesmo quadro

Fonte: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

No exemplo acima, observa-se que ao aplicar uma iluminação de cores quentes, o sentimento passado pela imagem é totalmente diferente de quando aplicada uma iluminação fria. As sensações advindas de cada combinação podem alterar completamente o contexto da cena. É um recurso narrativo excelente para causar peso e emoção em uma ilustração.

Abaixo, há vários exemplos realizados pela a artista Ann Maulina, em seu artigo para a plataforma Art Rocket, de como o resultado de uma boa aplicação de combinações de cores influencia na prática. Vê-se com clareza que as ilustrações possuem mais história e contexto quando as propriedades da cor são utilizadas corretamente. Unindo saturação, luminosidade, harmonia e Contraste.

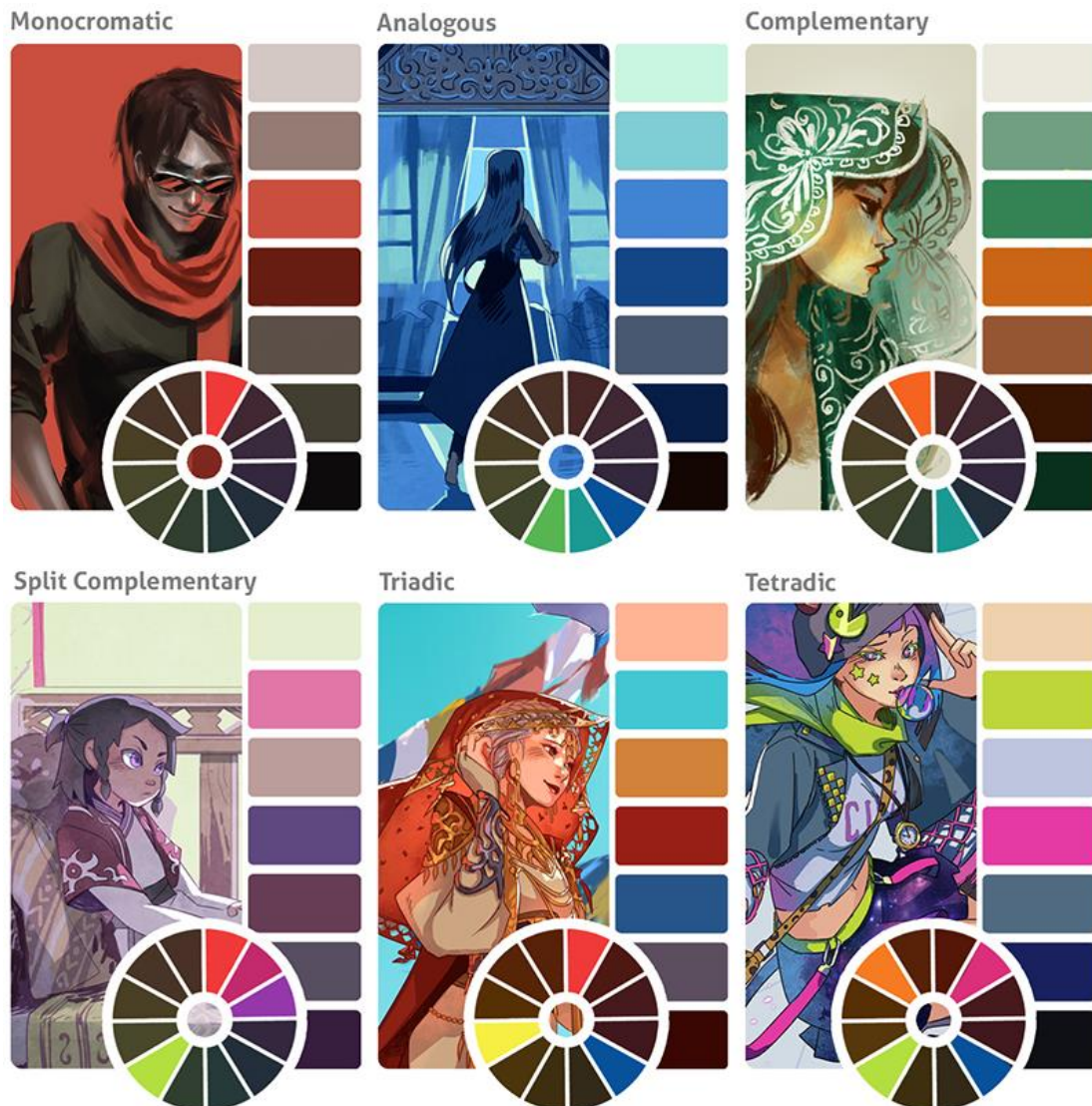


Figura 21: Exemplos de Combinações aplicadas à ilustração

Fonte: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

O motivo dessas diferentes sensações experimentadas em cada quadro pode ser facilmente explicado através de algo chamado “Psicologia das Cores”.

A Psicologia das Cores é um estudo que busca compreender o comportamento humano em relação às cores. Dessa forma, essa área da psicologia analisa e define quais os efeitos que cada cor gera nas pessoas, como mudanças nas emoções, nos sentimentos, a criação de desejos e muito mais. (ROCKCONTENT, 2020)

A Psicologia das Cores reconhece oito emoções primárias. Estas são: raiva, medo, tristeza, nojo, surpresa, curiosidade, aceitação e alegria. Para cada uma delas há uma cor, e desta maneira, elas podem influenciar no comportamento humano, estimulando nosso cérebro de formas diferentes.

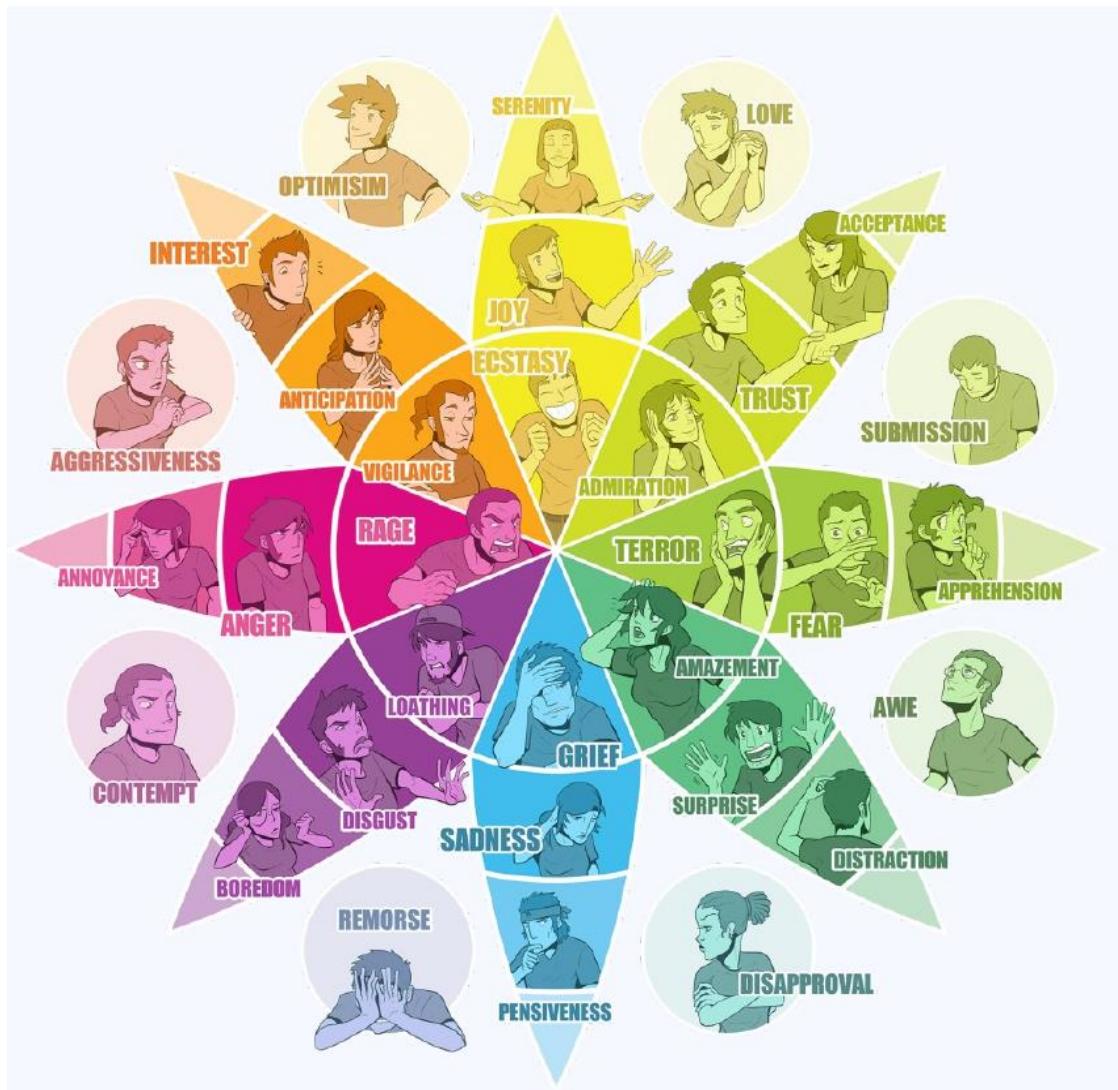


Figura 22: Diagrama da CopyPress - Emoções relacionadas à cada cor

Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>

Como provado anteriormente, a temperatura funciona como uma simplificação desta análise, mostrando como a gama de cores influencia sentimentalmente na mensagem. Enquanto as cores quentes transmitem energia e entusiasmo, as cores frias transmitem a racionalidade, a calma e o profissionalismo.

Quando aplicadas ao Marketing e ao Design, pode-se traduzir esses sentimentos em grandes oportunidades de venda. De acordo com pesquisas, 93% dos consumidores consideram que a aparência visual é o fator que mais contribui para a decisão final de compra. “A cor representa 85% da razão pela qual você comprou um produto específico”, segundo Neil Patel do Quick Sprout.

Abaixo, apresenta-se uma imagem com as principais cores do espectro e alguns de seus respectivos significados. Ao lado, pode-se ver exemplos de empresas grandes do mercado que utilizaram da Psicologia das Cores na confecção de suas marcas. Mas vale ressaltar que todas as cores ainda estão sujeitas a interpretações diferentes no âmbito pessoal. E cada uma delas possui tanto sentimentos positivos quanto negativos, é interessante que sempre se analise os dois antes de aplica-los.



Figura 23: Exemplos de marcas com cada cor

Fonte: <https://www.envox.com.br/blog/a-influencia-das-cores-no-marketing-digital/>

2.1.2.6 Diagramação

A definição de Diagramação, conforme Redator da Rock Content (2017) é “Um conjunto de técnicas e práticas do design gráfico para distribuir e organizar os elementos em uma página: principalmente, textos e imagens. A diagramação é fundamental em websites, blogs, revistas, jornais e outros materiais gráficos.” Isto posto, pode-se assumir que ela é a principal responsável por organizar a exposição dos conteúdos de forma geral, utilizando da linguagem visual e suas propriedades.

A grande importância da Diagramação não está apenas na estética, e sim na usabilidade da peça. Uma má diagramação vai além de apresentar incômodo visual, pois pode afetar seriamente a funcionalidade da mesma.

Diagramar é a arte de compor um material, seja ele online ou off-line, utilizando elementos visuais e textuais. Diagramar é muito mais do que fazer um design bonito. Para ser efetivo nesse trabalho é importante ter em mente todos os princípios básicos do design (forma, cor, ritmo, enquadramento, modularidade, grid, movimento, etc). Quanto mais entender como tudo funciona, como as pessoas veem o que você faz, mais fácil será quebrar regras e tentar soluções fora da caixinha. (MISSACI. MIATI, 2016)

Para auxiliar os profissionais, e leigos, designers ou não, neste processo tão importante, tanto a Rock Content (2017) quanto a Gráfica Printi (2014) publicaram artigos de estudos sobre Dicas para uma melhor diagramação. Neles, há a citação de 6 conceitos essenciais para o reconhecimento desse processo:

1 • Definição de Grid

Segundo o site Ciabyte Design (2014) “O grid é uma representação gráfica que serve como suporte para elementos que compõem um layout [...] É representado por linhas horizontais e verticais que promovem o alinhamento dos componentes gráficos da página (imagens, textos, anúncios, formas, etc.)”.

Ou seja, o Grid é um recurso fundamental para organizar o layout. Ele ajuda a definir o espaço disponível e a quantidade de conteúdo distribuída por cada parte.

É baseado no grid que se define as margens, espaçamentos entre cada bloco e exatamente onde entrarão as imagens e as massas de texto do projeto.

Como enfatiza Beth Tondreau (2009, p.10) os componentes básicos de um grid são: As Colunas, que representam os campos verticais que contém textos ou imagens; Os Módulos, que são divisões individuais separadas por espaços uniformes, e podem ser combinados para formar áreas de texto ou imagens maiores; As Margens, que são as bordas periféricas que delimitam o espaço útil; As Zonas Espaciais, que são agrupamentos de módulos ou colunas; As Guias Horizontais, que são alinhamentos que quebram as colunas em várias partes e guiam o leitor pela página; E por fim, os Marcadores, que ajudam na navegação pelo documento, indicando números de página, títulos, capítulos e etc.

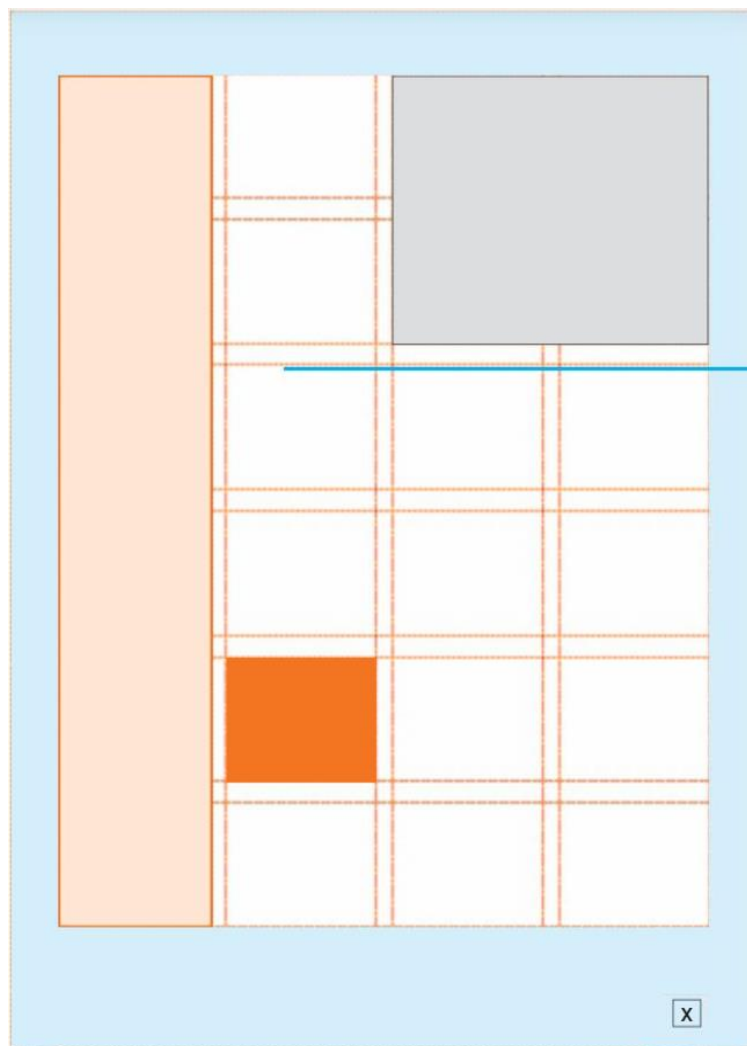


Figura 24: Componentes de um Grid

Fonte: https://issuu.com/editorablucher/docs/issuu_grid_isbn9788521204947/5

Além dos componentes de um grid, também é importante saber reconhecer os tipos de grid, que segundo o Blog Futura Express (2020) são:

- Grids de Uma Coluna

Utilizado exclusivamente para textos grandes e corridos, contínuos, como livros, relatórios, ou peças gráficas com pouquíssimos elementos.

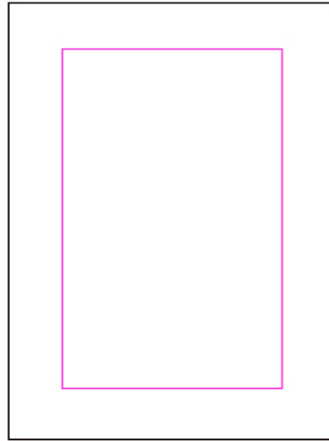


Figura 25: Grid de Uma Coluna

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

- Grids de Duas Colunas

Esta opção é mais flexível. Pode apresentar um texto dividido ou dois textos independentes. Suas colunas podem ter larguras idênticas ou diferentes. Se for caso, a mais larga deve ter o dobro da largura da estreita, para ficar harmônico.

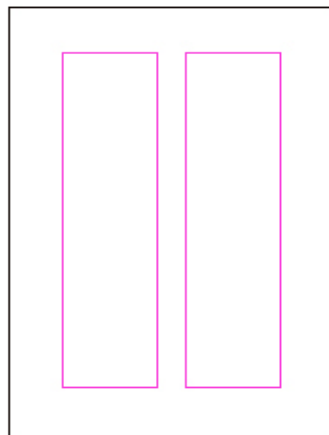


Figura 26: Grid de Duas Colunas

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

- Grids de Múltiplas Colunas

Ainda mais flexível que os já apresentados, é recomendado para organizar grandes quantidades de texto e imagens, utilizando colunas variadas. Websites, jornais, revistas de mercado e tabelas são alguns exemplos deste tipo.

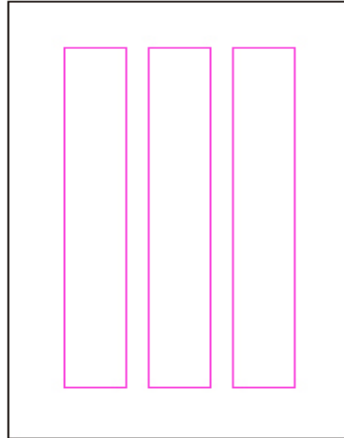


Figura 27: Grid de Três Colunas

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

- Grids Modulares

Os grids modulares na verdade são a junção de um grid de múltiplas colunas com as guias horizontais, que o partem em várias áreas uniformizadas. Requisitados em projetos mais complexos e com mais informações, com gráficos e jornais, pois os módulos ajudam a controlar melhor o conteúdo e espaço.

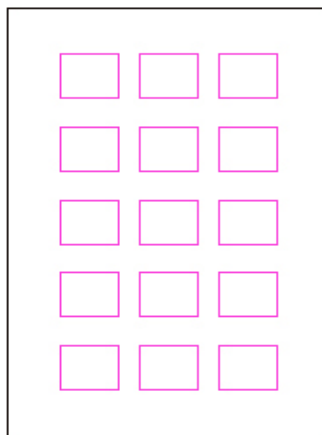


Figura 28: Grid Modular

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

- Grids Hierárquicos

É um grid um pouco diferente, pois não possui um padrão, ele apenas é composto por zonas hierárquicas, dividindo as telas verticalmente e horizontalmente. Sites utilizam bastante esse grid devido ao conteúdo dinâmico e redimensionamento que ocorre por causa dos diferentes tipos de tela. Mas esse grid se adapta ao projeto, então pode-se utilizá-lo em livros, revistas, etc. como afirma Futura Express (2020).

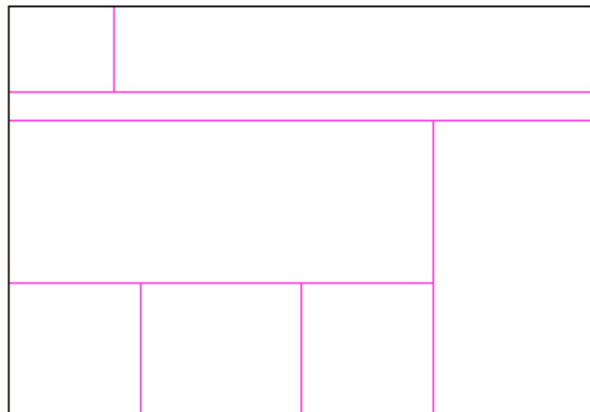


Figura 29: Grid Hierárquico

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

2 • Hierarquização da leitura

Além dos grids que representam uma parte essencial da diagramação, há também outros componentes de grande impacto que auxiliam na organização e limpeza do conteúdo a ser apresentado. Um deles é a hierarquização do conteúdo.

Na verdade, antes de começar a diagramar, precisa-se organizar todas as informações e componentes que estarão presentes naquela peça gráfica, e lista-las por ordem de importância. Assim que isso estiver pronto, e o grid for definido, será fácil saber quais elementos precisam ter mais ou menos destaque. Deve-se brincar com tamanhos e pesos de fonte, para pensar em como cada elemento aparecerá.

“Trabalhar bem a hierarquia das informações garantirá que o seu público visualize o trabalho e, em poucos segundos, tenha uma ideia do que se trata dando continuidade na leitura se aquele conteúdo gerar algum impacto significativo para ele.” (MIATI, 2016)

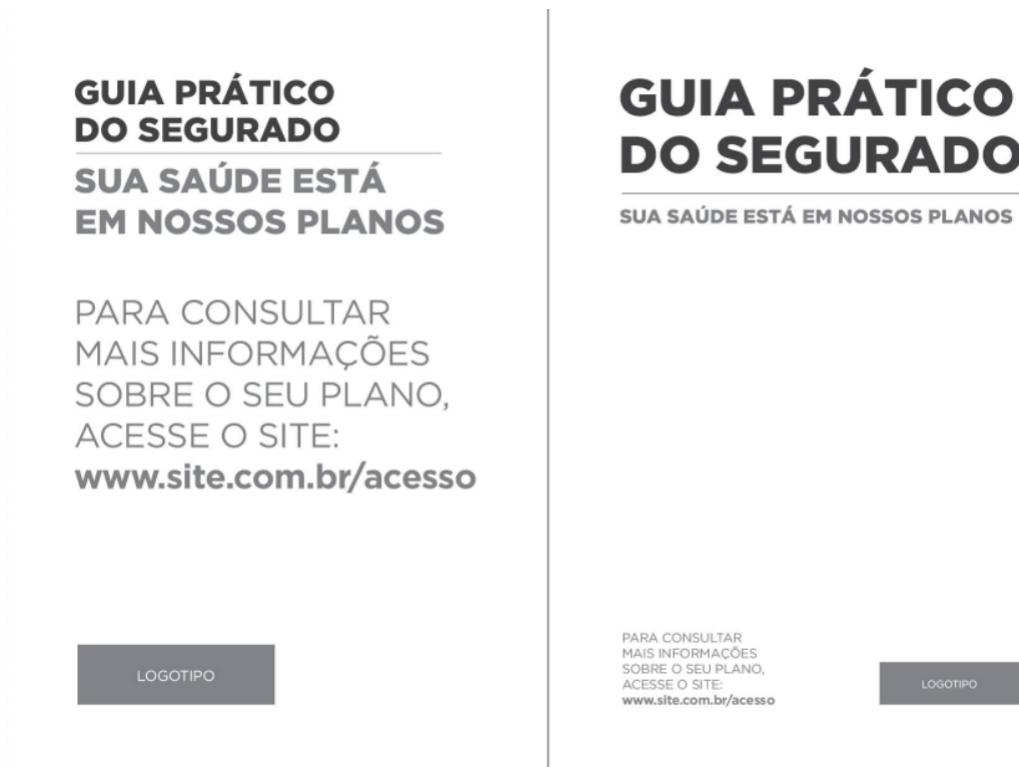


Figura 30: Exemplo de aplicação de Hierarquia de Leitura

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

3 • Contraste e Ordem de Leitura

Além hierarquia gráfica estabelecida pelo tamanho dos elementos e peso das fontes, também há a opção de utilizar o contraste de cores para auxiliar na condução do leitor pela peça. Quanto maior o contraste, mais fácil será de direcioná-lo. Como pode ver nas opções abaixo, a leitura começa pela cor mais forte, e isso pode afetar a mensagem. No primeiro exemplo, inicia-se por “do segurado” antes de ler-se “guia prático”, confundindo o leitor.



Figura 31: Exemplo de Contraste de Leitura

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

4 • Espaços em branco

Para que o leitor consiga identificar e absorver o conteúdo, é preciso que haja um espaço considerável de arejamento entre cada bloco de informações. Estes espaços também são chamados de áreas de respiro, onde o usuário pode descansar o olhar e tirar a tensão da concentração nos textos. As margens, por exemplo, são um tipo de área de respiro. Ao combiná-la com espaços internos entre os itens, será possível enfatizar muito mais as partes importantes do projeto.

Como confirma a Plataforma Rock Content (2020) “Respeitar os espaços em brancos é um dos segredos de como fazer uma diagramação como um profissional. Quando essa regra não é respeitada, as informações se misturam, gerando um visual confuso e pouco atraente.”

5 • Alinhamento e identidade

Ao manter um mesmo padrão de alinhamento, em combinação com as outras propriedades, cria-se uma identidade na peça gráfica, causando uma sensação de harmonia e conforto entre os elementos. Mas manter o padrão apenas no alinhamento não é o suficiente, ele é apenas um apoio. Deve-se padronizar todos os elementos que compõem o projeto, como cores, grafismos, tipografias e etc.

6 • Tipografia

E por último, a tipografia, que também será melhor abordada no próximo capítulo. A fonte escolhida interfere no interesse e na credibilidade da obra. É preciso tomar muito cuidado com este item. Dependendo do espaçamento entre os caracteres e seu estilo de construção (serifado, manuscrito e etc), pode-se prejudicar gravemente a legibilidade, e um texto ilegível espanta qualquer leitor.

Fontes serifadas são indicadas apenas para textos corridos e de mídias impressas, já as letras mais arredondadas e sem serifa são as ideais para circulação no meio digital. Mas, independentemente da escolha da fonte, não se deve utilizar mais de dois tipos por material. Apenas escolher um para títulos e outro para o texto.

2.1.2.7 Tipografia

Segundo a Print (2013) “Tipografia é uma palavra de origem grega (typos – forma e graphein – escrita) e pode ser definida como o processo de criação da composição de um texto, dando ordem estrutural e forma para a comunicação.”

Mas como complementa a Futura Express (2020) “Tipografia significa a “impressão dos tipos”, nome mais comum para fontes de letras. Contudo, atualmente este é o nome dado ao estudo, criação e aplicação de caracteres, estilos, formatos e disposição visual de palavras.”

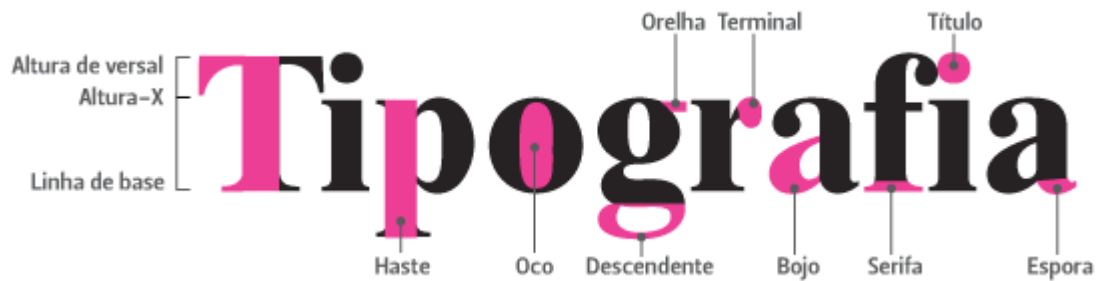


Figura 32: Nomes e Anatomia de um Tipo

Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/tipografia/>

Já uma Fonte Tipográfica, é simplesmente um padrão ou coleção de caracteres tipográficos de uma mesma anatomia utilizados pelos computadores e celulares de hoje em dia. Possuem mesmo desenho, atributos e proporções de tamanho. Inicialmente, existem 4 classificações primárias para as Fontes Tipográficas de Letras, como se pode conferir abaixo:



Figura 33: Classificações de Fontes

Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/tipografia/>

- Serif (Serifadas)

As fontes com serifa são as mais indicadas para mídias tradicionais impressas ou peças com estilo retrô. Também são as mais adequadas para livros e volumes maiores de texto. Seus prolongamentos servem para formar uma linha imaginária e ajudar na continuidade da leitura, criando uma sensação de união entre as letras das palavras e evitando cansaço desnecessário no olhar. Alguns exemplos de fontes com Serifa são: Times New Toman, Georgia, Courier, Cinzel e Apple.



Baskerville

Figura 34: Exemplo de Fonte com Serifa

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

- Sans Serif (Sem Serifa)

As fontes sem serifa são as que não possuem nenhum tipo de prolongamento em suas extremidades. São recomendadas para textos mais curtos e peças de Design Gráfico, por possuírem aspecto mais moderno e transmitirem clareza, leveza e organização. Também são utilizadas para títulos, e em textos digitais, pois neste caso, a serifa em contraste com a tela brilhosa causa confusão. Alguns exemplos de fontes Sem Serifa são: Helvética, Arial, Futura, Optima e Kabel.



Avenir

Figura 35: Exemplo de Fonte Sem Serifa

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

- Script

A tipografia Script, também chamada de cursiva ou manuscrita, é o tipo de fonte que simula a escrita humana, sendo detalhada e alongada. Costumam ser mais finas e elegantes. São consideradas tradicionais e clássicas pois eram usadas desde a caneta de penas. passam a mensagem de classe e antiguidade, sendo muito comuns em convites de formatura, casamento e etc. Alguns exemplos de fontes Script são: English111, Vivace BT, TypoUpright BT e Amazone BT.



Figura 36: Exemplo de Fonte Script

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

- Display ou Dingbat

Também incluindo as chamadas de Old School ou Góticas, são as fontes artísticas, bem mais enfeitadas e podem ter símbolos e desenhos nos lugares de algumas letras. São utilizadas para situações muito específicas, geralmente para títulos ou detalhes que tenham a ver com o propósito da peça gráfica. Também ocorre de serem criadas para logotipos e depois registradas. Exemplos: OldEnglish, Goudy Text e Woody



Figura 37: Exemplo de Fonte Display

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

Além das classificações básicas, segundo o site da Futura Express (2020), As fontes de letras podem se encaixar em uma determinada família, tendo como principal aspecto determinante para esta classificação o desenho da fonte. No entanto, as fontes participantes de uma mesma família possuem variações, tais como a espessura, altura, inclinação e outros detalhes. Este conjunto recebe o nome de Família Tipográfica.

As variações mais comuns de serem encontradas são: Thin, Light, Regular, Medium ou Semi Bold, Bold e Black ou Extra Bold (todas com a variação em Itálico também), além de Condensed, Regular e Extended, que apenas algumas oferecem. Cada um com suas indicações e momentos corretos para seu uso.



Figura 38: Variações de uma família tipográfica

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

Ao relacionar-se à literatura infantil, a tipografia ganha algumas novas delimitações. Primeiro deve-se estabelecer que há uma diferença muito grande entre uma tipografia para literatura infantil, e uma tipografia com aspecto infantil.

Quando o objetivo é aplica-la em materiais de leitura para um público que ainda está aprendendo a ler, ou que acabou de dominar a leitura, deve-se evitar ao máximo letras muito enfeitadas e de difícil definição, pois pode confundir a mente do usuário que ainda não está totalmente habituado à leitura e ainda precisa fazer certo esforço para acompanhá-la.

Outro fator que pode dificultar a leitura para as crianças é escolher uma fonte que possua muitos caracteres semelhantes. Fator que entra em atrito com o resultado de outras pesquisas, que indicam o interesse de crianças e melhor legibilidade quando as letras são mais uniformizadas e arredondadas.

No fim da pesquisa, concluiu-se que fontes com caracteres semelhantes, como a Futura, que A, G e O praticamente iguais, só são indicadas quando o livro possui algum auxílio para o entendimento (como ilustrações ou fotos) ou quando são textos bem curtos. Desta forma, o leitor não dependerá apenas da compreensão rápida da leitura, e terá pontos de descanso ao longo da história.

De acordo com o Guia de Impressão da Printi (2021) Alguns cuidados que devem ser tomados ao utilizar softwares gráficos para desenvolver projetos.

- Optar por famílias tipográficas que dispõem de vários pesos, em vez de tentar alterar a letra manualmente no software.
- Deixar a tipografia como texto ou vetor quando converter para PDF, pois quando rasterizada pode comprometer a legibilidade e perder resolução.
- Sempre converter o texto em curva, para manter em vetor e principalmente evitar problemas de incompatibilidade e bugs quando o receptor não possuir aquela fonte.
- Jamais utilizar preto 400% em texto (C 100%, Y 100%, M 100%, K 100%) pois pode gerar erros de registro e afogar o papel dependendo da gramatura. Utilizar preto K.

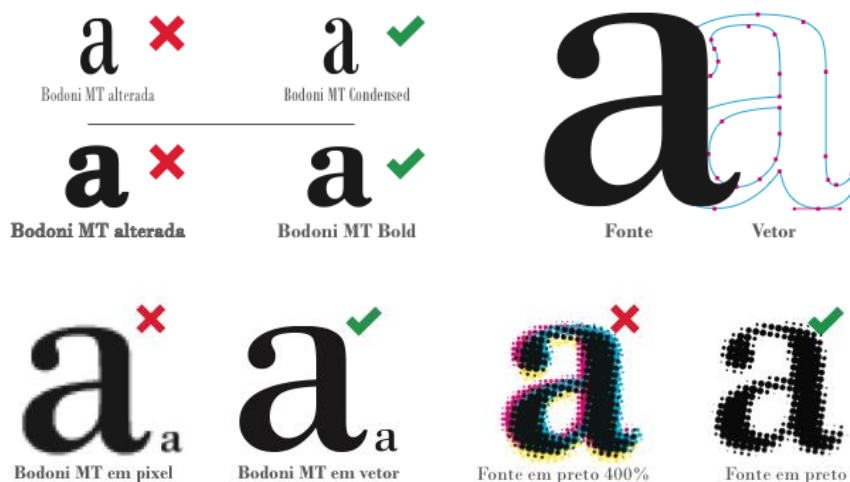


Figura 39: Cuidados com a tipografia

Fonte: <https://www.printi.com.br/guia-de-impressao/cuidados-com-tipografia>

2.1.2.8 Produção Gráfica & Impressão

Com o crescimento da leitura em meios digitais, tanto no formato Kindle quanto Ebooks em PDF (que podem ser lidos em computadores, celulares ou tablets), os livros impressos ganharam uma conotação bem diferente. Estes agora são artigos colecionáveis, representando um clima de nostalgia, como memórias agradáveis da infância, lembranças de parentes mais velhos, entre outras.

Atualmente, os livros impressos são comprados como itens estéticos, objetos que as vezes nunca serão sequer lidos, mas que embelezarão a área em que forem repousados na casa. Possuem acabamentos mais rebuscados e detalhistas, buscando uma diferenciação marcante na experiência de manuseio da peça, algo que as vezes dificulta a democratização da leitura impressa, pois afeta diretamente seu preço final. Fator que se deve sempre ponderar e levar em consideração no momento das escolhas definitivas.

A textura das páginas, o verniz localizado, o cheiro do papel, a tipografia, os relevos e cores presente na capa, a lombada, a sensação ao folhear, todos esses aspectos contribuem agora mais do que nunca para que as obras possuam uma estética marcante o suficiente para se ressaltar nas prateleiras, em meio a outras centenas de exemplares. Para que sejam além de uma boa experiência de leitura, mas também um item de decoração, afim de fazer com que o consumidor sinta que valerá a pena optar pela versão física invés da digital – que possui preço consideravelmente inferior.

Em virtude desta nova Era da leitura, é perceptível a necessidade de conhecer mais à fundo todas as possibilidades de papeis, tipos de impressão e acabamentos disponíveis no mercado, em busca do resultado mais único possível, utilizando o máximo de recursos que possam enriquecer ou sofisticar o produto final.

Entre todos esses fatores, há os tipos de papeis, que são importantíssimos para determinar a qualidade final da obra. Nos casos de livros em modelos mais tradicionais e não ilustrados, existem 5 tipos de papel que são os mais utilizados na indústria gráfica para a confecção de livros.

- Off-Set

- Gramatura: de 56 até 240 g/m².
- Baixíssimo custo e grande variedade de gramaturas.
- Sem revestimento, branco e fosco em ambos os lados, por este motivo, absorve muito bem a tinta, melhor do que outros papéis, e ainda é resistente à umidade.
- É o mais utilizado na indústria gráfica por ser altamente versátil.



Figura 40: Exemplo de Papel Off-set

Fonte: <https://www.printi.com.br/blog/os-tipos-de-papel-suas-caracteristicas-e-aplicacoes>

- Pólen

- Gramatura: de 70 até 90 g/m².
- Baixo Custo em relação a outros papéis.
- Coloração levemente amarelada, não reflete tanto a luz, portanto é mais agradável para leituras mais longas, por ser confortável aos olhos.

- É acid-free (não recebe ácido em sua produção para branqueamento das folhas), possuindo assim um lado ecológico mais sustentável e conferindo um ar mais sofisticado à obra, além dos benefícios à saúde já citados.



Figura 41: Exemplo de Papel Pólen

Fonte: <https://papelavulso.com.br/produto/variados/papel-polen/papel-polen-bold/>

- Couché
 - Gramatura: de 90 g/m² até 350 g/m².
 - Não é tão barato quanto os anteriores, mas possui o melhor custo-benefício do ramo por conta de sua versatilidade. Pode ser utilizado tanto para miolos de livros quanto para capas (em gramaturas mais altas ou com laminação).
 - Também possui as variações brilho e fosco, sendo o mais utilizado no mercado editorial para Livros Ilustrados.
 - Foi considerado um dos mais interessantes para o desenvolvimento do projeto.
 - Não é poroso, por ter camada vedante em ambas as faces, portanto oferece uma durabilidade superior.



Figura 42: Exemplo de Papel Couché Brilho

Fonte: <https://www.papeldepapel.com.br/papeis-a4/papeis-diversos/couche/brilho-a4-170gr/>

- Papel Jornal

- Gramatura: de 48 até 50 g/m².

- Baixo custo. É utilizado na indústria apenas para grandes e rápidas tiragens.

- Também é poroso e com algumas fibras soltas, fazendo com que a textura possa variar entre áspera, lisa ou acetinada, dependendo da gráfica.

- A qualidade de impressão é bem baixa, sendo recomendado então apenas para jornais, revistas, blocos, folhetos e materiais promocionais de baixíssimo custo.

- É feito a partir de um processamento de pasta mecânica, mas atualmente o uso desse papel tem caído bastante, por conta de jornais, folhetos e revistas agora não serem mais muito utilizados ou possuírem versões digitais.



Figura 43: Exemplo de Papel Jornal

Fonte: <https://www.prominent.com.br/pt/Cases-de-sucesso.html>

- Supremo ou Triplex
- Gramatura: de 250 até 350 g/m².
- É o mais utilizado para Capa de Livros, pois possui uma superfície com textura extremamente lisa e ideal para impressões em alta qualidade. E tem alta resistência.

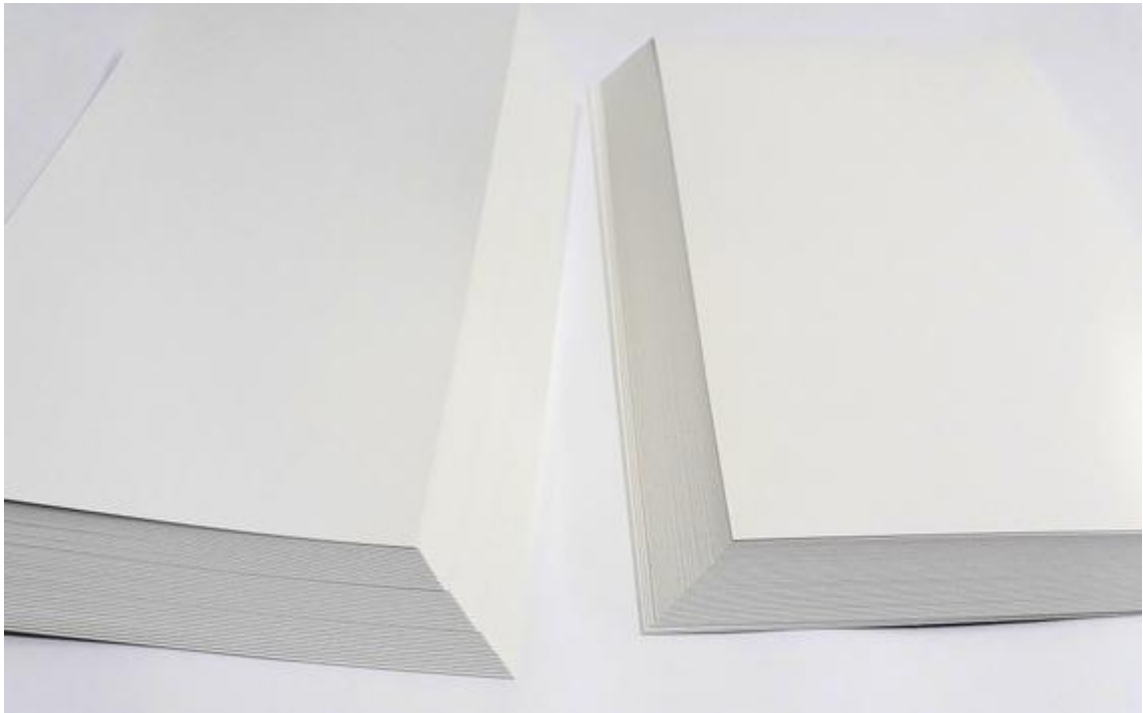


Figura 44: Exemplo de Papel Supremo

Fonte: <https://helioprint.com.br/blog/tipos-de-papel-para-impressao/>

Sobre os formatos destes respectivos papéis, há diversas opções e escalas a serem escolhidos em cada lugar do mundo, assim como formas distintas de classificação. Alguns exemplos de padronização são:

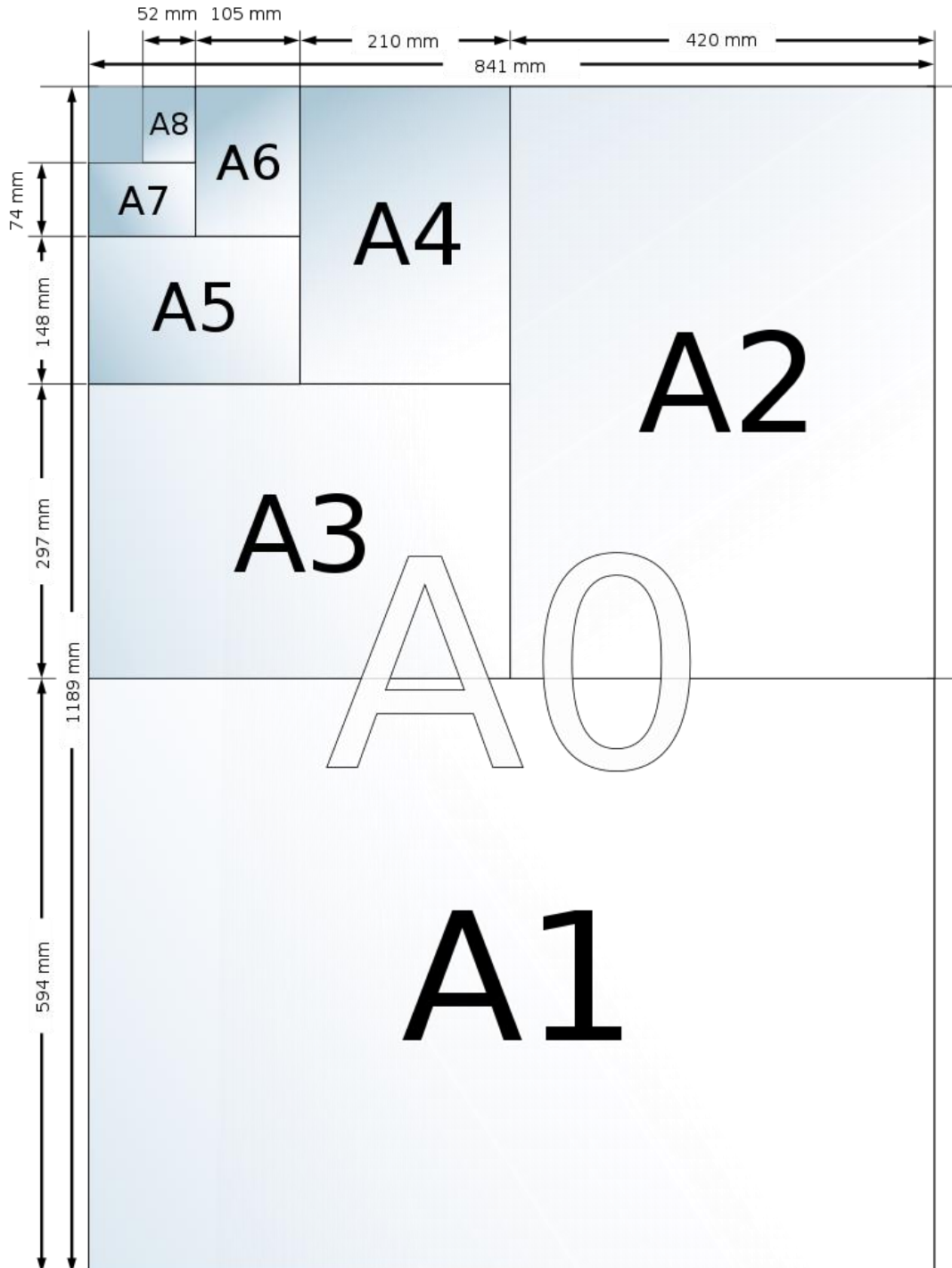


Figura 45: Formatos de papel da Série A

Fonte: <https://www.printi.com.br/guia-de-impressao/formatos-de-papel>

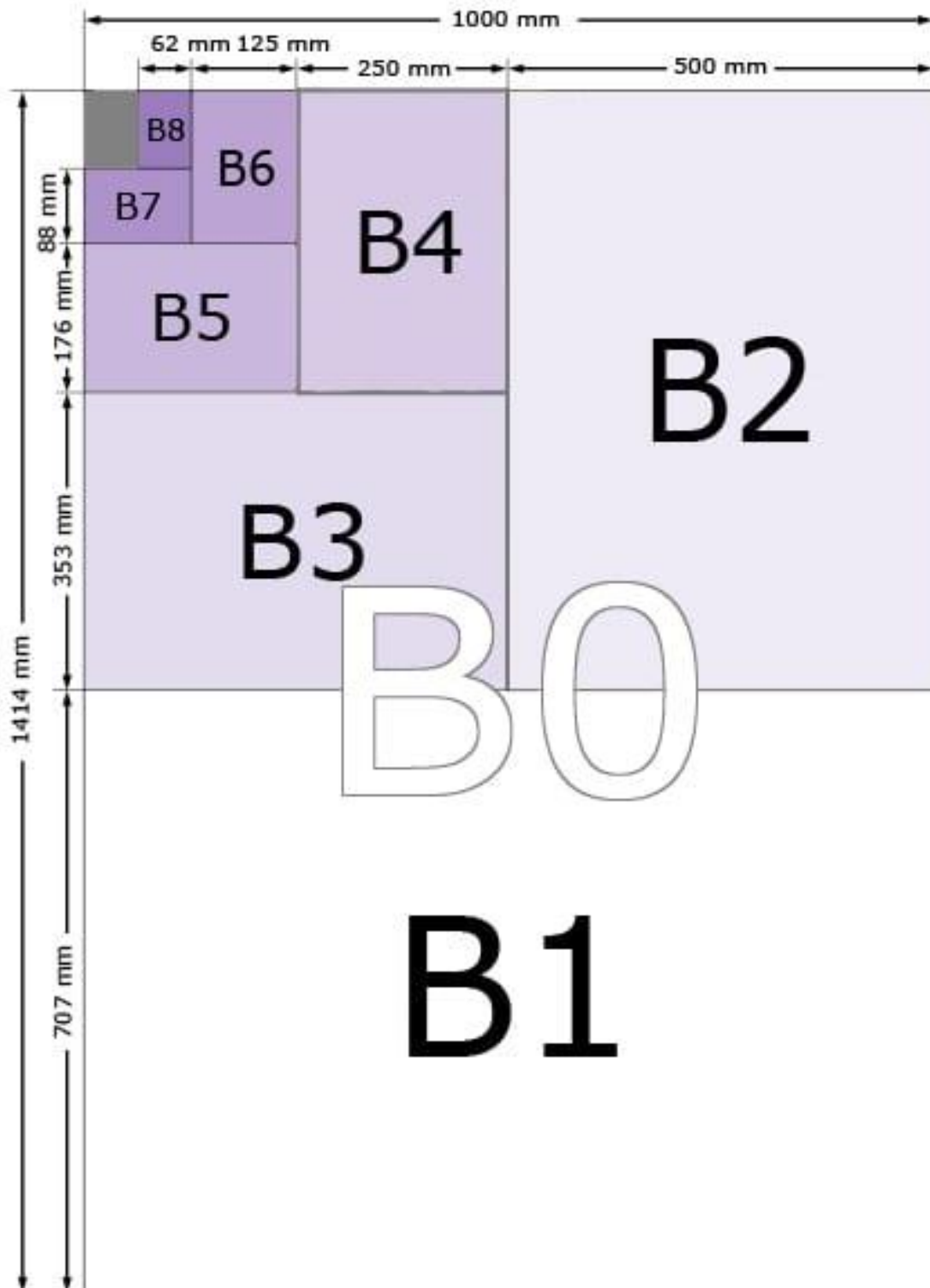


Figura 46: Formatos de papel da Série B

Fonte: <https://www.creativosonline.org/pt/formatos-de-papel-parte-ii-din-por-din-c.html>

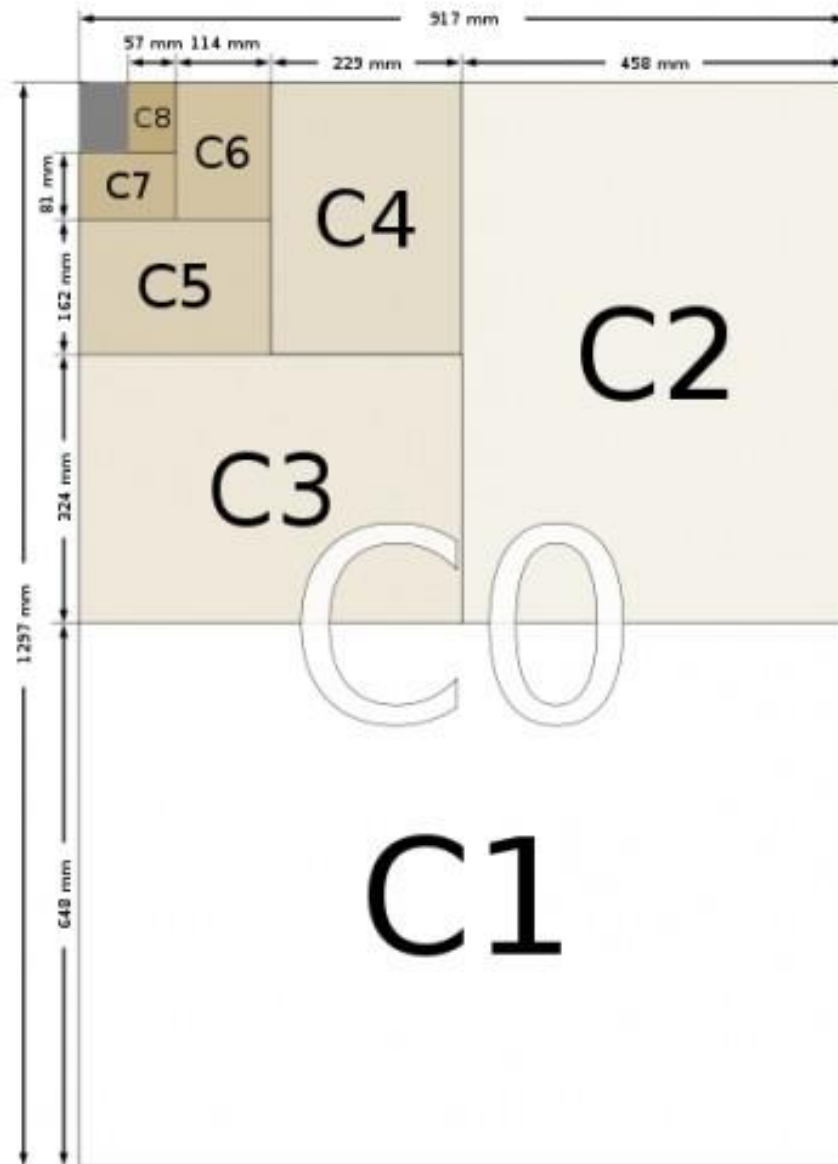


Figura 47: Formatos de papel da Série C

Fonte: <https://www.creativosonline.org/pt/formatos-de-papel-parte-ii-din-por-din-c.html>

Como foi observado, os papéis da série A são os mais utilizados no dia a dia, inclusive como parâmetro para outras padronizações. Os papéis da série B são sempre maiores do que os da A, e são utilizados para formatos de sacolas. E a série C está sempre entre as duas anteriores, mais comum apenas em envelopes.

Porém, ao fim dessa busca, concluiu-se que o formato ideal para o projeto seria 20x20 cm, pois é o mais comum no mercado de livros infantis, livros ilustrados, fotográficos ou catálogos. Além de possuir tamanho e formato mais atrativos ao público, este está disponível na maioria das editoras e gráficas como “Padrão Infantil”.

Sobre a parte de acabamentos e enobrecimentos das peças, sua importância gira em torno dos pequenos detalhes inseridos em cada impressão, que são capazes de influenciar positivamente o consumidor, demonstrando um diferencial sofisticado e confiante por parte da marca ou produto. Por isso, foram analisadas algumas possibilidades:

- Corte Especial

O corte especial é muito comum e consiste na utilização de uma faca que poderá recortar a peça gráfica no fim da impressão em formatos diferentes do convencional, de acordo com o que o consumidor desejar.



Figura 48: Exemplos de Faca Especial

Fonte: <https://lukedesigner.com.br/produto/cartao-corte-especial/>

- Cantos Arredondados

Entre a faca especial vista acima e o refile, que é o corte tradicional em formatos quadrados ou em linhas retas, há também o acabamento de cantos arredondados, muito comum em cartões de visitas e tags. Não necessita de faca especial, pois os equipamentos que o realizam são encontrados por baixo custo. Consiste no arredondamento de 1 ou mais bordas do impresso.



Figura 49: Exemplo de Tag com Cantos Arredondado

Fonte: <https://www.zinkgrafica.com.br/categoria/tags/tag-corte-redondo>

- Verniz Localizado

O também chamado de Verniz UV, é usado para destacar elementos, textos ou áreas de impacto na peça, ficando com a aparência brilhante e a textura mais sofisticada. Recomenda-se o uso de um papel fosco (ou com laminação fosca) para contrastar com o efeito proporcionado.

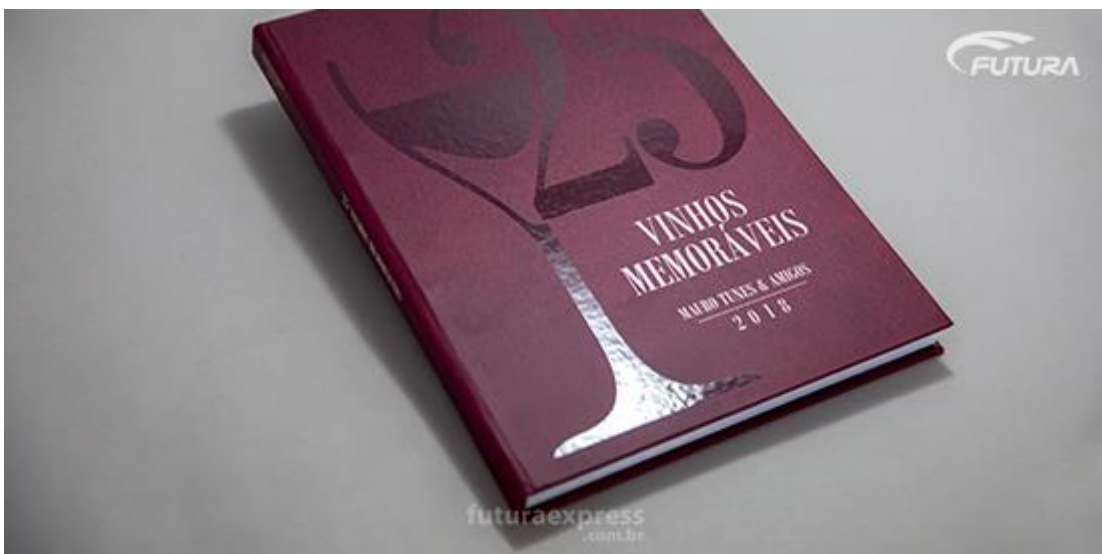


Figura 50: Exemplo de Verniz Localizado

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

- Laminação

A laminação é uma fina cobertura plástica, aplicada no papel com uma mistura de cola e calor. Também chamada de Filme BOPP, além de garantir cores vibrantes e sensação diferenciada ao toque, aumenta a resistência da peça, evitando desbotar e borrar. Alguns tipos muito oferecidos no mercado são:

- Laminação Fosca: Evita marcas de digitais ou de gordura nas peças ao serem tocadas, oferece durabilidade maior e esconde imperfeições do papel.



Figura 51: Exemplo de Laminação Fosca

Fonte: <https://www.graficadecuritiba.com.br/3910d/cartao-de-visita-laminacao-fosca>

- Laminação Brilho: Oposto da fosca, reflete mais a luz e deixa as cores mais vivas, mas tende a leituras. É indicada para impressos compostos por imagens.

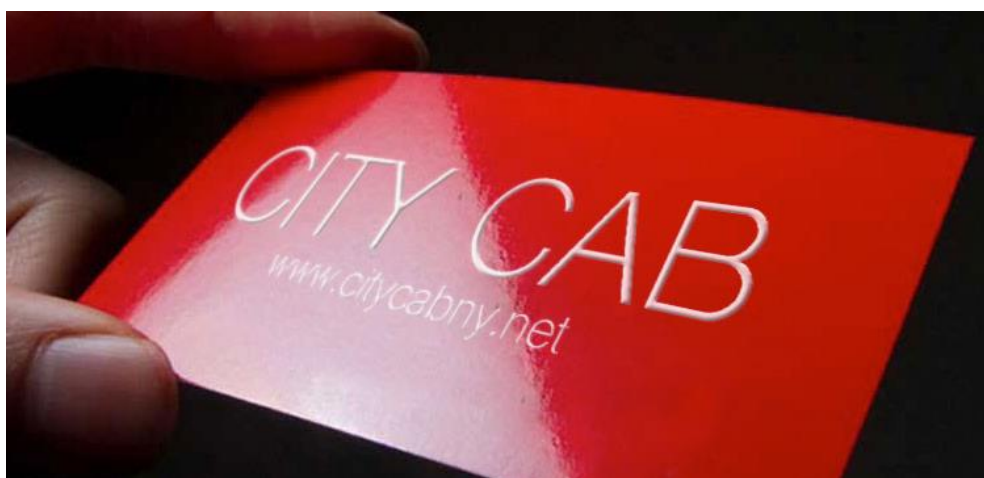


Figura 52: Exemplo de Laminação Brilho

Fonte: <https://www.promopress.com.br/post/acabamentos-lamina%C3%A7%C3%A3o>

- Soft Touch: Laminação feita com BOPP fosco e aveludado, conferindo um toque mais suave, e um efeito sensorial mais sofisticado.



Figura 53: Exemplo de Laminação Soft Touch

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/laminacao-soft-touch/>

- Holográfica: É aplicada como a laminação brilho, mas oferece um efeito tridimensional colorizado na peça, criando efeitos visuais distintos conforme o ângulo de visão. Gera um impacto de modernidade em quem a manuseia.



Figura 54: Exemplo de Laminação Holográfica

Fonte: <https://ateliemperolas.com.br/produto/cartao-de-visita-laminacao-holografica/>

- Hot Stamping

Criado para conferir efeitos metálicos em impressos, é aplicado com a compressão de uma folha metalizada por uma chapa quente sobre a superfície do papel, fazendo-o aderir à peça. É comum em capas de livros de capa dura.



Figura 55: Exemplo de Hot Stamping

Fonte: <https://escolaovl.com.br/hot-stamping/>

- Relevo Seco

Acabamento feito sem a utilização de tinta, mas sim a utilização de saliências ou sulcos no papel. A aplicação pode ser feita manualmente ou por maquinário, podendo ficar em alto ou baixo relevo. Muito comum em convites.



Figura 56: Exemplo de Relevo Seco

Fonte: <https://www.vivaconvites.com.br/pd-43c15b-relevo-seco.html>

2.1.2.9 Storytelling

De acordo com a Rockcontent (2019), o Storytelling vai além da narrativa por si só, pois se trata de uma Arte de contar Histórias a partir de técnicas inspiradas em escritores e roteiristas experientes, afim de transmitir uma mensagem de forma inesquecível. Como complementa a plataforma Agência de Resultados Digitais (2020) Storytelling é a capacidade de transmitir conteúdo de forma Eficiente, por meio de enredos elaborados, ricos e de narrativas persuasivas.

Quando escreve-se uma boa história, não basta que a escrita seja gramaticalmente correta e que a linguagem seja perfeita, ela precisa transmitir uma conexão com o leitor, precisa ser imersiva e emotiva. Em sua maioria, deve motivar o público a seguir seus exemplos e desencadear reflexões e transformações.

Ainda segundo a Plataforma da Rockcontent (2019), os principais componentes responsáveis por alcançar essa conexão com o leitor quando bem trabalhados durante o texto são: Personagem, conflito, ambiente e a mensagem.



Figura 57: Storytelling aplicado à produtos ou marcas

Fonte: <https://polisenso.com.br/inbound-marketing/storytelling-a-arte-de-contar-historias/>

Primeiro vem a mensagem. A mesma é dividida em duas partes fundamentais, que juntas formam o nome da técnica. O “Story” e o “Telling”. Como percebe-se, Story vem do inglês “história” e significa o conteúdo que será transmitido.

Já o Telling, surge a partir de “Contando” ou “Narrando”, e significa a maneira que esse conteúdo será exposto ao público.

Ambos são importantes, e podem existir até mesmo de formas separadas, mesmo que não seja o ideal. Já que se um Story for realmente forte, é possível marcar emocionalmente o leitor mesmo que o telling seja fraco. Mas com uma história fraca, é mais difícil que se salve o conteúdo apenas com um telling bem desenvolvido. Conclui-se então que a questão a se tomar mais cuidado, a princípio, é com o Story, a mensagem a ser passada, mas que as chances de êxito são incontavelmente maiores ao combinar a mesma qualidade em ambos.

Em segundo, vem o Ambiente. Pois os acontecimentos precisam se passar em algum lugar, em algum tempo. Ter estes dados bem definidos e bem conceituados em sua mente para começar, ajuda imensamente com o desenvolver da história e com a interação dos personagens com o mundo em que vivem. Também aumenta a credibilidade das situações relatadas, causando uma vibração do leitor.

Em terceiro, tem-se a Personagem. Toda história precisa ter um protagonista, que irá se responsabilizar por percorrer toda a jornada e desencadear todos os acontecimentos.

Há dois tipos de protagonistas. O protagonista Estático e o Dinâmico. O protagonista Estático é geralmente associado a heróis ou indivíduos muito poderosos, pois ele percorre a história sem evoluir. Ele já se inicia em um ponto avançado, e seu papel na jornada é mudar o mundo, e não deixar o mundo muda-lo. Já o protagonista dinâmico, é o mais indicado para gerar identificação, principalmente com o público infantil. É o protagonista que começa a jornada como um iniciante, e vai se conhecendo e se desenvolvendo a partir dos conflitos resolvidos.

E isso leva ao último componente. O Conflito. Não menos importante, o conflito é o fator que primeiro desperta a curiosidade do público. É o desafio que forçará ou motivará o personagem a percorrer todo o caminho da história, e completar sua jornada. Um conflito raso demais não irá despertar a curiosidade da audiência, pois não intriga o leitor, e ele na maioria das vezes já sabe como resolvê-lo. O conflito precisa ser extremamente elaborado e de difícil superação, desta forma, a solução para o mesmo também será uma descoberta para o público, que inicia a história sem saber como aquele problema pode ser solucionado.

Após estudar todos os componentes, resta apenas descobrir como aplicá-los na prática. Há inúmeros modelos de encaixe desses elementos, mas o mais conhecido é o modelo “A jornada do Herói”, de 12 passos de Joseph Campbell.



Figura 58: Ilustração da Jornada do Herói

Fonte: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/storytelling/>

1 • O mundo Comum (ou Introdução):

Momento em que o Mundo é contextualizado, junto com sua época e limites. Também é quando apresenta-se o protagonista, na forma de uma pessoa comum, ao menos inicialmente, para gerar maior conexão com o leitor.

2 • O chamado da Aventura:

Momento em que o protagonista é convidado ou forçado a sair de sua zona de conforto. É quando o conflito é revelado e sua relação com o principal mostra-se profunda. Ao resolver o problema, o herói resolve algo de grande importância em sua vida, como salvar sua família, resgatar um melhor amigo, e etc.

3 • Recusa ao chamado

Parte diretamente seguinte à apresentação do problema, quando o protagonista ainda sofre de um conflito interno e dúvida de sua própria capacidade. Afinal, foi mostrado que ele é apenas uma pessoa comum. Geralmente acontece por motivos que geram empatia com o público, como medo, insegurança, raiva e então permanece em sua zona de conforto.

4 • Encontro com o Mentor:

Quando alguém de fora do contexto chama a atenção do herói, e isso o motiva a agir. Pode ser um mentor, um desconhecido, ou até um evento. É o acontecimento chave para que o protagonista decida aceitar o desafio e seguir sua jornada. Nesta etapa ele também pode ganhar algum item que sirva de suporte para encorajá-lo, como uma arma secreta, um livro antigo, um treinamento e etc.

5 • Travessia para o novo Mundo:

Um dos pontos cruciais para o diferencial da sua história. É neste ponto que o protagonista descobre algo que irá mudar tudo, pode ser um segredo, uma nova ideia, um plano, algo que o faça encontrar um caminho para a solução e seguir firme.

6 • Testes, aliados e inimigos (Personagens Secundários):

Implementação de contratempos e confusões menores, que sirvam para que se apresentem novos personagens à história. Pode ser o momento de se apresentarem amigos ou companheiros animais (Técnica muito utilizada na Disney) e

também o desenvolvimento de inimigos de menor ameaça. Mostrar a desenvoltura do protagonista ao lidar com mais problemas pode o aproximar ainda mais do público, assim como aproximá-lo de novos indivíduos que irão o ajudar na jornada. Momento de aprendizado e evolução do herói.

7 • Aproximação da Caverna (momento reflexivo):

Chega um ponto em que o protagonista questiona suas habilidades, entrando em conflito interno novamente. É o momento em que o herói passa por alguma resolução para reafirmar sua capacidade e estar verdadeiramente pronto para enfrentar a parte final do problema.

8 • Provação Traumática:

O personagem é levado a todos os seus limites, em seu maior e principal desafio, e até estar quase tudo perdido. Mas nesse momento é apresentada toda a sua evolução e conhecimento adquiridos ao longo do caminho, então desta vez consegue superá-lo. Os aliados podem o ajudar e o motivar neste quesito.

9 • A Recompensa:

Após o fim do último confronto, o personagem recebe uma recompensa por sua vitória. Há muito tempo não utiliza-se mais bens materiais como recompensa, ou ao menos, não como única recompensa. Principalmente em histórias infantis, essa recompensa é a mensagem a ser passada, como a “moral” da história.

10 • O caminho de volta:

Durante o último trajeto, o personagem precisa fazer escolhas importantes, como se separar de seus amigos, ou viajar para um lugar muito longe de todos, após o fim da jornada, mas as decisões são ponderadas e realizadas, e o herói consegue finalmente voltar para casa, ou para o local de início da história.

11 • A ressurreição do Herói:

Em seu caminho de volta, já quase concluído, há uma última desavença, como um último susto antes de tudo dar certo definitivamente, é algo rápido e ameaçador, mas diferente do início, com toda sua experiência, ele consegue superá-la com mais facilidade. Geralmente a recompensa é utilizada neste momento, como o

senso de união depois de tempos de egoísmo, ou o sacrifício para ajudar alguém mais fraco. Algo que o protagonista não faria no início da jornada.

12 • O Retorno com o Elixir:

Quando o herói chega no ponto inicial e está apto para melhorar tudo ao seu redor, agora com os conhecimentos novos que ele possui. É revelada uma nova identidade e um novo reconhecimento ao herói, e ele termina triunfante.

Segundo Joseph Campbell, ao passar pelos 12 estágios, a narrativa está completa. Mas é possível não segui-los à risca e ainda obter bons resultados, afinal, o método é apenas uma base estrutural para libertar a mente do autor.

Por fim, segundo a Comunidade dos Resultados Digitais (2020), há várias dicas desenvolvidas por usuários experientes, que ajudam no desenvolvimento de planejamento do conto, e auxiliam na elevação de sua qualidade, como:

- Elaborar perguntas “nortes” que precisam ser respondidas:

- Para quem será contado?
- O que será contado?
- Qual a finalidade desta história?
- Em qual meio irá conta-la?

- Humanizar seu roteiro

Ter o público alvo muito bem definido, usar toda a linguagem e estratégia baseada em uma ou mais personas deste público. Quanto mais próxima a história for do leitor, mais ele se identificará com o protagonista e as aventuras percorridas.

- E Atenção na linguagem

Uma pesquisa prévia sobre a linguagem adequada para o público escolhido é sempre bem-vinda. Visto que uma linguagem inadequada é considerado um dos principais motivos de desencadeamentos de desinteresse em todas as mídias.

2.1.2.10 Brindes e Itens Promocionais

Como o projeto possui foco direcionado ao público infantil, e busca resgatar o interesse das crianças por mídias físicas, outro aspecto a se considerar foi o desenvolvimento e oferta de produtos simples e divertidos que pudessem acompanhar o livro em seu lançamento, como itens promocionais, afim de aumentar seu valor agregado, e servir como um atrativo extra para chamar a atenção das crianças.

Em virtude disso, foram pensados certos materiais de baixo custo e viés ecológico, que podem ser incluídos dentro da embalagem do produto de forma gratuita, sem aumentar excessivamente o custo final de produção do livro.

- Marcador de Páginas:

Feitos de papel, são uma alternativa interessante e de baixo custo. Viriam dentro do livro, e teriam temáticas baseadas nos personagens, contendo pequenos textos informativos, com dúvidas ou curiosidades sobre os animais apresentados.

Valor unitário orçado: R\$ 0,26 / unidade. Para 1000 unidades.



Figura 59: Exemplo de Marcador de Páginas

Fonte: <https://www.printi.com.br/marca-pagina>

- Adesivos Avulsos (Corte Especial):

Também de custo baixo, produzidos em couchê adesivo para maior durabilidade. Seriam feitos com faca especial e baseados nos personagens do livro, para acompanhar o marcador de páginas.

Valor unitário orçado: R\$ 0,21 / unidade. Para cada 1000 unidades. Como seriam 5 modelos no total (uma por personagem) teria custo total de: R\$ 1,05 para cada.



Figura 60: Exemplo de Adesivo com Corte Especial

Fonte: <https://www.graficasereiarte.com.br/produto/adesivo-personalizado>

- Cartelas de Adesivos:

Uma alternativa aos adesivos avulsos, sendo possível entregar mais artes unitárias por um preço semelhante, e possui acabamento e estética melhor.

Valor unitário orçado: R\$ 1,33 / unidade. Para 1000 unidades. (Cartela A6)



Figura 61: Exemplo de Cartela de adesivo

Fonte: <https://www.graficasereiarte.com.br/produto/adesivo-personalizado>

- Carteirinha de Protetor Ambiental

Produzida em papel, com o formato de um cartão de visitas comum, consiste em desenvolver um layout de identificação de protetor ambiental. Para que sirva como recompensa ao leitor, que após de ler o livro, possui mais conhecimento para ajudar os animais que os que ainda não leram. Custo Baixíssimo.

Valor unitário orçado: R\$ 0,15 / unidade. Para 1000 unidades. (90 x 48 mm)



Figura 62: Exemplo de Carteirinha Infantil

Fonte: <https://www.defensoria.to.def.br/noticia/com-carteira-infantil-especial-dpe-to-incentiva-a-vacinacao-de-criancas-faca-o-download-do-arquivo>

- Caixinha de Lápis de cor com papel reciclado

Com lápis feitos em corpo de madeira reutilizada, e embalagem feita em papel Reciclado, as Caixas de Lápis de cor são uma ótima opção para manter o projeto numa linha sustentável, e ainda assim oferecer brindes interessantes. O projeto pretende contar com uma sessão de atividades ao fim do livro, e nela também haveriam artes para colorir.

A Ideia seria incluir as caixas de Lápis na embalagem individual do produto (plástico que envolve o livro) e seria utilizado para fazer as atividades presentes. Serviria para agregar valor ao livro e também para atrair a atenção do público, não possui um custo tão baixo quanto os outros brindes apresentados, mas ainda assim é um valor possível.

Valor unitário orçado: R\$ 3,22 / unidade. Para 1000 unidades. (Caixa com 6 cores)

Valor unitário orçado: R\$ 4,91 / unidade. Para 1000 unidades. (Caixa com 12 cores)



Figura 63: Caixas de Lápis de cor Recicladas

Fonte: <https://www.360imprimir.com.br/caixa-de-lapis>

Encerrando a seção de brindes possíveis de serem inclusos no lançamento do livro, também foi feita uma pesquisa sobre itens adicionais que poderiam ser comercializados separadamente, caso os leitores gostem muito do produto e seja viável a criação de uma linha específica com objetivo comercial, como: Chaveiros, cartões postais, bottons, estamperia de roupas e acessórios com os personagens (Como blusas, jardineiras e bonés), bichos de Pelúcia dos personagens, Garrafinhas do tipo Squeezer para as crianças levarem para a escola e etc.

Mas para isso, seriam necessários estudos maiores sobre os materiais e fornecedores, assim como sobre descartes, pois o projeto ainda visa se manter em um viés ecologicamente correto, então seria feita uma busca sobre itens com o menor impacto ecológico possível.

2.1.3 Pesquisa Exploratória

Ainda na fase de coleta de dados, foi avaliada a importância de visitar espaços físicos e entrar em contato com pessoas, para adquirir maior sensibilidade sobre o assunto e entender melhor as opiniões e angústias do público-alvo.

2.1.3.1 Escola Municipal de Resende

Para a realização da Pesquisa de Campo, foram escolhidos alguns ambientes a serem analisados. O primeiro foi uma escola do Município de Resende, que permitiu uma visita às salas de aula da área de Educação infantil. As salas são aconchegantes e a maioria dos móveis são bem coloridos. Há estantes de livros infantis, revistas para colagem e copos com lápis de cor ao fundo das salas, e na maioria delas há diversos trabalhos de alunos pendurados nas paredes. As mesas, em sua maioria, não são individuais, incentivando sempre o trabalho em equipe.

Um dado de grande importância, foi que segundo as Professoras presentes, nesta escola a leitura é introduzida durante a alfabetização, no Primeiro ano do Ensino Fundamental I, e desenvolvida ao longo do mesmo ano, sempre motivando os alunos e evitando pressioná-los. Alguns poucos se adaptam super rápido e logo já sentem vontade de levar livros e revistas para casa, para mostrar aos pais, mas a maioria ainda apresenta grande relutância em relação aos mesmos. Parece que sentem até medo, como disseram.

Também foi comentado pelas professoras que o tema de “Animais em Extinção” especificamente, ainda não foi abordado em nenhum dos livros trabalhados com as crianças, os únicos disponíveis são sobre animais em geral, seguindo os padrões de apenas apresentar o nome, e no máximo, onde vivem. A educação ambiental propriamente dita, só é abordada oficialmente a partir do 3º ano, quando entra nos livros didáticos de Ciências. Antes disso, apenas pequenas atividades são realizadas eventualmente, em conjunto com outras turmas, para datas específicas, como o Dia do Meio Ambiente.

Não foi possível um contato muito direto com os alunos, por protocolo de segurança da escola e também por medidas preventivas em relação ao COVID-19. Mas foi informado pelas professoras que me atenderam e pela pedagoga do colégio que a maioria dos alunos tem um carinho grande por animais, principalmente os mais jovens que tem mais contato desde cedo, e que isso cresce cada dia mais.

Todos acreditam que provavelmente um material lúdico que abordasse questões importantes relacionadas à animais, e que não fosse estritamente didático seria provavelmente bem aceito por parte dos alunos e muito agradável de ser trabalhado por parte dos professores. Também não foram autorizadas fotografias dos alunos ou ambientes por protocolos de proteção à imagem dos alunos.

2.1.3.2 Editora de Impacto Social

A segunda análise foi feita em forma de entrevista virtual separada em etapas à uma editora Paulista de renome no recente mercado de Publicações de Impacto Social e Democratização da leitura.

Foi apresentado que desde 2008, trabalham com os chamados de Projetos Socioeditoriais (termo inventado e utilizado internamente pela própria empresa) que são produtos impressos de diversos conteúdos – como revistas, livros infantis, calendários, guias e etc, que sempre seguem 7 princípios:

- Os projetos sempre doam uma porcentagem do lucro de capa ou de produção para ONGS que lutam por grandes causas da atualidade.
- Os projetos visam democratizar a leitura, portanto costumam se manter abaixo do preço de mercado, assim disponibilizando uma maior acessibilidade à informação, sem que o lucro seja zerado.
- Buscam publicar sempre conteúdo positivo, como histórias reais e inspiradoras, relatos ou questões voltadas para a qualidade de vida.

- Consideram seu modelo de negócio um tanto quanto inovador, criando um vínculo entre todas as equipes e utilizando de recursos já existentes para conectar marcas à consumidores e às causas que ambos apoiam.
- Criam e acompanham todos os projetos de ponta-a-ponta, desde toda a produção editorial até a parte de divulgação e vendas.
- São transparentes e auditados do início ao fim, até nas doações e na prestação de contas pública, oferecendo total confiança.
- Sempre lançam projetos “ganha-ganha” onde tudo seja vantajoso para todos os agentes, até o consumidor final.

Também foi explicado pela equipe que as publicações são feitas em parceria com grandes marcas ou grandes redes de varejo, que distribuem, promovem e vendem seus produtos na área do caixa. Os varejistas escolhidos abrem mão do lucro e desta forma, a produção é viabilizada por um preço menor, afim de reforçar a democratização da leitura, um de seus ideais.

As principais causas apoiadas pela Empresa desde 2004, são: Educação & Cidadania, Saúde & Bem-estar, Vida Sustentável e Proteção Animal. Esta última sendo o principal motivo da escolha dessa Instituição para a pesquisa.



Figura 64: Coleções Publicadas pela Editora entrevistada

Fonte: Acervo pessoal da Autora

2.1.3.3 Exposição em Shopping de São Paulo

Por último, foi feita uma análise superficial de uma Exposição ocorrida no dia 18/04, dia Nacional do Livro Infantil, na região da Grande São Paulo. Neste dia, foram divulgadas várias exposições com foco na apresentação e venda de novos livros infantis por todo o Brasil, e foi possível realizar uma pequena visita a uma delas, montada em um Shopping do Grande ABC de São Paulo.

A data determinada nacionalmente para a celebração da importância dos Livros Infantis foi escolhida por ser o aniversário de Monteiro Lobato (Dia 18 de Abril), considerado o maior escritor de Livros Infantis da história do Brasil, e conhecido internacionalmente por suas obras, tanto as escritas, quanto adaptações feitas em formato de programas de TV ou séries.

Durante a visita pode-se perceber a escassez na variedade de temas dos Livros lançados nos últimos 10 anos, algo que inclusive era comentado com frequência pelos visitantes. Por mais que nos eventos houvessem informações úteis sobre a cultura nacional aplicada aos livros de Monteiro Lobato e a apresentação de temas relevantes da atualidade, que estavam presentes em algumas poucas obras, a avassaladora maioria do que estava à venda na área dos estandes consistia apenas em repetidas paródias ou releituras de fábulas e contos de fada já conhecidos (Aladim, Branca de Neve, Cinderela, Chapeuzinho Vermelho, João e Maria e etc). Cujas histórias não haviam nem sido escritas sob novas perspectivas, estavam apenas contando exatamente a mesma coisa, porém com ilustrações em estilos diferentes e as vezes capas duras ou interativas.

As obras infantis mais conhecidas pelo público continuaram sendo o Sítio do Pica-Pau Amarelo e a Turma da Mônica.

Também foi notória a padronização do estilo artístico nas obras infantis. A grande maioria seguiu um padrão de: Desenhos sem contorno, formas arredondadas, texturizadas como se fossem pintadas à giz, e simplificação de cenários e da anatomia humana (personagens sem cotovelos ou joelhos, seguindo estilos mais fluidos e menos realistas, sendo possível brincar mais com sua forma).

2.2 Imersão em Profundidade

2.2.1 Questionários

Após um estudo teórico, percebeu-se a necessidade de também ouvir as opiniões e angústias do público. Portanto, no intuito de criar uma conexão mais próxima, foram realizadas diversas entrevistas em relação ao tema do projeto.

Para alcançar o maior público possível, foi criado um questionário sobre Educação Ambiental Infantil e Leitura Infantil, dividido em duas partes de aproximadamente 9 perguntas, destinado à mães, pais e tutores de crianças entre 6 e 9 anos de idade. Com perguntas quantitativas e qualitativas, este foi distribuído em escolas privadas da região e outros estados, tendo resposta de 77 pessoas no total. Nas qualitativas, apenas algumas das respostas são citadas, mas caso haja interesse em conferir todas, estarão disponíveis na parte de “Anexos” ao fim do projeto.

• Possui quantos filhos?

77 respostas

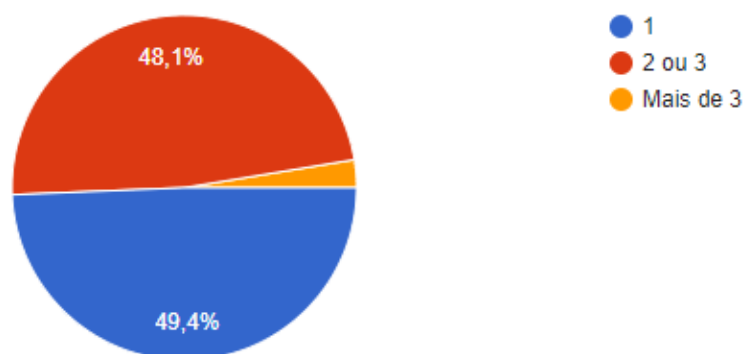


Figura 65: Gráfico com número de filhos dos entrevistados

Fonte: A autora

O questionário se inicia com algumas perguntas introdutórias. Na questão acima, compreende-se que a maioria dos entrevistados possui 1 filho, e em segundo lugar, 2 ou 3. Quase ninguém que respondeu a pesquisa possui mais de 3 filhos.

• Qual o sexo dos seus filhos?

 Copiar

77 respostas

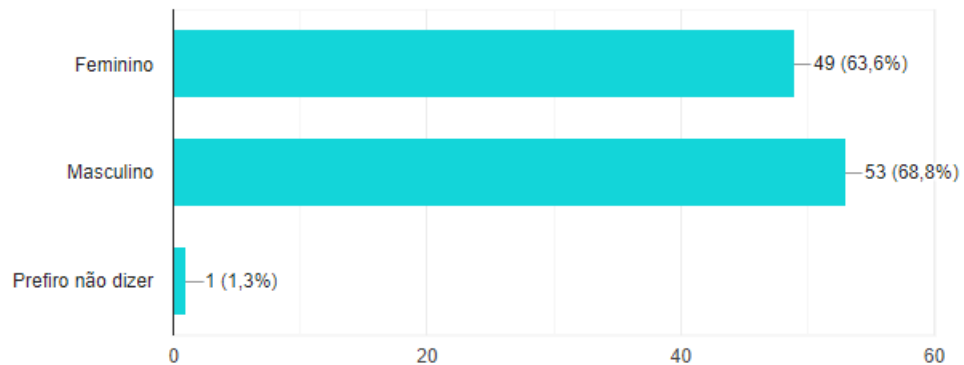


Figura 66: Gráfico com o sexo dos filhos dos entrevistados

Fonte: A autora

Acima, descreve-se a relação entre filhos do sexo feminino e masculino. Era possível marcar ambos, caso tivesse mais de um filho. Levando então à 63,6% para sexo feminino e 68,8% masculino. Uma pessoa apenas escolheu não dizer.

• Em qual faixa etária seus filhos se encontram?

 Copiar

77 respostas

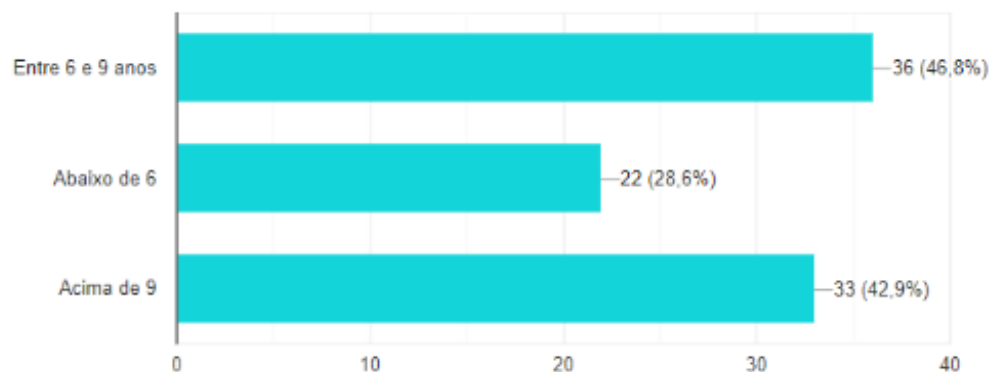


Figura 67: Gráfico com a faixa etária dos filhos dos entrevistados

Fonte: A autora

Nesta questão, prova-se que a maioria dos entrevistados têm filhos na faixa etária ideal para a análise, entre 6 e 9 anos, referentes à 46,8%. Em segundo, há também uma grande quantidade que possuem filhos acima de 9 anos.

1 • Seus filhos têm contato com animais?



77 respostas

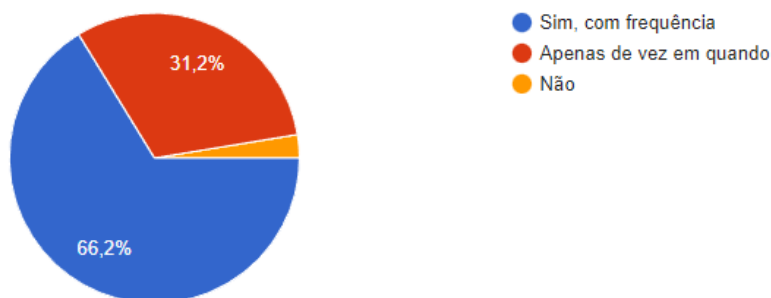


Figura 68: Gráfico com o nível de contato que os filhos tem com animais

Fonte: A autora

Após as questões introdutórias, iniciou-se o assunto sobre educação ambiental infantil. Nesta primeira questão, obteve-se que a maioria, simbolizando 66,2% dos filhos dos entrevistados, possuem contato com animais frequentemente. Enquanto 31,2% tem contato apenas de vez em quando.

2 • Qual o nível de contato que seus filhos têm com a Natureza? (Frequência com que praticam atividades ao ar livre, por exemplo)



77 respostas

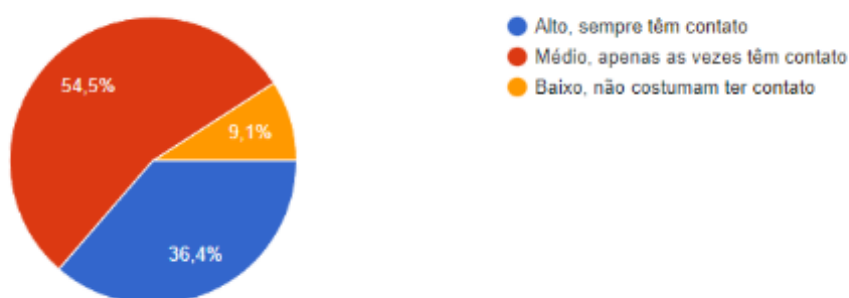


Figura 69: Gráfico com o nível de contato que os filhos tem com a natureza

Fonte: A autora

Seguindo o questionamento sobre animais, foi perguntado sobre o contato com a natureza em geral, no âmbito de realizar atividades ao ar livre. Mais da metade (54,5%) dos filhos só tem contato com o ar livre as vezes, enquanto 36,4% alegam que os filhos possuem alta frequência de contato com a natureza.

3 • Para você, qual o grau de importância da Educação Ambiental na vida dos seus filhos?



77 respostas

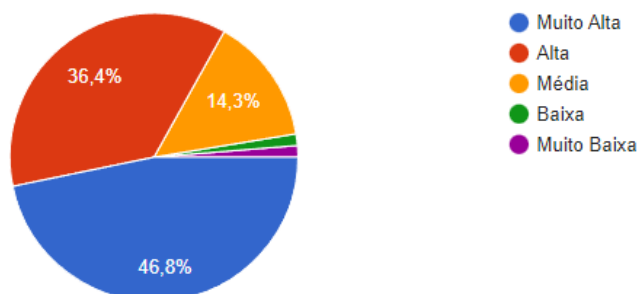


Figura 70: Gráfico com grau de importância da educação ambiental

Fonte: A autora

A questão acima mostrou-se muito relevante, pois prova que 83,2% dos entrevistados assinalaram que a Educação Ambiental é de alta ou muito alta importância na vida de seus filhos. Menos de 15% marcaram Média ou menos.

4 • Onde seus filhos estudam, há alguma abordagem sobre Educação Ambiental? (Trabalhos, aulas ou atividades sobre o assunto)



77 respostas

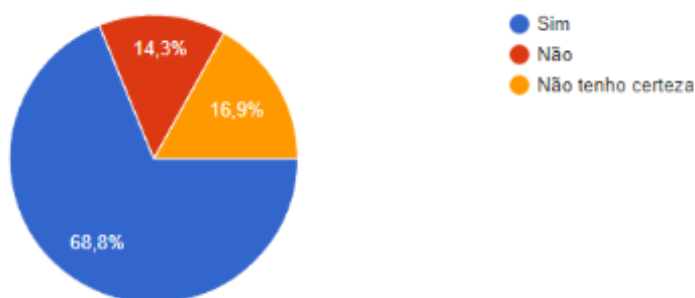


Figura 71: Gráfico sobre abordagem da Educação Ambiental nas escolas

Fonte: A autora

Na questão acima, descobriu-se que quase 70% dos entrevistados tem certeza que as escolas de seus filhos falam sobre Educação Ambiental, mostrando uma receptividade maior das instituições pelo tema. 16,9% não tem certeza e apenas 14,3% tem certeza de que não há abordagem semelhante nas escolas de seus filhos.

5 • Gostaria que seus filhos aprendessem mais sobre o tema, como por exemplo, reconhecer animais em extinção e o que fazer para ajudar a preservá-los?



77 respostas

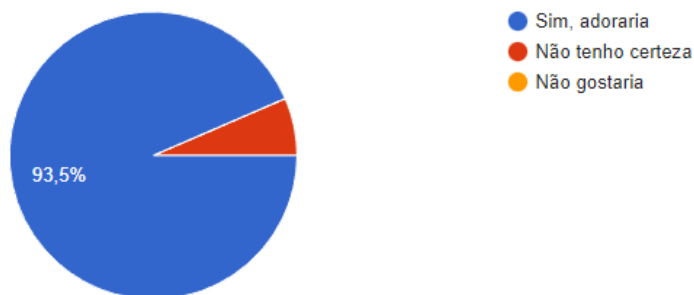


Figura 72: Gráfico sobre o Interesse dos pais pela conscientização dos filhos

Fonte: A autora

A questão acima provou-se de grande importância, pois mostrou que praticamente 100% dos entrevistados acham relevante e querem que seus filhos aprendam mais sobre o assunto abordado pelo projeto. Ninguém assinalou que não gostaria, e apenas 6,5% demonstrou não ter certeza ainda.

6 • Você sabe quais são os animais favoritos dos seus filhos? Se sim, listar abaixo:

77 respostas

Figura 73: Questão sobre os animais preferidos do público

Fonte: A autora

A questão N° 6 foi qualitativa, apenas para reunir informações sobre os tipos de animais preferidos do público. Assim, a ideia seria alinhar as famílias e raças dos animais preferidos com possíveis espécies em extinção que fossem visualmente semelhantes. Algumas das respostas mais recebidas foram:

- Gatos, Cachorros e Hamsters
- Coelhos, Pássaros e Ursos
- Macacos, Pandas e Coalas

- Animais selvagens, como leão, tigre, girafa, elefante e zebra
- Raposas, focas e Lobos
- Animais exóticos como axolote, tarântula, avestruz e chinchila
- Animais marinhos em geral, como baleia, tubarão e peixes

7 • Seus filhos conhecem algum animal que esteja em extinção? Qual?

77 respostas

Figura 74: Os animais em extinção conhecidos pelo público

Fonte: A autora

A questão N° 7, também qualitativa, buscava entender quais animais já eram conhecidos pelo público. Muitas respostas listavam exatamente os mesmos. Mas alguns diferentes também foram citados. Dentre as 77 respostas, algumas foram:

- Arara-azul
- Mico-Leão-Dourado
- Onça Pintada
- Panda, Coala, Puma
- Papagaios
- Panda Vermelho
- Tigre Siberiano
- Chinchila
- Peixe-boi, Lobo Guará e Boto Rosa
- Quokka, Wombat, Axolote
- Baleia Azul
- Tartaruga Marinha
- Tubarão branco

8 • Acredita que seus filhos gostariam de uma história de aventura que envolva a preservação de animais em extinção?



78 respostas

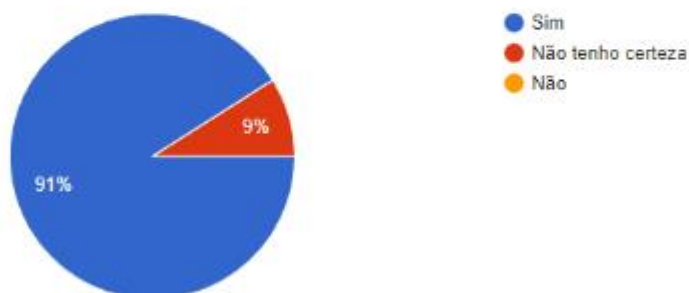


Figura 75: Gráfico sobre o interesse dos filhos por aventuras com o tema

Fonte: A autora

Após as qualitativas, foi levantado um questionamento simples sobre o possível interesse das crianças por uma história de aventura baseada neste tema. Praticamente 100% das respostas foram positivas. Apenas 9% não tiveram certeza.

9 • O que você NÃO gostaria que estivesse presente em uma aventura que envolva a preservação de animais em extinção?

57 respostas

Figura 76: O que os pais não gostariam que acontecesse na história

Fonte: A autora

E para concluir a primeira parte, foi feita uma pergunta qualitativa sobre o que os próprios pais não gostariam que estivesse presente na história quando seus filhos fossem ler. Algumas questões que mais se repetiram, foram:

- Violência contra os animais de forma explícita, como morte, maus tratos, tráfico
- Finais sem esperança, tristes, caçadores vencendo ou sem propor solução alguma
- Animais sem carisma e repetitivos, apresentando os mesmos que todos já conhecem
- Ideologia política, e material estritamente educativo, dando lição de moral apenas

1 • Seus filhos já sabem ler?

78 respostas

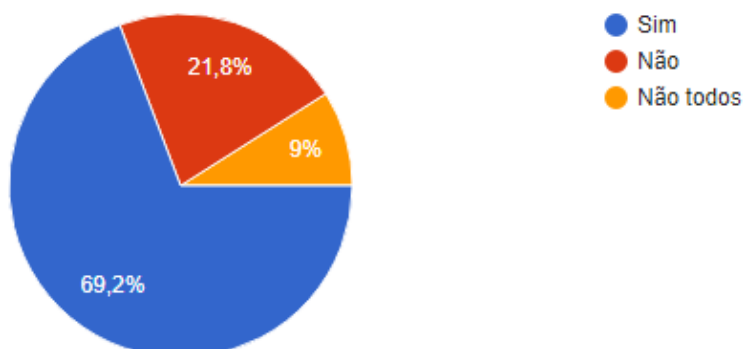


Figura 77: Gráfico sobre nível de alfabetização dos filhos dos entrevistados

Fonte: A autora

Iniciando a segunda parte do questionário (Sobre Leitura Infantil), foi feita uma pergunta sobre o nível de alfabetização dos filhos dos entrevistados. 70% aproximadamente assinalaram que seus filhos já sabem ler. Enquanto em torno de 30% ainda possuem ao menos um filho que não sabe ler.

2 • Seus filhos Gostam de ler / Gostam que você leia histórias para eles?

Copiar

78 respostas

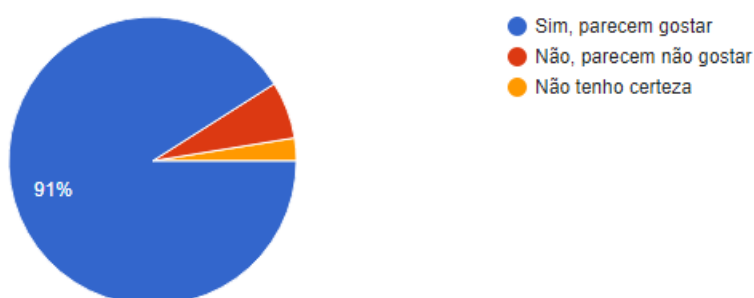


Figura 78: Gráfico sobre o interesse dos filhos dos entrevistados por histórias

Fonte: A autora

Seguindo neste caminho, também questionou-se sobre o interesse de seus filhos por histórias. Tanto ler histórias quanto ouvir seus pais lendo para eles. Novamente, quase 100% das respostas foram positivas. Apenas 9% dizem que não.

3 • Na sua casa é comum o hábito da leitura?

 Copiar

78 respostas

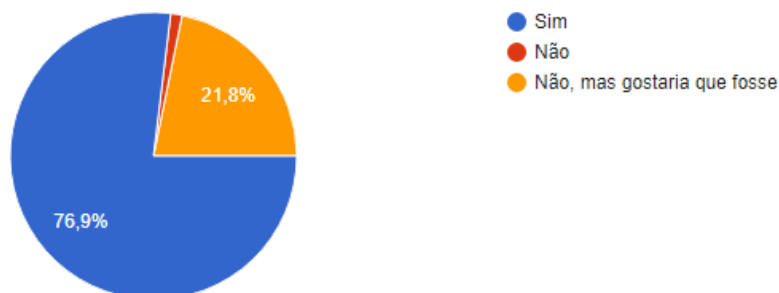


Figura 79: Gráfico sobre o hábito de leitura dos entrevistados

Fonte: A autora

Na questão acima, tentou-se descobrir mais sobre o hábito de leitura de cada entrevistado. 76,9% confirmou que é comum este hábito em suas casas, enquanto 21,8% disseram que não, mas alguns ainda gostariam de adquiri-lo.

4 • Seus filhos aparentam ter interesse em outras mídias que contam histórias, como jogos, filmes ou quadrinhos? Se sim, quais?

72 respostas

Figura 80: Pergunta sobre o interesse das crianças em outras mídias

Fonte: A autora

Desta vez, foi feita uma pergunta qualitativa sobre outras mídias que pudessem interessar as crianças hoje em dia, e as respostas se mostraram bem homogêneas. Em sua maioria, as mídias que mais os interessam são:

- Animações/Cartoons
- Filmes/Séries
- Videogames e Canais de Youtube sobre games
- Conteúdos variados em Streamings
- Quadrinhos e Gibis (em menor quantidade)

5 • Seus filhos se interessam por desenhos de forma geral? (Desenhar, assistir desenhos animados, ler livros com mais ilustrações e menos texto, etc)



78 respostas

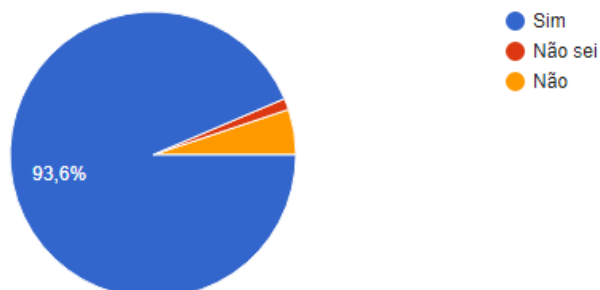


Figura 81: Gráfico sobre o interesse das crianças por desenhos

Fonte: A autora

Em uma pergunta mais específica, questionou-se sobre o nível de interesse dos filhos por desenhos de forma geral. 93,6% assinalaram que sim, enquanto menos de 7% não tinha certeza ou achava que não.

6 • Você ou seus filhos já leram algum livro ilustrado?



78 respostas

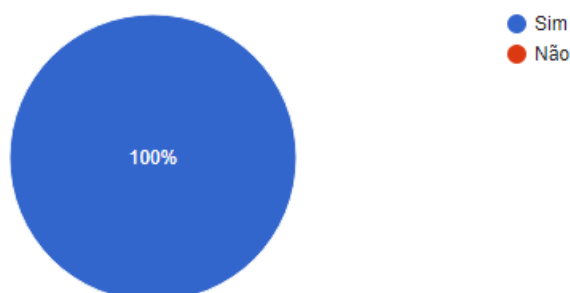


Figura 82: Gráfico sobre livros ilustrados

Fonte: A autora

Na questão acima, N°6 da segunda parte, todos os entrevistados (100%) confirmam que já leram livros ilustrados, ou que seus filhos já leram.

7 • O que você acha que prejudica o interesse das crianças por livros infantis?

78 respostas

Figura 83: Pergunta sobre o que prejudica o interesse das crianças nos livros

Fonte: A autora

Chegando ao fim do questionário, foram feitas mais algumas perguntas qualitativas. Esta foi sobre o que os pais acreditam que possa prejudicar o interesse dos filhos por livros infantis. Combinando algumas das respostas, foram:

- Histórias rasas e irrelevantes, sempre sobre os mesmos temas (Escassez de Temas)
- Histórias que demoram para desenrolar, lentas, ou bobas demais
- Falta de um visual atrativo, como cores vivas e desenhos bonitos
- Falta de incentivo por parte dos pais, por falta de tema ou de interesse
- Linguagem simplória demais, fazendo com que se sintam burras
- Internet e mídias digitais, como jogos e tempo no celular
- Muito texto, pois no início elas não sabem como imaginar as coisas
- Personagens novos e memoráveis, com carisma. Sempre lembram dos mesmos.

8 • O que você acha que ajudaria a prender o interesse dos seus filhos em um livro ilustrado infantil sobre animais em extinção?

78 respostas

Figura 84: Pergunta sobre o que prenderia o interesse das crianças nos livros

Fonte: A autora

Em oposição à pergunta N°7, esta questão buscava opiniões sobre o que os pais achavam que poderia prender o interesse dos filhos em livros ilustrados. Fazendo conjuntos com os pontos mais abordados nas respostas, pode-se enfatizar:

- Histórias que atissem a curiosidade, suspenses leves e temas inéditos
- Visual atrativo, animais bonitos e paisagens bem coloridas, ilustrações grandes

- Histórias rimadas, que pudessem ajudar a criança a decorar
- Bom desfecho e com um teor engraçado
- Personagens contagiantes que as crianças lembrarão e citarão depois
- Estilo parecido com o que eles já consomem e gostam
- Espaços interativos ao fim do livro, como quiz, jogos, imagens para colorir, atividades de memorização e imagens para encontrarem algo
- Fichas com mais informações sobre os animais ao final
- Carteirinha de protetor da natureza ao fim do livro para destacar
- Foco na aventura e nas ilustrações bonitas
- Questionários que pudessem testar a memorização das crianças

* Alguma sugestão ou opinião final para o projeto?

78 respostas

Figura 85: Sugestões Finais

Fonte: A autora

Por fim, foi criado um campo aberto para sugestões finais, onde os entrevistados poderiam escrever o que quisessem sobre o projeto. Críticas, ideias ou opiniões pessoais. Um resumo dos principais pontos sugeridos:

- Uma história que desperte amor e carinho, não só apontar o dedo para humanos
- Considerar possibilidade do Leitor Mirim interagir fisicamente com a obra
- Fazer brindes e eventos para leitores, como pintar a capa ou criar um personagem, aí ganha carteirinha, bonecos, copos, chaveiros, bottons do livro
- Animais que falam e ajudam na história. Com Ensinaamentos de forma lúdica.
- Usar linguagem e visual apropriado para a idade. Capa e desenhos com cores vivas.
- Apostar na diversão do leitor, pois assim irá comentar com os amiguinhos sobre.

3 ANÁLISE E SÍNTESE

3.1 Análise

Depois de uma análise mais profunda acerca dos dados coletados, confirmou-se que a melhor solução para os problemas encontrados seria o desenvolvimento de um Livro Ilustrado não didático sobre animais em extinção, que obtivesse além da história, jogos e atividades de lazer a partir das informações ou personagens do livro, e que pudessem motivar a criança a se interessar pelo assunto sem um viés diretamente educacional, para evitar que pareça intimidador ou entediante para o público infantil.

Também seria interessante criar um vínculo da leitura tradicional com a tecnologia, através de atividades extras que utilizassem os celulares, pois segundo as pesquisas realizadas, um dos maiores motivos do afastamento da leitura durante a infância nos dias de hoje é o dinamismo e a versatilidade das mídias digitais.

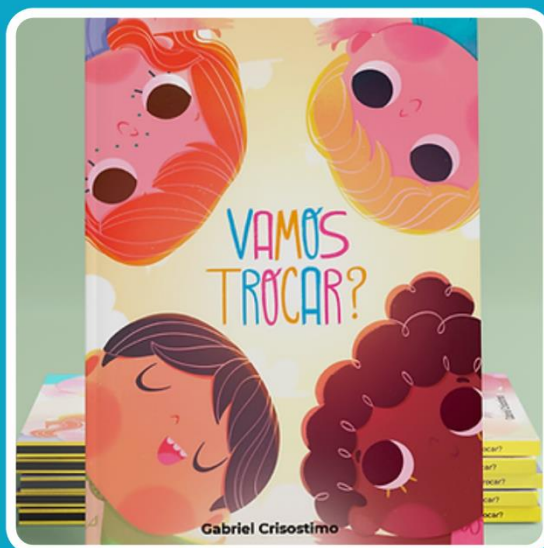
3.1.1 Análise de Similares

Tendo em vista a decisão tomada, viu-se uma necessidade de ampliação do repertório conhecido sobre o assunto. Tanto de livros infantis, quanto livros sobre animais e sustentabilidade/respeito à natureza.

Para, foram escolhidas e analisadas 6 obras infantis ilustradas, que possuem certas semelhanças com o projeto em questão. A análise busca tanto soluções já utilizadas por profissionais na área, para que auxiliem na assertividade do projeto, quanto erros e questões que devem ser apontadas e evitadas no desenvolvimento do livro.

Além da Ficha de informações básica de cada livro, também será feita uma análise de PNI (Pontos Positivos, Pontos Negativos e Pontos Interessante) de cada peça gráfica, para complementar os estudos já feitos anteriormente.

Quadro 2: Ficha de Similares - Vamos Trocar?



Título	Vamos Trocar? - 2020
Autor	Gabriel Crisostimo
Editora	Publicação Independente do Studio Alaska
Tema	Conto sobre Liberdade e amizade entre crianças
Capa	Couchê Fosco 300g - 4x4
Miolo	Couchê Fosco 150g - 4x4
Orelha	Sim. Orelhas de 8 cm
Lombada	Sim. Lombada Quadrada
Acabamento	Laminação Fosca com Verniz Localizado
Encadernação	Brochura de Capa Flexível
Qtd. Páginas	44 páginas

Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Visualmente chamativo, folhas internas e encadernação bem resistentes, acabamentos na capa e leitura agradável ao olhar, ótimo uso das cores.

Pontos Negativos: Não possui nenhum conteúdo extra interativo, apenas a história.

Pontos Interessantes: Todas as páginas possuem ilustrações duplas bem coloridas

Quadro 3: Ficha de Similares – O Pequeno Príncipe



Título	O Pequeno Príncipe - Para Colorir - 2015
Autor	Antoine de Saint-Exupéry
Editora	Casa da Palavra
Tema	Conto clássico do Pequeno Príncipe
Capa	Cartão Supremo 250g - 4x0
Miolo	Offset 90g - P&B
Orelha	Sim. Orelhas de 20 cm (tamanho da capa)
Lombada	Sim. Quadrada
Acabamento	Sem nenhum enobrecimento
Encadernação	Brochura de Capa Flexível
Qtd. Páginas	92 páginas

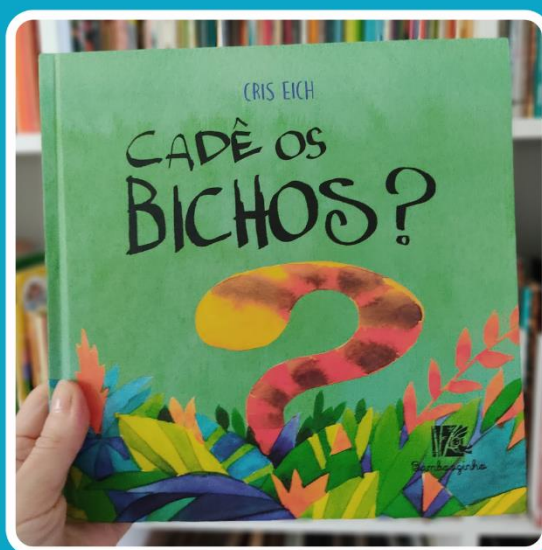
Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Aparência minimalista e com uma fonte de fácil leitura e grande.

Pontos Negativos: Muito frágil, papel com gramatura baixa e capa muito flexível.

Pontos Interessantes: Livro interativo, as ilustrações vêm todas em preto e branco para a criança colorir. Ilustrações bem grandes e a maioria ocupando toda a página.

Quadro 4: Ficha de Similares – Cadê os Bichos?



Título	Cadê os Bichos? - 2020
Autor	Cris Eich
Editora	Bon Bini Books
Tema	Natureza - E se as árvores acabassem?
Capa	Couchê Fosco 250g - 4x4
Miolo	Couchê fosco 150g - 4x4
Orelha	Não possui orelhas
Lombada	Sim. Quadrada
Acabamento	Laminação Fosca na Capa
Encadernação	Brochura de capa Flexível
Qtd. Páginas	28 páginas

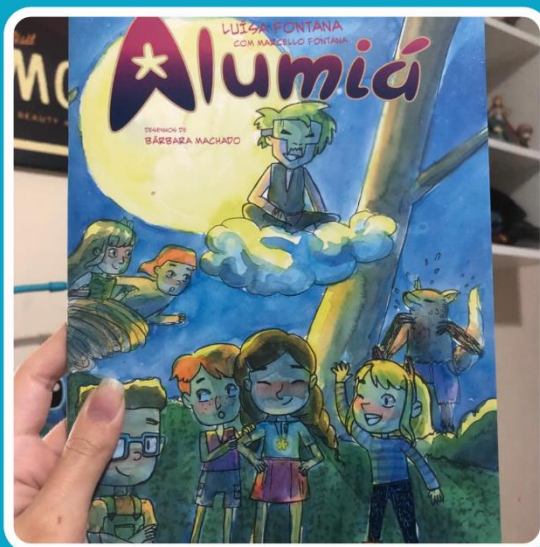
Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Boa diagramação e boa forma de unir as ilustrações com o texto.

Pontos Negativos: Não foram encontrados.

Pontos Interessantes: Temática interessante com abordagem bem lúdica sobre o desmatamento, apesar de ser um pouco melancólico para uma literatura infantil.

Quadro 5: Ficha de Similares – Alumiá



Título	Alumiá - 2017
Autor	Luísa Fontana & Marcelo Fontana
Editora	Quadro a Quadro
Tema	4 Contos de temática folclórica e sobrenatural
Capa	Couchê Fosco 150g - 4x0
Miolo	Couchê Brilho 19g - 4x4
Orelha	Sim. Orelhas de 8 cm
Lombada	Não possui Lombada
Acabamento	Laminação Fosca
Encadernação	Canoa (Grampos)
Qtd. Páginas	48 páginas

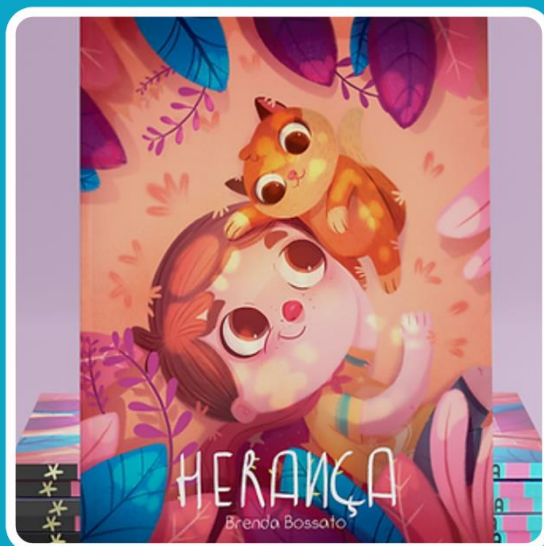
Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Cores chamativas e bem saturadas, leitura confortável ao olhar.

Pontos Negativos: Muito frágil, a capa e o miolo possuem uma gramatura bem baixa e sem nenhum acabamento, e os grampos espetam, não sendo totalmente seguro.

Pontos Interessantes: Estilo de ilustração semelhante à ilustrações infantis

Quadro 6: Ficha de Similares – Herança



Título	Herança - 2019
Autor	Brenda Bossato
Editora	Publicação Independente
Tema	Conto sobre perdas de forma fantasiosas
Capa	Couchê Fosco 300g - 4x4
Miolo	Couchê brilho 170g - 4x4
Orelha	Sim. Orelhas de 7 cm
Lombada	Sim. Quadrada
Acabamento	Laminação Fosca e Verniz Localizado na Capa
Encadernação	Brochura de Capa Flexível
Qtd. Páginas	52 páginas

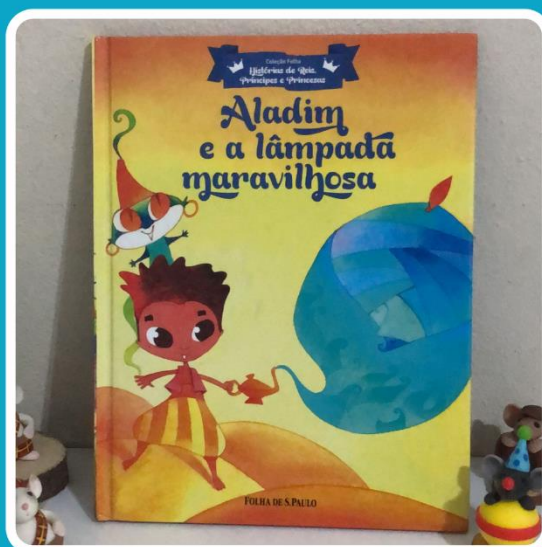
Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Paletas de cores e Harmonização ótima, resistente, bem acabado.

Pontos Negativos: Sobreposição de elementos da diagramação em algumas páginas (erros gráficos) que provavelmente não foram percebidos na revisão.

Pontos Interessantes: Conteúdos extras ao fim do livro, atividades e interatividade.

Quadro 7: Ficha de Similares – Aladim e a lâmpada maravilhosa



Título	Aladim e a Lâmpada Maravilhosa - 2017
Autor	Laiz de Carvalho: Adaptação de Antoine Galland
Editora	Folha de S. Paulo
Tema	Conto clássico de Aladim e a Lâmpada
Capa	Capa Dura com laminação fria
Miolo	Couchê brilho 90g - 4x4
Orelha	Não possui orelhas
Lombada	Sim. Quadrada
Acabamento	Verniz
Encadernação	Hot Melt de Capa Dura
Qtd. Páginas	24 páginas

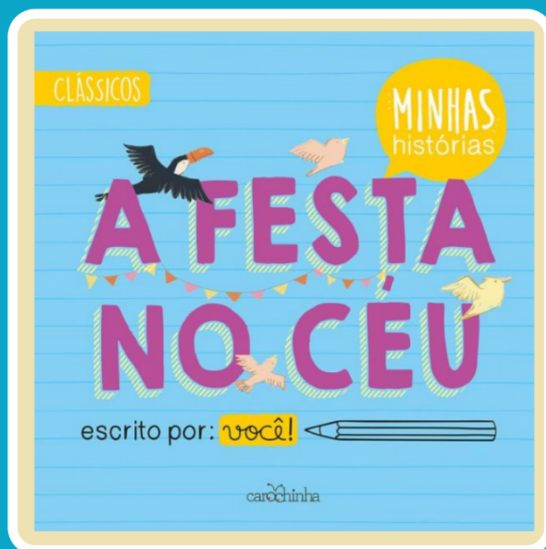
Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Capa dura e verniz, bem resistente, capa e páginas bem coloridas.

Pontos Negativos: Papel do Miolo com gramatura baixa, tornando o manuseio frágil.

Pontos Interessantes: Estilo de desenho diferente do comum, sem seguir o visual padronizado de livros infantis de atualmente. Cores bem vivas e contrastadas entre si.

Quadro 8: Ficha de Similares – A Festa no Céu



Título	A Festa no Céu - 2017
Autor	Rita Gonzalez e Gabriela Gil
Editora	Editora Carochinha
Tema	Como levar a tartaruga ao céu para a festa das aves?
Capa	Couchê Fosco 250g - 4x0
Miolo	Couchê fosco 115g - 4x4
Orelha	Não possui orelhas
Lombada	Sim. Quadrada
Acabamento	Laminação Fosca
Encadernação	Brochura de Capa Flexível
Qtd. Páginas	32 páginas

Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Ilustrações atrativas em todas as páginas, deixando bem colorido.

Pontos Negativos: Papel do Miolo com gramatura baixa, tornando o manuseio frágil.

Pontos Interessantes: Interativo. A partir da sinopse, a ideia é a criança escrever a história, sendo guiada pelas ilustrações no fundo das páginas, para exercitar a escrita.

Quadro 9: Ficha de Similares – A Pequena Lagarta



Título	A Pequena Lagarta - 2021
Autor	Flávio Colombini
Editora	Publicação Independente
Tema	Conto sobre respeitar sua evolução e sua trajetória
Capa	Couchê Fosco 250g - 4x0
Miolo	Couchê brilho 115g - 4x4
Orelha	Não possui orelhas
Lombada	Não possui Lombada
Acabamento	Não possui Acabamentos Especiais
Encadernação	Canoa (Grampos)
Qtd. Páginas	24 páginas

Fonte: A Autora

Pontos Positivos: Ilustrações em todas as páginas, bem integradas com o texto.

Pontos Negativos: Sem nenhum acabamento especial, em baixa gramatura e frágil.

Pontos Interessantes: Projeto gráfico bem harmônico, com um semblante pacífico. Paleta de cores combina muito com o jeito da história.

3.1.2 Cartões de Insights.

Para melhor visualização dos dados obtidos através das pesquisas, foram criados 68 Cartões de Insights, que concentram os pontos mais importantes e úteis.



Figura 86: Agrupamento de Cartões de Insights do 1 ao 20

Fonte: A autora

<p>LINGUAGEM</p> <p>Não usar linguagem simplória demais para o público</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>BRINDES</p> <p>Fazer brindes que venham com o livro para quem comprar a versão física</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>BRINDES II</p> <p>Marca Página, cartelas de adesivos, bottom de protetor, artes para colorir, pôsteres e etc</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>SUSPENSE LEVE</p> <p>Histórias de aventura com leve suspense intrigam as crianças</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>
<p>FICHAS</p> <p>Fichas divertidas no final do livro com mais informações dos animais</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>QUIZ E JOGOS</p> <p>Atividades divertidas que pontuem o quanto ele aprendeu, tipo um almanaque</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>ATIVIDADES</p> <p>Atividades de desenhar os personagens do livro ou pintar artes do livro</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>	<p>TEXTURAS</p> <p>Texturas diferentes em cada animal para o lado sinestésico</p> <p>TEMA: PARA A HISTÓRIA FONTE: QUESTIONÁRIOS / ENTREVISTAS</p>
<p>ENCADERNAÇÃO</p> <p>Lombada quadrada e de preferência capa rígida ou dura</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK E SIMILARES</p>	<p>RESISTÊNCIA</p> <p>Gramaturas mais altas e laminações pra deixar mais resistente à criança</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>TIPO DE PAPEL</p> <p>Recomenda-se couché para livros ilustrados, para miolo e capa</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>FORMATO</p> <p>Padrão Série A ou Quadrado tem melhor aproveitamento</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>
<p>TEXTURA</p> <p>Laminações de Verniz e Soft-Touch ajudam a criar texturas na capa</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>IMPRESSÃO</p> <p>4x4 e com impressões de página dupla para ter mais impacto</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>ORELHAS</p> <p>Orelhas enrijecem ainda mais a capa e servem de espaço para info</p> <p>TEMA: CONSTRUÇÃO DO LIVRO FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>CONTEXTO</p> <p>Criar um propósito para cada personagem. É importante terem um passado e uma história</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>
<p>FORMAS BÁSICAS</p> <p>Utilizar formas básicas para que a silhueta seja memorável</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>MUNDO</p> <p>Esclarecer contexto. Em que mundo/época se passa? Deixar claro se ambos forem fictícios</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>ARQUÉTIPO</p> <p>Criar personalidades intensas e caricatas para gerar empatia pelos personagens</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>RETA VS CURVA</p> <p>Contrastar reta com curva em linhas opostas para gerar fluidez</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>
<p>THUMBNAILS</p> <p>Utilizar thumbnails para conferir silhueta e unidade do design</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>PMG</p> <p>Exagerar no tamanho de pontos específicos: enfatizar características</p> <p>TEMA: CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>CONFIGURAÇÃO DE CORES</p> <p>Arquivo para impressão sempre em CMYK, a escala de cor pigmento</p> <p>TEMA: UTILIZAÇÃO DAS CORES FONTE: PESQUISA DESK</p>	<p>CORES QUENTES E FRIAS</p> <p>Utilizar paletas quentes ou frias para agregar sentimento às cenas</p> <p>TEMA: UTILIZAÇÃO DAS CORES FONTE: PESQUISA DESK</p>

Figura 87: Agrupamento de Cartões de Insights do 21 ao 44

Fonte: A autora



Figura 88: Agrupamento de Cartões de Insights do 44 ao 68

Fonte: A autora

3.1.3 Diagrama de Afinidades

Após a geração dos cartões de insights, eles foram agrupados de acordo com suas afinidades, gerando 7 grupos: Ilustração, Design, Editorial, Público Infantil, Meio Ambiente, A História e Interatividade, para melhor organização em momentos de consulta. Dentro de cada tema, os cartões foram hierarquizados de acordo com sua relevância, mas todos os temas possuem peso semelhante para o projeto.



Figura 89: Diagrama de Afinidades Grupo 1: Interatividade

Fonte: A autora

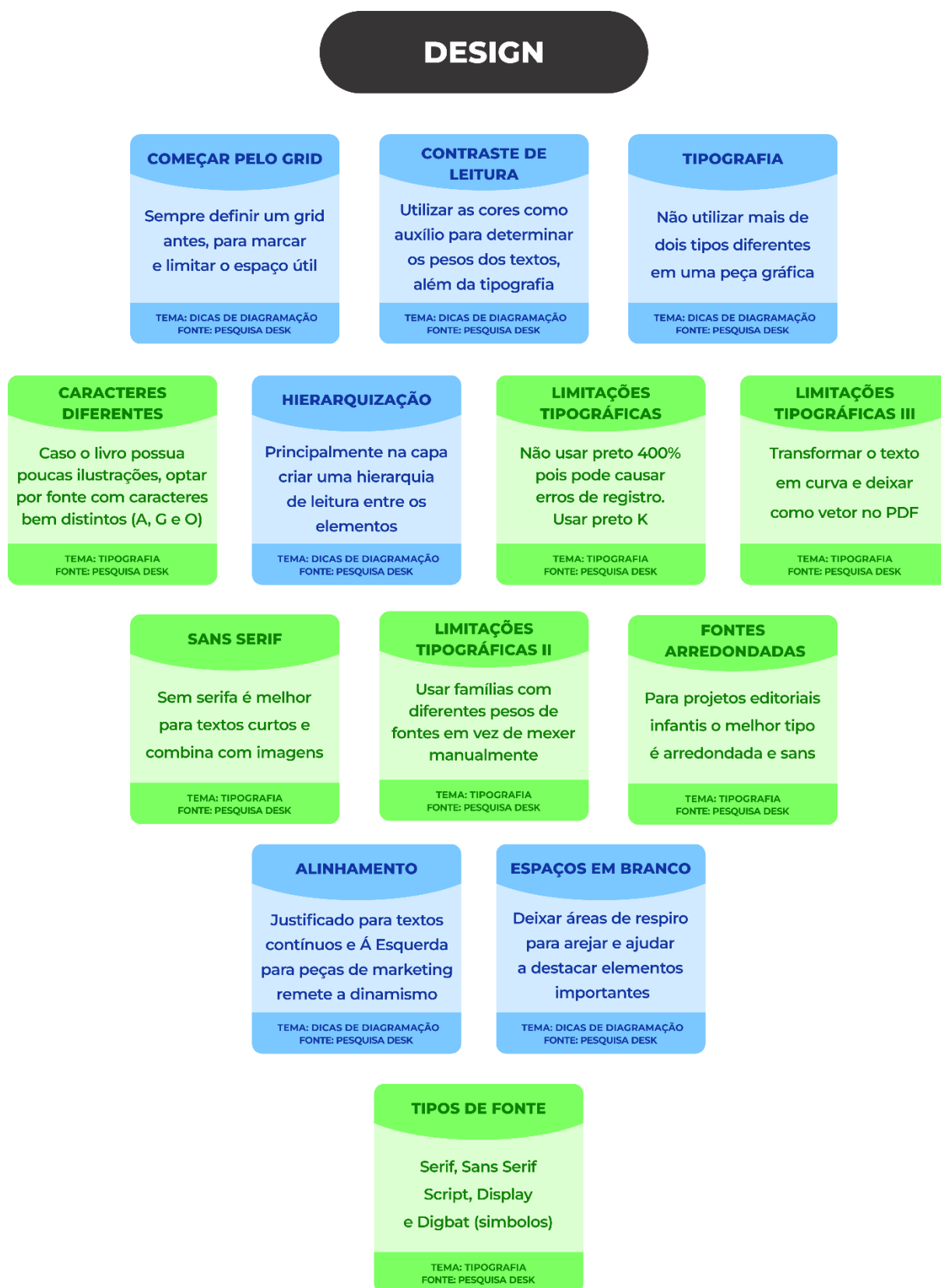


Figura 90: Diagrama de Afinidades Grupo 2: Design

Fonte: A autora



Figura 91: Diagrama de Afinidades Grupo 3: Editorial

Fonte: A autora

MEIO AMBIENTE



Figura 92: Diagrama de Afinidades Grupo 4: Meio Ambiente

Fonte: A autora

ILUSTRAÇÃO



Figura 93: Diagrama de Afinidades Grupo 5: Ilustração

Fonte: A autora



Figura 94: Diagrama de Afinidades Grupo 6: Público Infantil

Fonte: A autora



Figura 95: Diagrama de Afinidades Grupo 7: A História

Fonte: A autora

3.1.4 Mapa Conceitual

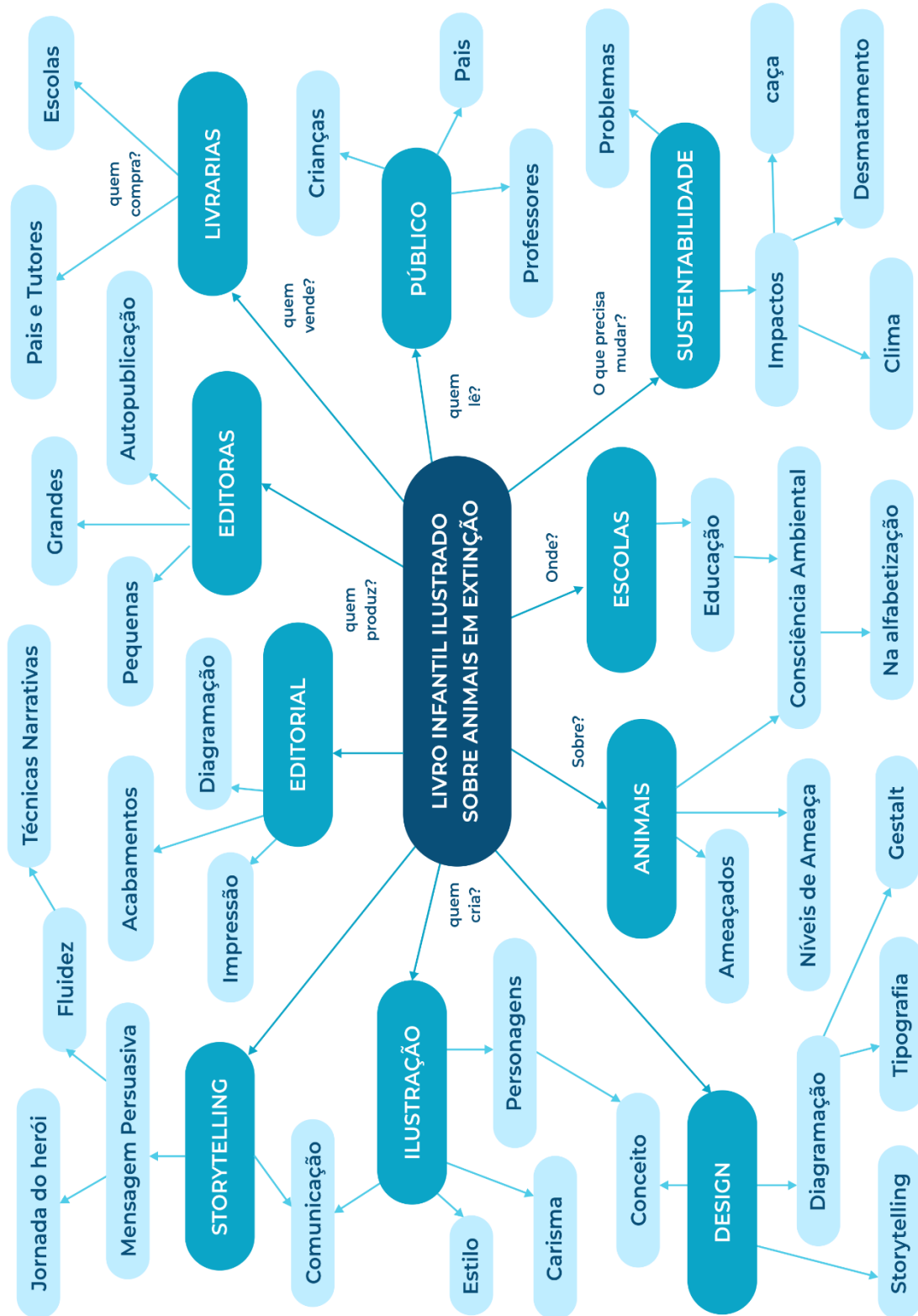


Figura 96: Mapa Conceitual

Fonte: A autora

3.2 Síntese

Em razão da organização e hierarquização de informações realizada na fase de análise, através das Fichas de Similares, Cartões de Insight, Diagrama de Afinidades e Mapa Conceitual, será possível visualizar uma melhor proposta de solução para o problema.

Como todos os materiais adquiridos apontaram para a mesma resposta, pode-se concluir que a melhor solução para o projeto será a criação de um Livro Ilustrado Infantil, que trate sobre a temática de animais em extinção ao redor do mundo, sem uma índole didática. O livro deverá abordar o assunto de forma lúdica, através de uma aventura fantasiosa, com muitas ilustrações e uma paleta de cores harmônica. Devido ao público entre 6 e 9 anos de idade, a diagramação poderá conter uma quantidade levemente maior de texto por página, e ilustrações mais completas e ambientadas, mas ainda com uma tipografia sem serifas e integrada às ilustrações.

Deverá conter um personagem principal de aparência icônica e baseado no público-alvo, para gerar identificação e empatia pela trama, assim como personagens coadjuvantes memoráveis que enriqueçam o enredo. Ao menos parte dos animais retratados devem ser diferentes dos já conhecidos em outras mídias infantis, para criar curiosidade e maior conscientização sobre outras espécies. O roteiro deverá seguir a base dos 12 Passos da Jornada do Herói, de Joseph Campbell. E o projeto também pode ter itens extras para acompanhar o livro, como brindes, uma sessão de atividades interativas e desafios utilizando o auxílio da internet ou celular.

3.2.1 Personas

A partir das opiniões coletadas nos questionários e nas perguntas pessoais, foram traçados 6 perfis que podem representar o público-alvo do projeto, e que se encaixariam como os usuários mais próximos dos ideais. Eles foram divididos em três categorias, sendo 2 crianças, com as idades mínima e máxima para o projeto, pais com estilos de vida diferentes, e 2 editoras de portes e nichos literários diferentes.



Figura 97: Infográfico da Persona 1 – Amanda Bianchi

Fonte: A autora



Figura 98: Infográfico da Persona 2 – Guilherme Cayan

Fonte: A autora



Figura 99: Infográfico da Persona 3 – Andressa Couto

Fonte: A autora

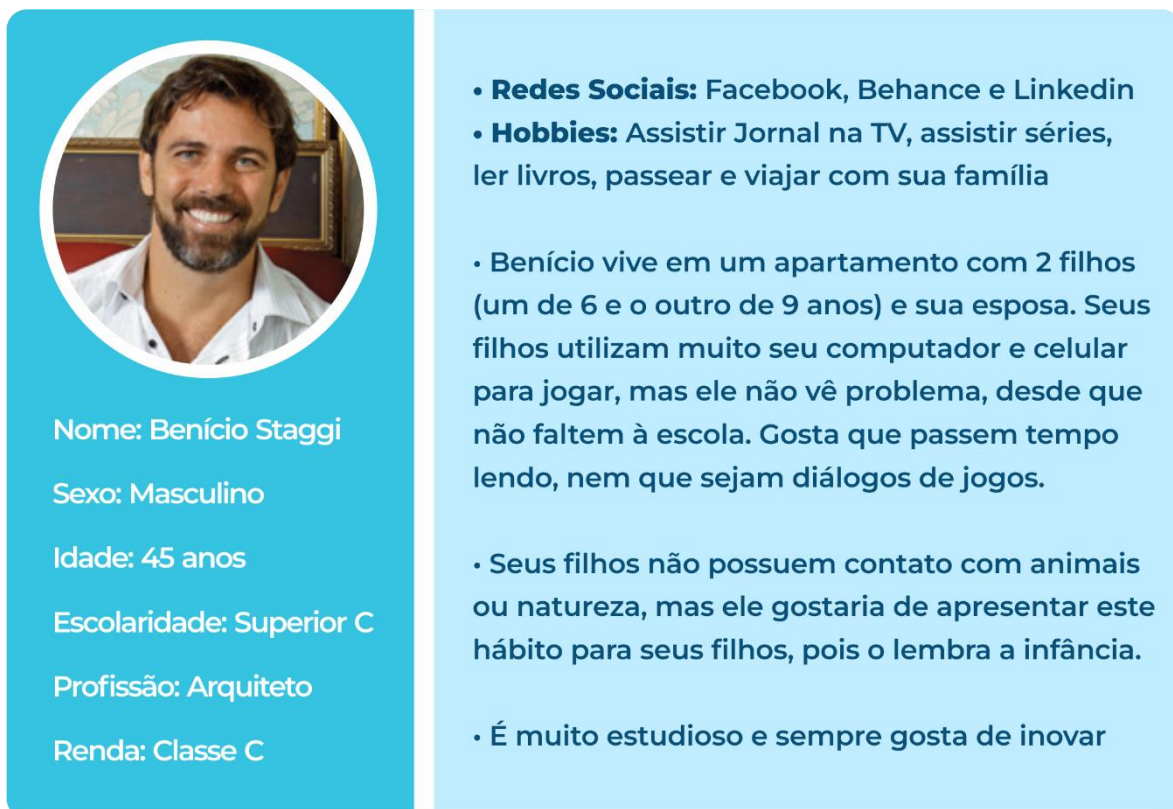


Figura 100: Infográfico da Persona 4 – Benício Staggi

Fonte: A autora



Figura 101: Infográfico da Persona 5 – Edilson Marquês

Fonte: A autora



Figura 102: Infográfico da Persona 6 – Roberto Carvalho

Fonte: A autora

3.2.2 Funções

Segundo LÖBACH (1981), para ser considerado um produto de “Bom Design”, um objeto precisa atender à três funções básicas, simultaneamente. Sendo elas: Função Prática, Função Estética e Função Simbólica.

- Funções Práticas

Funções práticas são aquelas relacionadas à forma física e ao manuseio do Produto. Diz LÖBACH (1981) que a função prática, de forma geral, se relaciona com o suprimento de necessidades fisiológicas e promovem a facilidade de realização de certa tarefa pelo usuário. Logo, as funções práticas do objeto em questão, são:

- Ter acabamentos seguros para o público;
- Ser resistente ao toque e ao folhear;
- Possuir manuseio intuitivo e descomplicado;
- Ser de leitura leve e fácil compreensão;

- Funções Estéticas

As Funções Estéticas, por sua vez, representam as reações sensoriais causadas ao psicológico do público por meio da percepção visual. Está associada com a ideia de beleza, prazer e bem estar contemplativo do usuário final. Em vista disso, as principais funções estéticas do objeto em análise, são:

- Possuir paleta de cores que combine com o teor da história;
- Conter fontes que causem aspecto de agradabilidade para o público infantil;
- Representar os Animais em extinção como personagens ilustrados;
- Utilizar um estilo de ilustração que seja atrativo para o público persona;

- Funções Simbólicas

Por último, as Funções Simbólicas são consideradas as mais complexas, pois representam os aspectos psíquicos desencadeados pelo funcionamento do objeto. De acordo com LÖBACH (1981), são as ligações diretas com as sensações, experiências e memórias da bagagem pessoal de cada consumidor. Associando-se a valores sentimentais e emotivos de suas concepções vividas. Desta forma, as Funções Simbólicas encontradas para o presente produto, são:

- Transmitir empatia pelos animais em extinção;
- Promover a Reflexão e a Mudança sobre Sustentabilidade;
- Gerar Identificação Simbólica direta com o público;
- Oferecer um entretenimento que gere histórias memoráveis;

3.2.3 Critérios Norteadores

- Requisitos

- Predominância de ilustrações de Página Dupla;
- Roteiro com base nos 12 passos da Jornada do Herói de Storytelling;
- Paleta de Cores harmônica para o Público Infantil;
- Um dos animais como Mascote Principal do Livro;
- Protagonista com aparência baseada na persona;
- Utilização de alguns animais em extinção mais conhecidos;
- Presença de animais em extinção menos conhecidos;
- Fontes não serifadas e arredondadas para o texto;
- Personagens com distinção de forma, cores e silhueta;
- Utilização da Regra PMG na criação dos personagens;

- Criar um propósito, um contexto e um elemento único para cada personagem;
- História verificada por uma especialista para garantir o entendimento das crianças;
- Oferecer brindes que viriam junto ao livro na hora da compra;
- Marca-páginas, adesivos, Bottons de protetor dos animais, Carteirinha de defensor da natureza, Pôsteres, Artes para colorir, jogos e quiz ao fim do livro e etc;

- Restrições

- Ser resistente, por ser destinado ao público infantil;
- Não utilizar grampos, por enferrujar e arranhar;
- Possuir dimensões de 20x20 cm;
- Capa e Miolo 4x4 (colorido frente e verso);
- Lombada quadrada e encadernação brochura;
- Papel Couchê Fosco 300g para a Capa;
- Orelhas de 8cm para ajudar a enrijecer;
- Laminação fosca para ajudar na resistência;
- Acabamento com Verniz UV Localizado na capa;
- Não Ultrapassar 64 páginas;
- Não ter menos de 24 páginas;
- Papel Couchê 150g para o miolo;
- Custo de impressão digital inferior a 40,00 reais a unidade;
- Utilizar família tipográfica que possua as letras A, G e O bem distintas;
- Páginas duplas de 40x20 cm;

4 IDEIAÇÃO

4.1 Brainstorming

Para iniciar o processo de criação, tanto da história quanto do projeto gráfico, foram realizadas três sessões de Brainstormings com grupos selecionados, semelhantes às personas definidas, afim de entender um pouco melhor sobre o interesse do público e suas expectativas em relação ao resultado do projeto.

O primeiro Brainstorming foi feito de forma mais livre, com conhecidos próximos ao público alvo, afim de definir um norte mais preciso para o estilo de traço e cores a ser aplicados na parte ilustrada do livro. Todos precisaram citar alguns desenhos que gostam, traços que acham interessantes, ou animações com paletas de cores agradáveis. E com este resultado, criou-se os seguintes painéis semânticos.

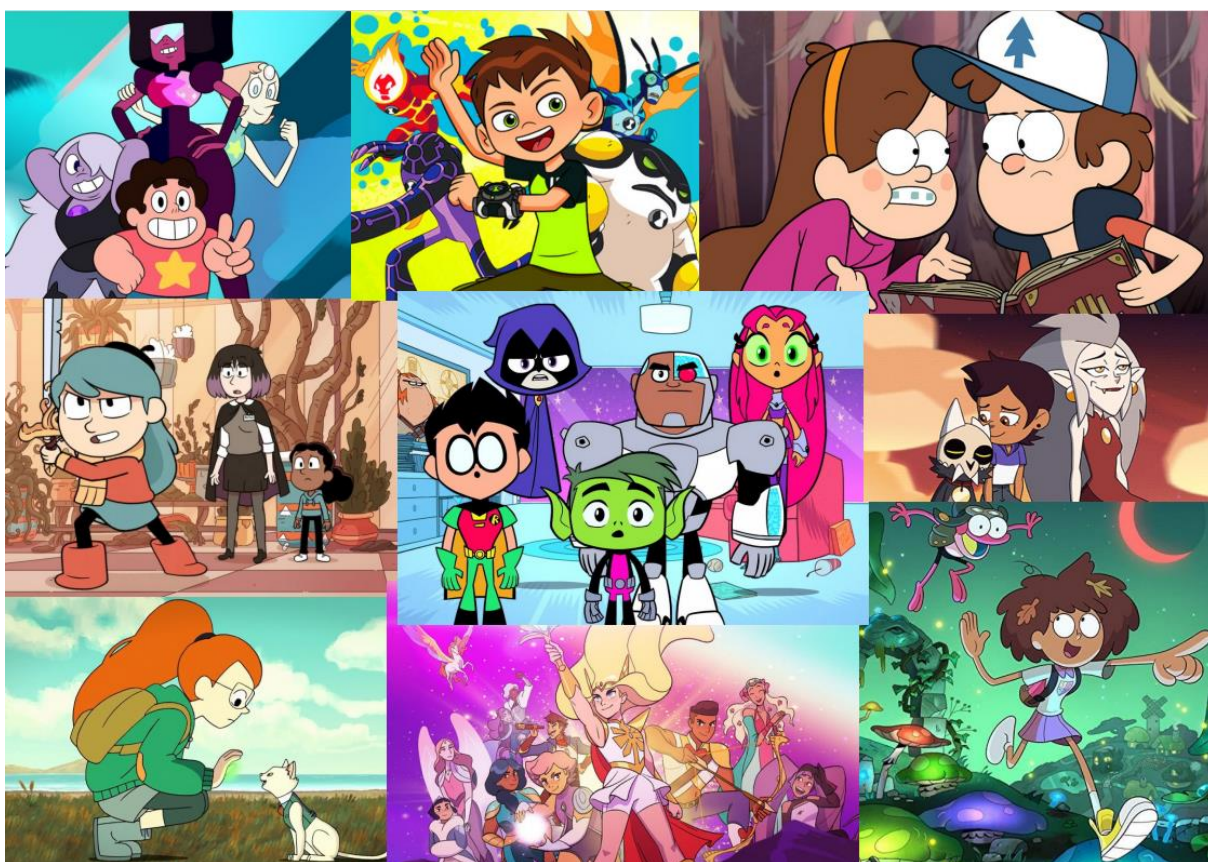


Figura 103: Painel Semântico de Estilos

Fonte: A autora

Após a filtragem, os três desenhos escolhidos com mais frequência foram os selecionados abaixo. Com isso, constatou-se que atualmente, as crianças tendem a se interessar por traços mais amigáveis, arredondados e com cores leves. Por acaso, todos os preferidos possuem traços grossos e sombreados chapados. Também foi perceptível que estes possuem paletas reduzidas, com cerca de 5 tons principais, e suas variações, criando uma atmosfera única para cada história.



Figura 104: Painel de Paletas de Cores dos Desenhos Favoritos

Fonte: A autora

O segundo brainstorming foi realizado para clarear as ideias relacionadas à invenção da história. Seus personagens e os problemas enfrentados por eles. Para isso, o mesmo foi guiado de maneira mais restrita, com indivíduos que possuem mais experiência e conhecimento na área de criação de histórias, pedagogia infantil, ou publicação de livros.

Estabeleceu-se que será um livro de ficção, baseado em espécies em extinção reais e se passará no planeta Terra. Como será um livro para público do final da Segunda Infância, ele será dividido em capítulos. A protagonista será uma menina de 11 anos que adora animais e também ama desenhar.

Também haverão 4 animais em destaque, que serão personagens recorrentes da história e apresentarão os problemas que estão enfrentando à protagonista. Estes foram escolhidos de acordo com os questionários realizados na Imersão Profunda e em entrevistas posteriores.

A história começa com a protagonista descobrindo que todos os animais em extinção do mundo estavam desaparecidos. Como ela tinha um pet que era de uma espécie em extinção, este revela à menina que eles se esconderam em uma cidade subterrânea, e que não querem mais retornar à superfície. Portanto, a aventura irá se desenrolar com ambos indo visitar esta cidade e aprendendo sobre os animais que lá se escondem. Suas queixas, os problemas que estão enfrentando e o porquê de estarem escondidos. A menina irá tentar convencê-los a voltar e receberá ideias de soluções e alternativas para que seus habitats naturais possam ser restaurados e que eles possam voltar a viver com segurança. Com isso, perceberá que são os humanos que precisam ser convencidos de mudar, e não os animais, e com isso, ela irá quebrar a quarta parede, fazendo um chamado para que os leitores a ajudem a consolidar essas mudanças e que pensem em coisas novas também, pois qualquer nova solução será muito bem-vinda.

Após o fim, haverá um extra de um salto no tempo, onde deu tudo certo e os animais retornaram à seus habitats. E depois disso, uma seção de atividades.

Com este resumo explicado aos participantes, foram gerados diversos insights, com sugestões para a história, para o desenvolvimento do personagem e para o ambiente. Após filtrá-las e organizá-las de acordo com os Critérios Norteadores, obteve-se o seguinte Painel do Brainstorming:



Figura 105: Painel de Insights do Brainstorming 2

Fonte: A autora

Tendo o segundo brainstorming completo, a pesquisa desk e as pesquisas com o público foram consultadas novamente, afim de definir e confirmar quais animais seriam mais adequados para compor os personagens da história.

Após análise dos questionários, pesquisas sobre visibilidade na mídia, produtos semelhantes e informações à respeito das classificações de extinção de cada espécie, foram selecionadas as seguintes espécies: Chinchila Lanigera (Criticamente ameaçada), Axolote (Criticamente Ameaçado), Tatu-bola-do-nordeste (Ameaçado) e Panda-Vermelho (Ameaçado).



Figura 106: Painel de Animais Escolhidos

Fonte: A autora

4.2 Geração de Alternativas

Reunidos e organizados os novos insights, seguiu-se para a produção do livro de fato. Primeiro, baseando-se nas pesquisas com o público, definiu-se os animais, a época e o local no qual a história se passa. Com base nessas informações, foram feitos alguns “Roughs” dos protagonistas e dos ambientes em que estarão inseridos, testando opções de formas e paletas de cores diferentes. E também já foi possível traçar um grid à partir do formato de páginas definido nos critérios norteadores (20 x 20 cm).

4.2.1 Estudos de Personagens & Ambientes

- Sito, o Chinchila



Figura 107: Estudos de formatos - Chinchila

Fonte: A autora

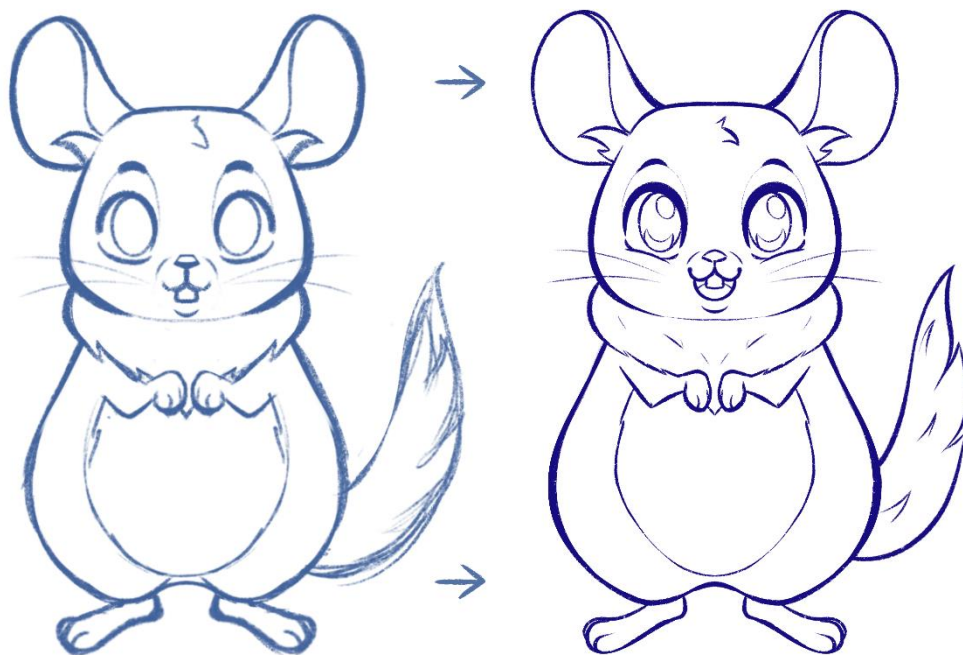


Figura 108: Refinando a forma escolhida - Chinchila

Fonte: A autora



Figura 109: Estilizando as cores - Chinchila

Fonte: A autora

- Axy, a Axolote

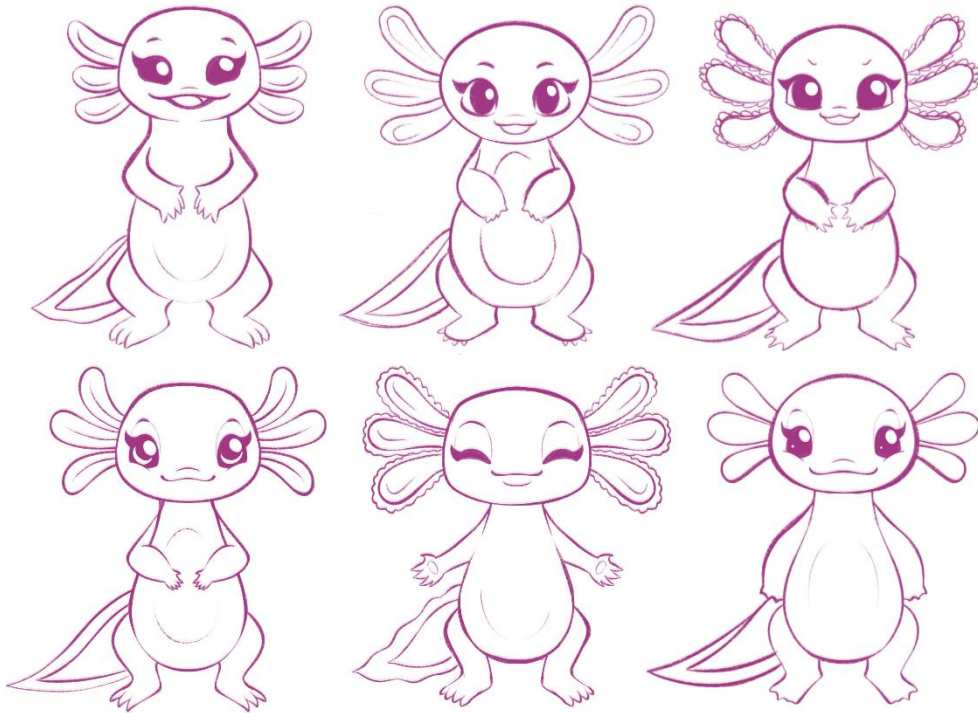


Figura 110: Estudos de formatos - Axolote

Fonte: A autora

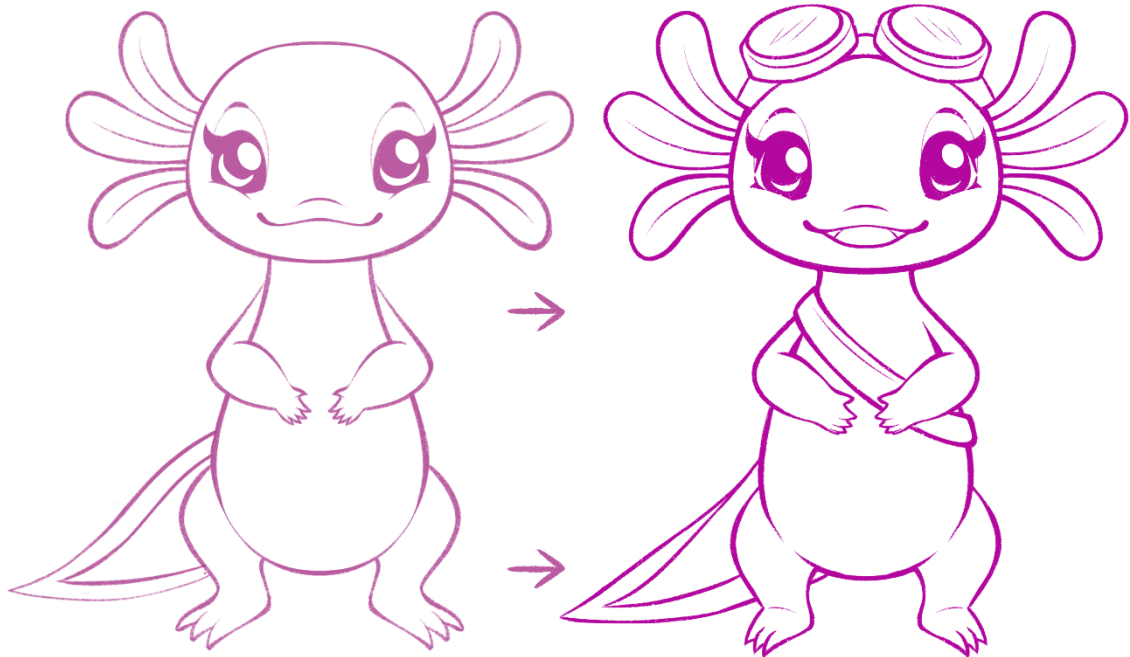


Figura 111: Refinando a forma escolhida - Axolote

Fonte: A autora

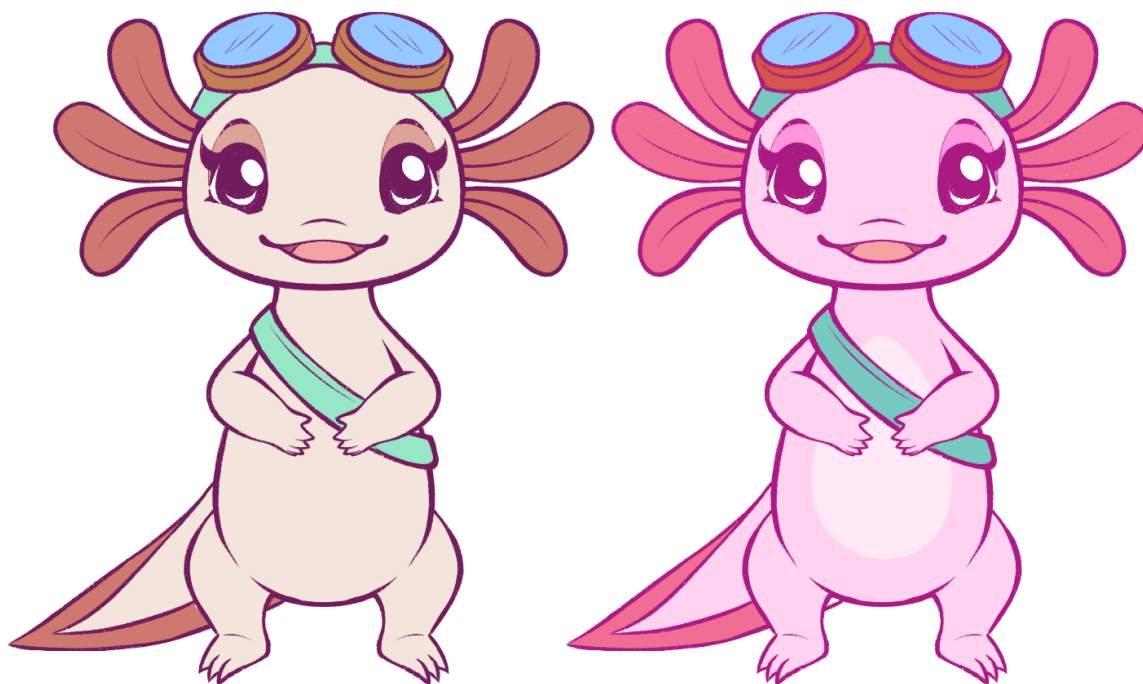


Figura 112: Estilizando as cores - Axolote

Fonte: A autora

• Tina, a Tatu-bola



Figura 113: Estudos de formatos – Tatu-bola

Fonte: A autora

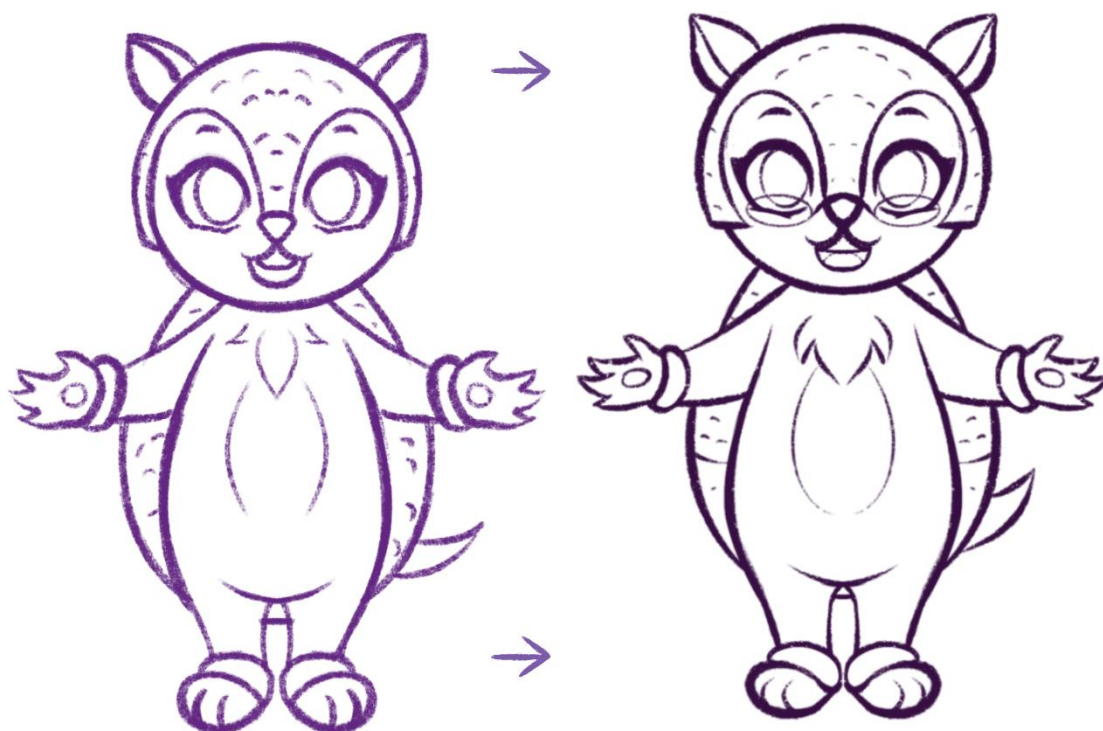


Figura 114: Refinando a forma escolhida – Tatu-bola

Fonte: A autora



Figura 115: Estilizando as cores – Tatu-bola

Fonte: A autora

• Rex, o Panda-Vermelho



Figura 116: Estudos de formatos – Panda-vermelho

Fonte: A autora



Figura 117: Refinando a forma escolhida – Panda-vermelho

Fonte: A autora



Figura 118: Estilizando as cores – Panda-vermelho

Fonte: A autora

• Diana, a Humana



Figura 119: Estudos de Rostos - Diana

Fonte: A autora

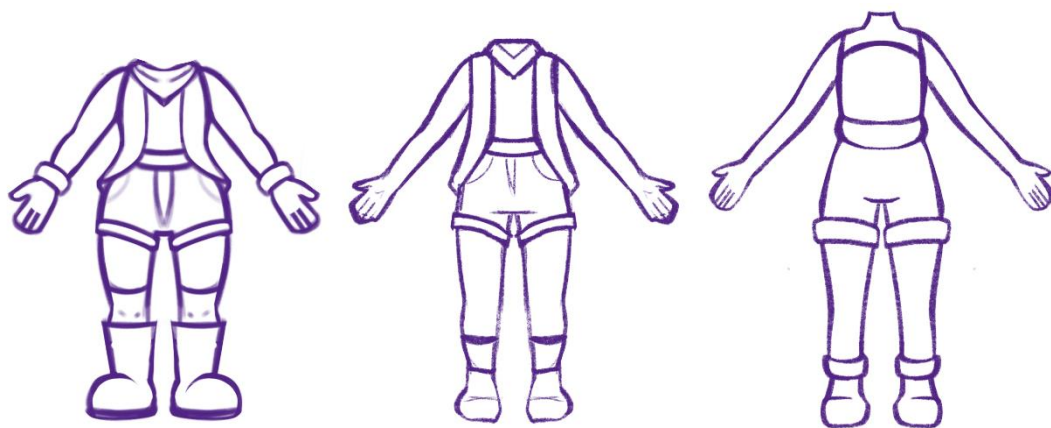


Figura 120: Estudos de Corpos - Diana

Fonte: A autora

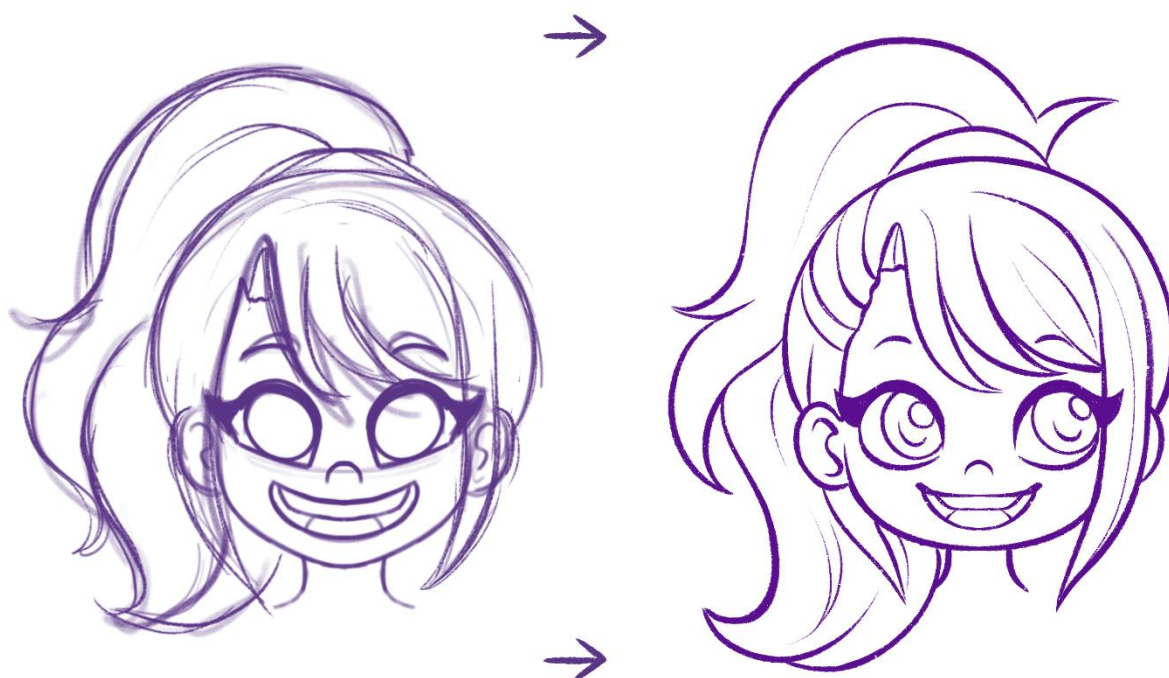


Figura 121: Refinando o Rosto escolhido - Diana

Fonte: A autora

Para esta personagem, foram realizados testes separados, adaptando a cabeça e os elementos característicos para cada proporção, estilo e tamanho de corpo, e no fim, a combinação escolhida foi a mais harmônica e amigável. Em relação as cores, foram selecionadas três paletas fantasia, pois a ideia é que qualquer criança possa se identificar com a protagonista, assim, foi necessário afastá-la de aparências “comuns” e “possíveis”, para que a identificação viesse através de seu caráter.

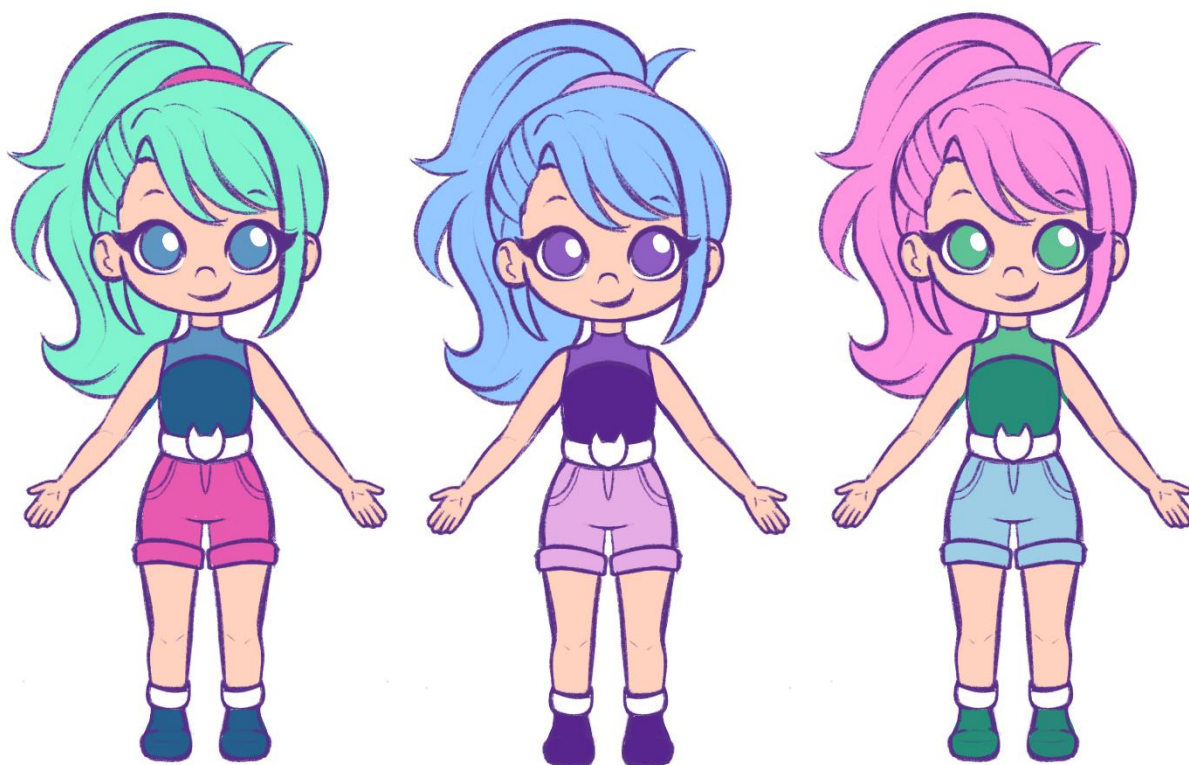


Figura 122: Estudos de Cores - Diana

Fonte: A autora

- Thumbnails de Cenários



Figura 123: Thumbnails Cenários dos Biomas do Livro

Fonte: A autora

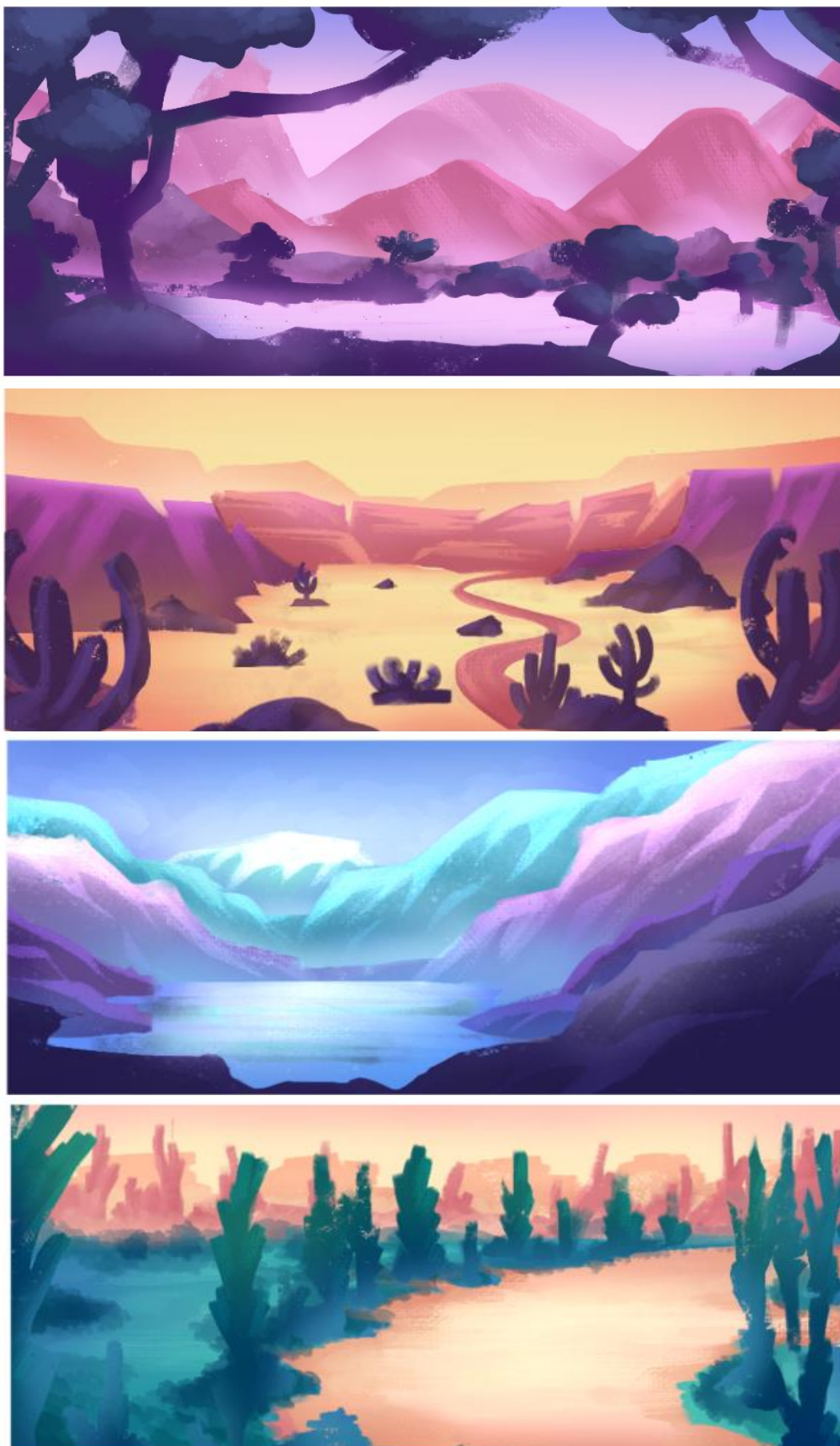


Figura 124: Cenários baseados nos Bioma do livro

Fonte: A autora

4.2.3 Definição dos Aspectos Físicos

- **Miolo**

Através de uma Matriz Morfológica, foram analisados simultaneamente vários aspectos da produção gráfica do livro, primeiramente da parte do miolo, como o papel a ser utilizado, sua gramatura, o grid, o tipo de encadernação e a fonte tipográfica, para chegar em alternativas tecnicamente possíveis. Com isso, montou-se um Cardápio de ideias para clarear as alternativas possíveis.

Quadro 10: Matriz Morfológica – Miolo

Miolo	Possíveis Soluções Encontradas			
Gramatura do Papel	95g	115g	150g	210g
Estruturas de Grid				
Método de Encadernação	Grampo	Lombada Quadrada Flexível (Cola)	Costura de Capa Dura	Card Box
Tamanho da Fonte	12	14	16	18

Fonte: A autora



Figura 125: Cardápio de Ideias - Miolo

Fonte: A autora

Analisando e avaliando as três alternativas selecionadas, com base nas pesquisas com o público, optou-se por escolher a versão intermediária, no caso, a “Ideia 2 – Estética”. Pois ela traz um balanço ideal entre custo e sofisticação, sendo o mais adequado para o projeto. A mesma conseguiria atrair as crianças sem limitar a faixa financeira dos consumidores. O Livro continuaria sendo interessante visualmente e acessível a todos.

- **Capa**

O mesmo procedimento foi repetido para a parte da capa, utilizando da Matriz Morfológica para uma análise simultânea das características mais importantes a serem definidas. Sendo estas: Grid da Capa, Gramatura, Encadernação da capa no miolo e Enobrecimentos extras (Adicionais). Em seguida, montou-se um Cardápio de ideias para clarear as alternativas possíveis.

Quadro 11: Matriz Morfológica – Capa

Capa	Possíveis Soluções Encontradas			
Gramatura do Papel	115g	150g	300g	Papelão revestido (capa dura)
Estruturas de Grid				
Encadernação da Capa	Grampo	Lombada Quadrada Flexível (Cola)	Costura de Capa Dura	Card Box
Extras de Enobrecimento	Verniz Total	Verniz Localizado	Hot Stamp	Camurça Localizada

Fonte: A autora



Figura 126: Cardápio de Ideias - Capa

Fonte: A autora

Seguindo os mesmos parâmetros da avaliação anterior, também foi selecionada a segunda ideia para capa, a “Ideia 2 – Harmônica”. Pois além de ser a que mais encaixaria harmonicamente com a versão selecionada para o miolo, concluiu-se que esta também apresenta as melhores características físicas, balanceando os acabamentos e resistência com o custo total da peça.

4.2.4 Fontes Tipográficas

Para definir a fonte do texto interno do livro, foi realizada uma bateria de testes. Primeiro foi feita uma pesquisa sobre fontes frequentemente utilizadas em livros infantis. Então, foram impressas algumas folhas com o mesmo parágrafo escrito em várias fontes, e em variações de mesma família delas (Light, Regular, Bold e etc), para que se pudesse avaliar aspectos como peso, legibilidade, facilidade de identificação dos caracteres, e contraste de leitura quando utilizadas em fundo escuro.

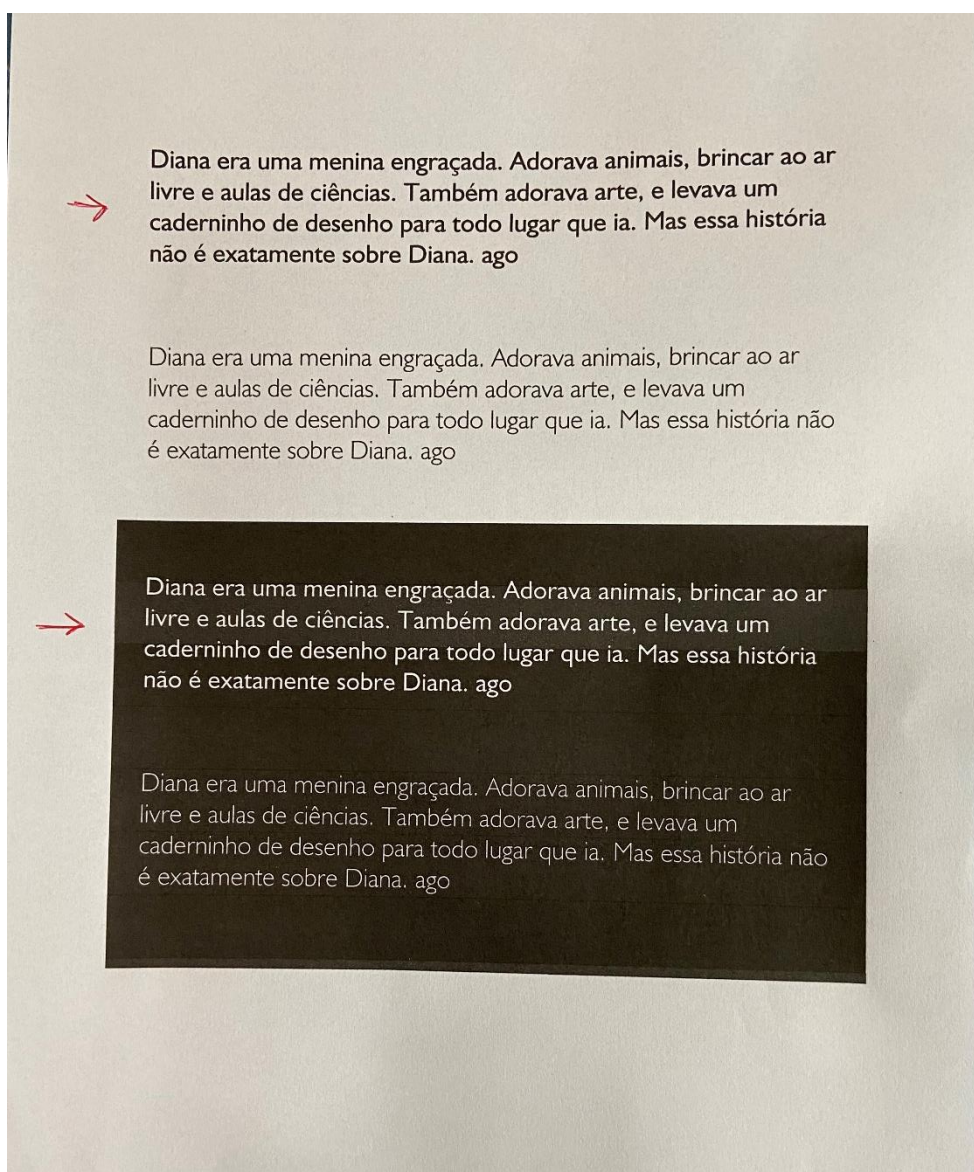


Figura 127: Teste de Legibilidade de Fontes

Fonte: A autora

Na hora da avaliação também foram resgatadas informações coletadas na Pesquisa Desk, como por exemplo, que as letras “a”, “g” e “o” não podem se parecer. Ou seja, não podem ser estruturadas no mesmo formato, pois isso dificulta a identificação por parte da criança e pode dificultar/atrasar a leitura, quebrando sua fluidez. Isso foi o suficiente para excluir algumas fontes da lista, pois as mais redondas, mesmo que esteticamente agradáveis, tinham a maioria dos caracteres estruturados em cima do formato do “o”, mudando apenas pequenos traços em seu entorto.

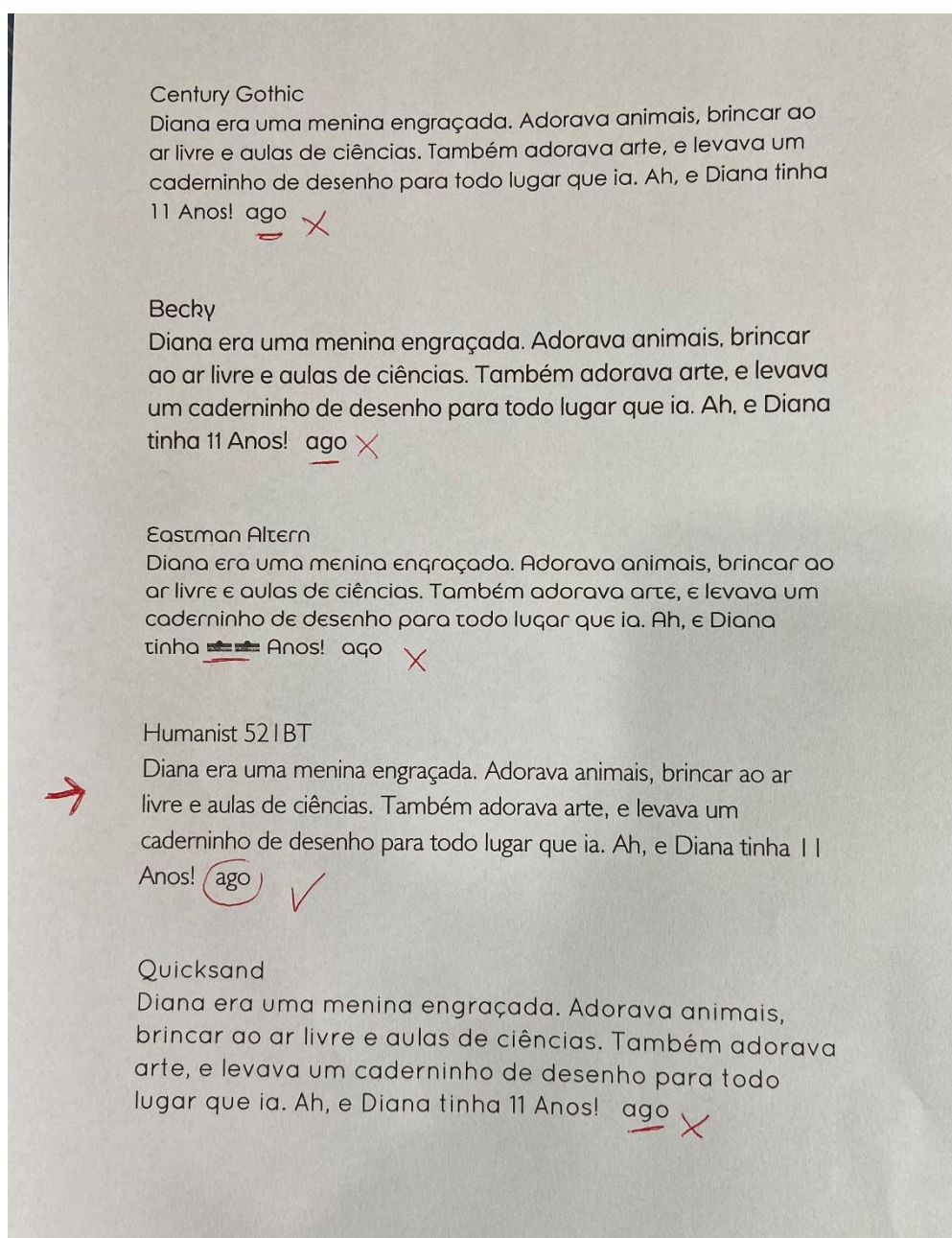


Figura 128: Teste de Legibilidade e A-G-O

Fonte: A autora

Segundo Os Parâmetros Tipográficos de Burt (1959), o tamanho da letra para peças de literatura infantil deveria, de preferência, se manter entre corpo 12 e 24. Sendo 24 e 18 para os livros menores e mais simples, com poucas palavras e no máximo uma frase por página, e 14 ou 12 para livros mais complexos, com texto corrido e parágrafos completos. No caso, o tamanho encontrado como ideal para a quantidade de texto presente nesse projeto, foi o corpo 16.

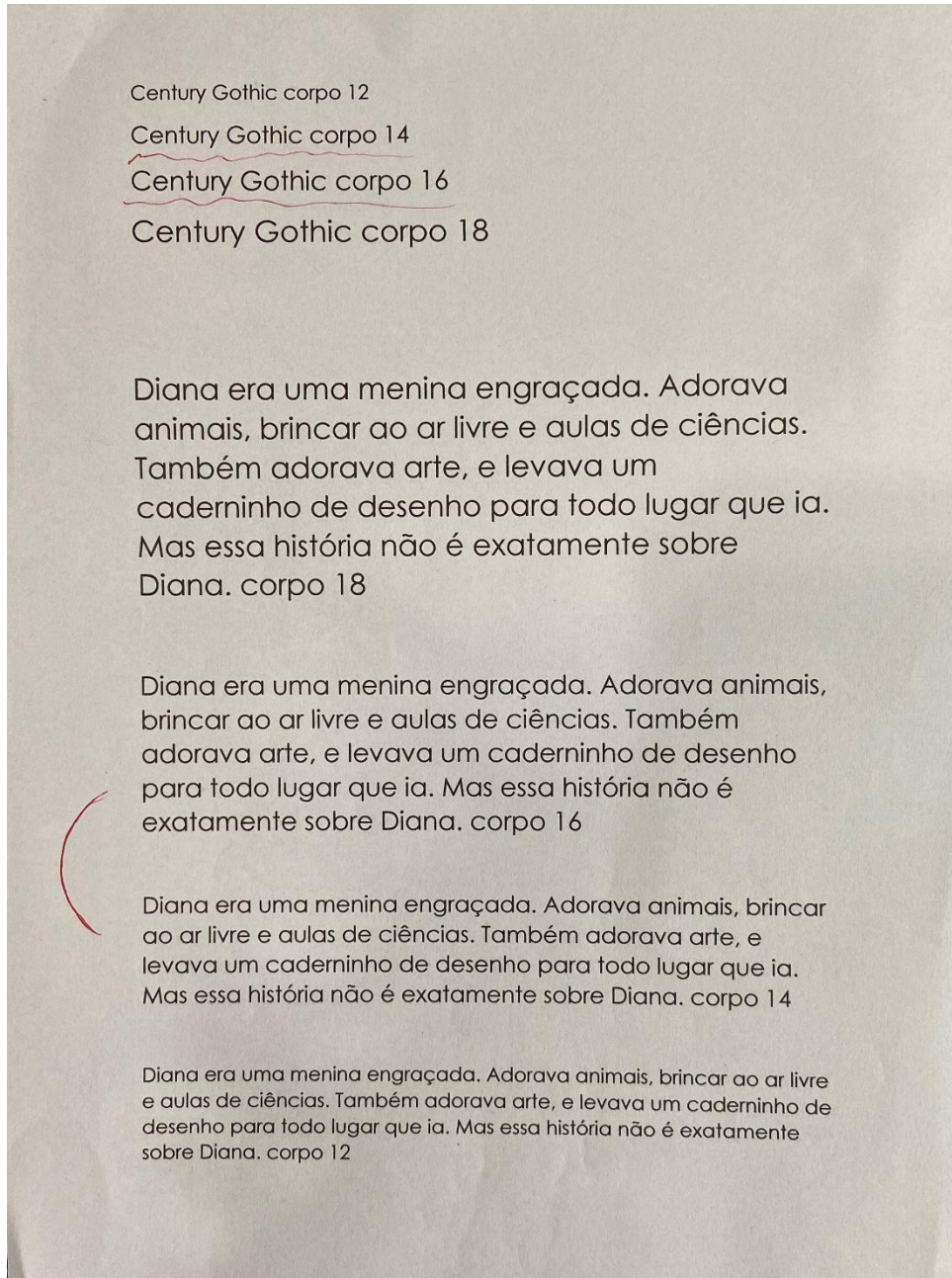


Figura 129: Teste de Corpo das Fontes

Fonte: A autora

Por fim, a fonte mais adequada para a parte interna do livro e orelhas, de acordo com os critérios de avaliação foi a “Humanist 512 BT”, seguindo o exemplo:

Humanist 512 BT

Figura 130: Fonte do Livro - Miolo

Fonte: <https://www.fontsplace.com/humanist-521-bt-free-font-download.html>

Já para a seleção da fonte da Capa, o pensamento foi mais voltado para o teor e atmosfera da história, afim de através do título, introduzir e apresentar o tema. Como a trama se passa grande parte no subterrâneo, mais precisamente em uma caverna mágica, foi escolhida uma fonte mais pesada, com alguns efeitos de interação entre as letras e com textura semelhante à pedra, chamada “Dirty Rock”.

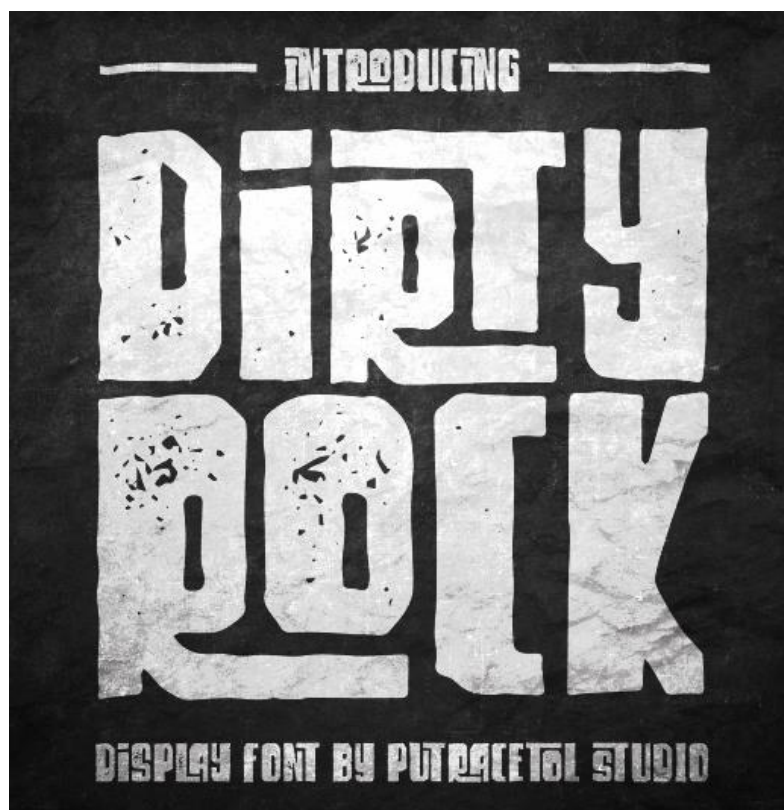


Figura 131: Fonte da Capa

Fonte: <https://www.dafont.com/dirty-rock.font>

5 PROTOTIPAÇÃO

5.1 Definição do Grid

O grid sobre o qual o interior do livro será diagramado foi definido de acordo com as pesquisas sobre “Tipos de Grids” e “Princípios de Diagramação” realizadas na Pesquisa Desk, mas também seguindo algumas exigências técnicas para a produção de livros físicos, como margem, sangria, área de segurança e etc.

Para aplicação destes parâmetros, foi utilizado o Gabarito de Impressão de Livros da Gráfica Digital PRINTI (2022), que foi a escolhida para produção da primeira edição do livro. Como definido anteriormente, o livro terá formato final de 20 x 20 cm, logo, suas pranchetas foram feitas com as medidas de 21 x 42 cm, respeitando uma sangria de 0,5 cm em cada página, inclusive na junção das duas (como informa o gabarito da PRINTI). Além disso, a margem de segurança para o texto definida foi de 2,54 cm (uma Polegada), para evitar que o texto fique muito próximo à linha de corte.

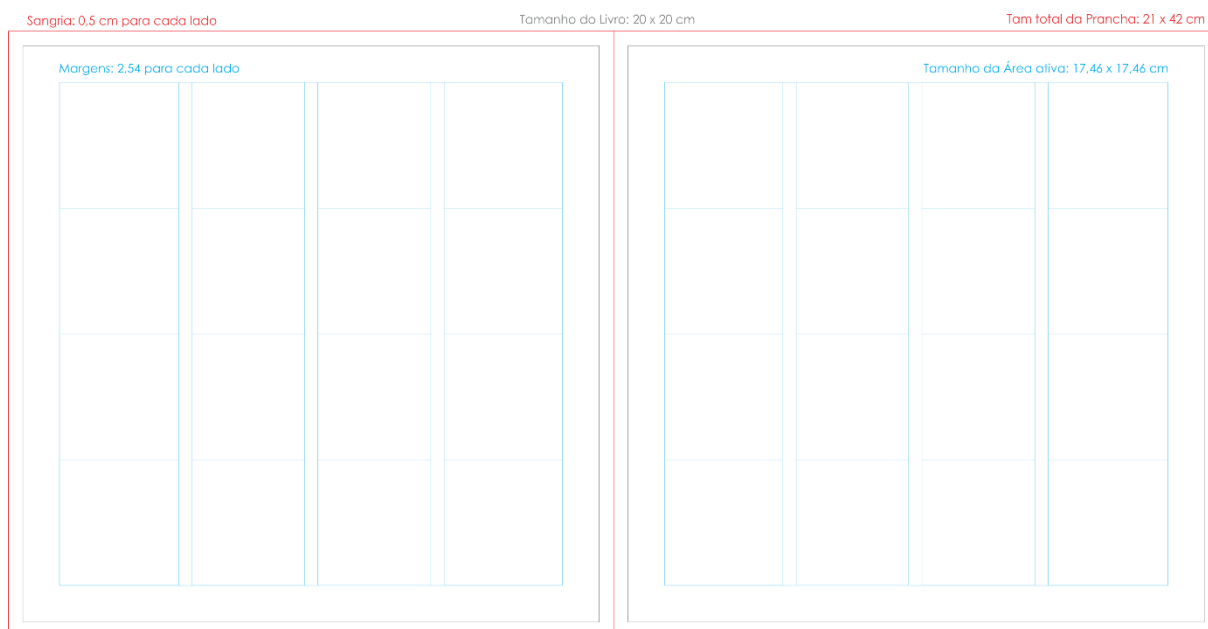


Figura 132: Grid do Livro

Fonte: A Autora

5.2 Personagens Finais

Após os primeiros esboços, alguns critérios foram reavaliados e algumas alterações foram feitas, como redução de elementos para evitar poluição visual, ajustes na silhueta e alterações nas proporções, visando tornar os personagens mais amigáveis e memoráveis para o público. As pesquisas de campo também foram consultadas nesta etapa. Por fim, foram definidas as paletas de cores e detalhes finais de cada personagem, assim como suas aplicações na prática.

Seguindo as análises feitas em cima do primeiro Brainstorming, foi reafirmado que paletas de cores reduzidas ajudam a moldar a atmosfera da obra e o que a mesma pretende transmitir. Por estes motivos, foram escolhidas cores claras e em sua maioria frias, que não pesassem ou cansassem o olhar, chegando a tons que de acordo com a teoria da psicologia das cores, transmitem alegria, amor, paz e tranquilidade. Como azul claro, lilás, rosa, turquesa e laranja claro.



Figura 133: Desenhos finais - Diana

Fonte: A Autora



Figura 134: Desenhos finais - Sito

Fonte: A Autora



Figura 135: Desenhos finais - Tina

Fonte: A Autora



Figura 136: Desenhos finais - Rex

Fonte: A Autora



Figura 137: Desenhos finais - Axy

Fonte: A Autora

5.3 Storyboard

Para começar as ilustrações, primeiro foi desenvolvido um guia ilustrado simplificado, com as principais cenas e pontos focais, também conhecido como Storyboard, para planejamento das telas e da narrativa visual ao longo da história.

Este foi iniciado na página 4 do livro pois as páginas anteriores não possuem ilustrações e seguem padrões pré-estabelecidos, como a falsa guarda, ficha catalográfica (com créditos e colofon) e folha de rosto.

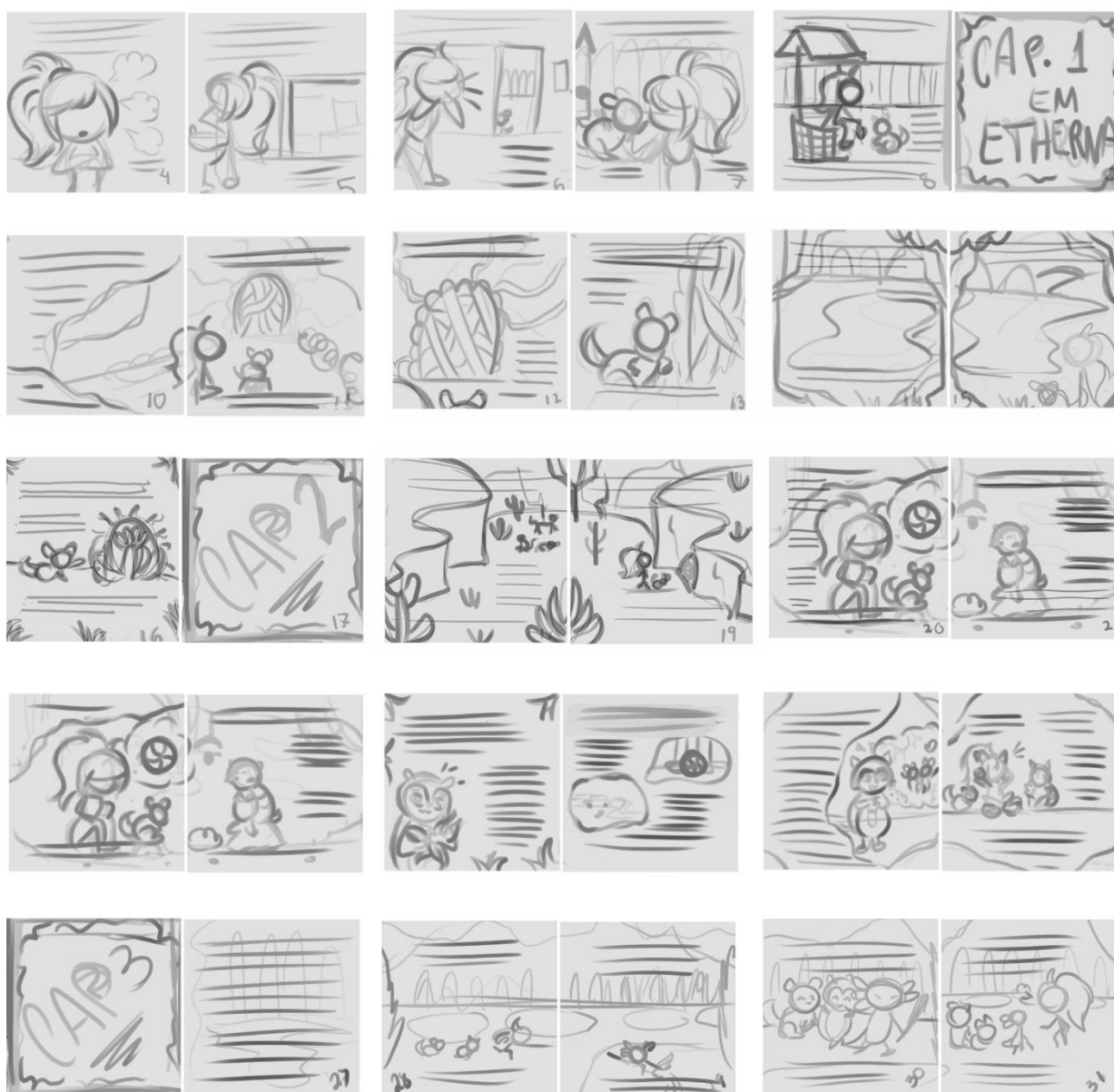


Figura 138: Storyboard Página 4 a 31

Fonte: A Autora



Figura 139: Storyboard Página 32 a 63

Fonte: A Autora

5.4 Processo Criativo

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



Figura 140: Passo-a-passo Página 4 e 5

Fonte: A Autora



Figura 141: Passo-a-passos Página 6 e 7

Fonte: A Autora

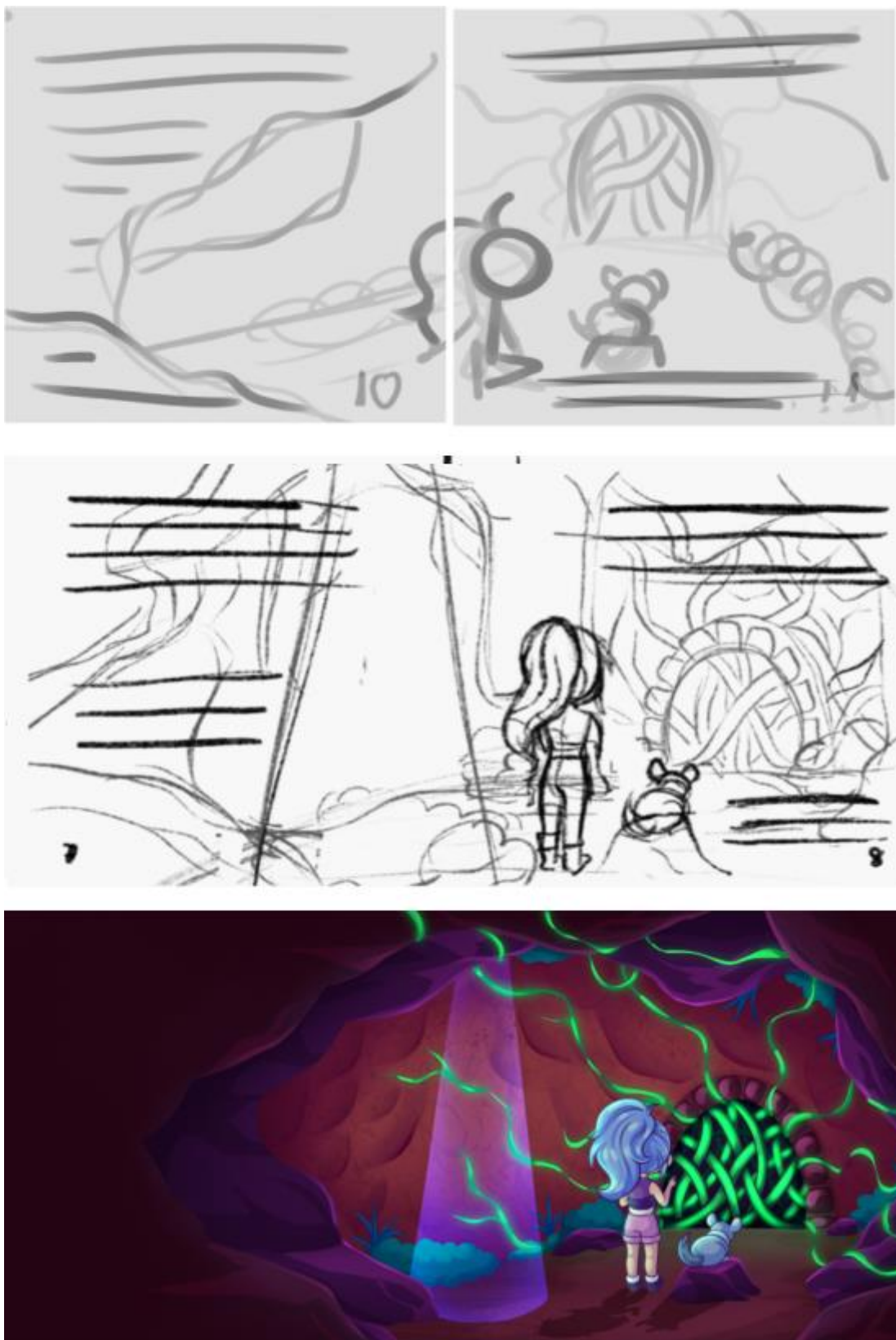


Figura 142: Passo-a-passo Página 10 e 11

Fonte: A Autora

Para as páginas como foco maior nos personagens, foi utilizado o método de thumbnail focado em lineart, para definir a movimentação e a silhueta de cada figura. Já para as páginas de cenário, foi utilizado o método de thumbnail de manchas, onde não se faz um esboço de traços, e sim um conjunto de manchas em valores de cinza para demarcar os planos, a partir disso, aplica-se as cores e detalhes.

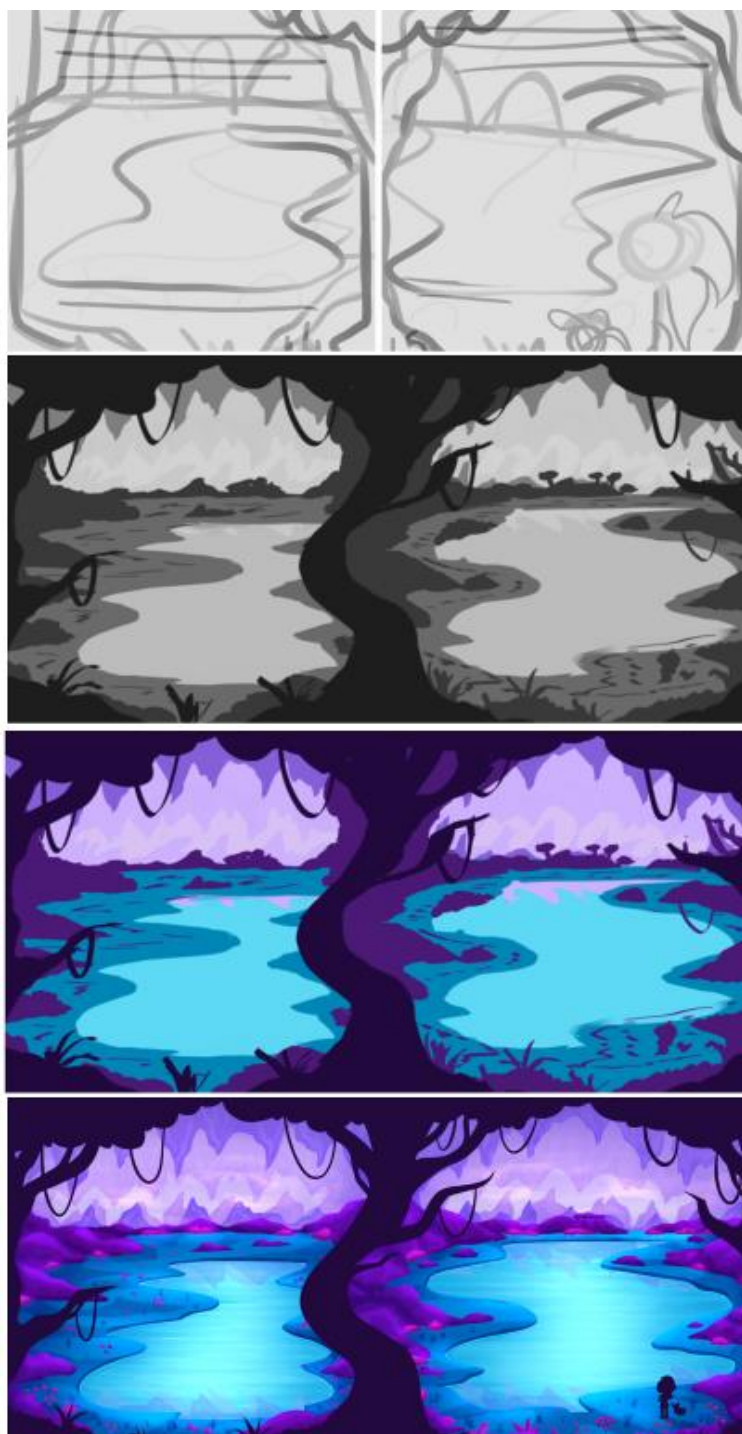


Figura 143: Passo-a-passo Página 14 e 15

Fonte: A Autora



Figura 144: Passo-a-passo Página 18 e 19

Fonte: A Autora

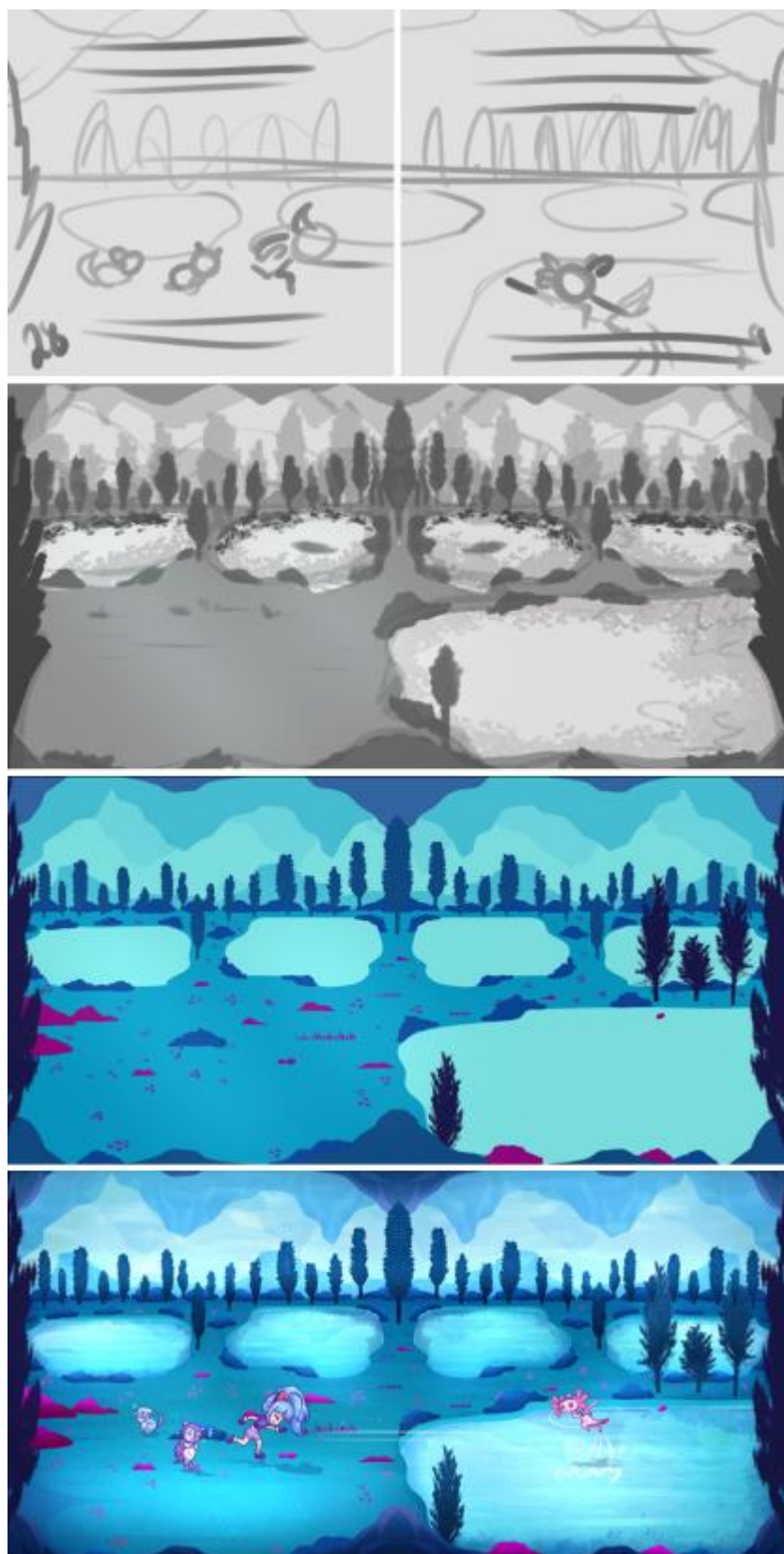


Figura 145: Passo-a-passo Página 28 e 29

Fonte: A Autora

Com todas as ilustrações finalizadas, foi feita a diagramação das páginas e por fim foi tudo salvo em CMYK, conforme os exemplos a seguir:



Figura 146: Diagramação página 5

Fonte: A Autora



Os dois seguiram uma trilha até um morro de topo reto, procurando essa tal amiga de Sito. Um tempo depois, Diana avistou de longe uma pequena toca. Quando chegaram perto, de repente rápidas patinhas saíram de lá, puxando-os rápido para dentro. Diana pode ver umas Jaguariricas bem ao longe, brincando.



- Se escondam! E façam silêncio!
- Disse a dona das patinhas ligeiras com uma expressão séria e... Virou uma bola. Uma... BOLA?

Figura 147: Diagramação página 19

Fonte: A Autora

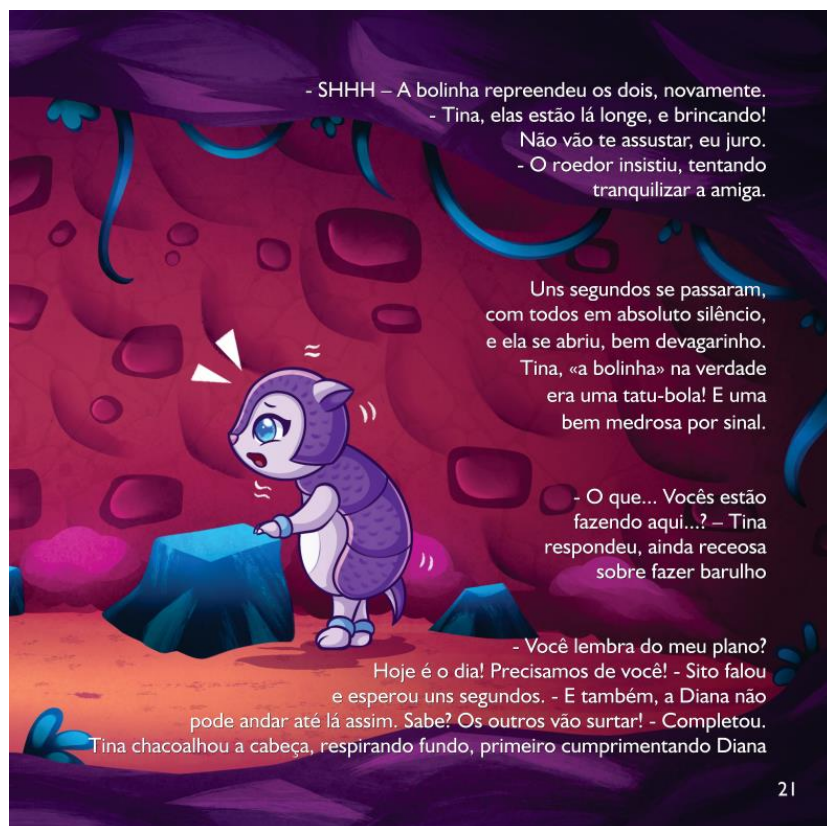
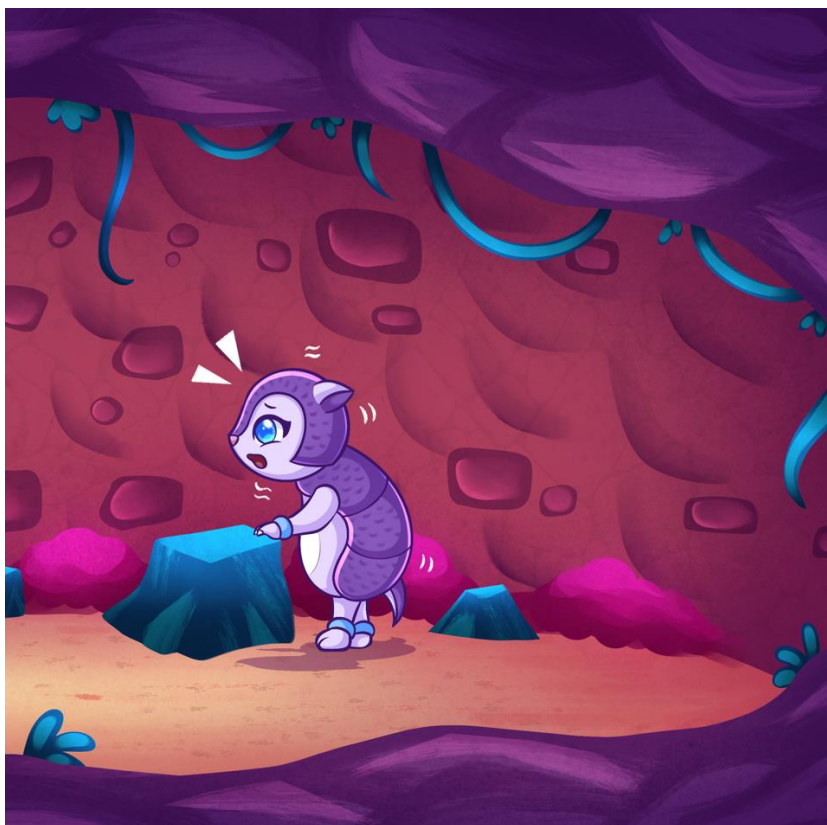


Figura 148: Diagramação página 21

Fonte: A Autora

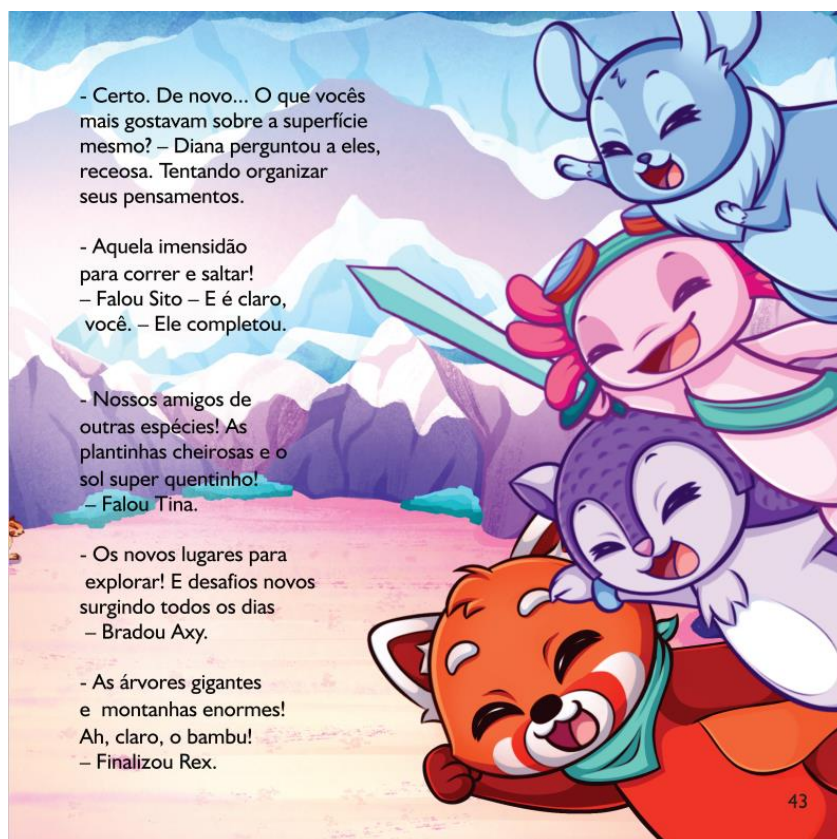


Figura 149: Diagramação página 43

Fonte: A Autora

5.5 Layout da Capa

Primeiramente, decidiu-se o nome do livro através de um pequeno processo de Naming, para então partir-se para a parte gráfica. Por se destinar ao público infantil, é muito importante que o título desperte curiosidade, que remeta a algo que quer ser descoberto, folheado. Portanto, foi escolhido o nome da região mística onde a história se passa como título principal, e uma curta descrição como subtítulo, para ajudar a demonstrar um pouco da atmosfera encontrada no livro.



Figura 150: Título do Livro

Fonte: A Autora

Para planejar a arte da capa, foi escolhida a opção de orelhas, como um complemento de conteúdo e também como forma de enrijecer ainda mais o livro. As pranchetas de cada parte foram feitas separadamente, conforme indicação da gráfica, para permitir alterações de dimensionamento caso necessário.

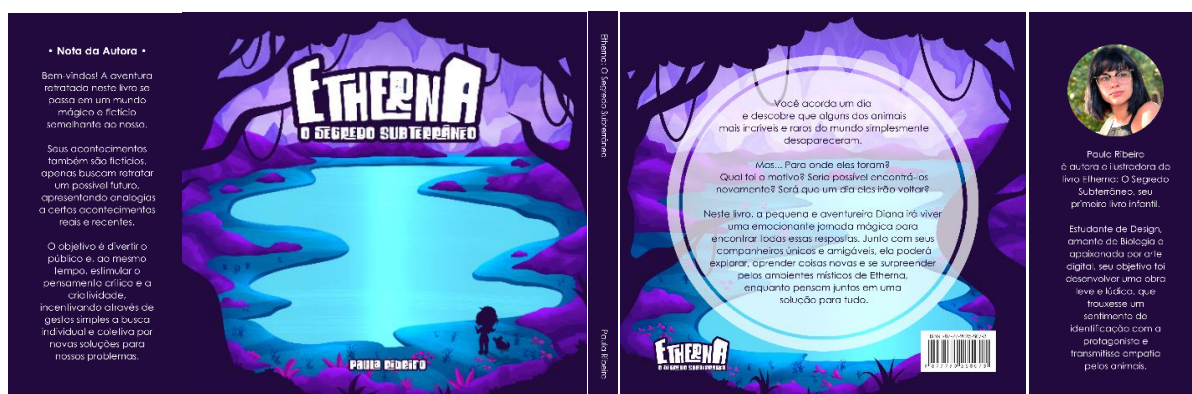


Figura 151: Planificação da Capa segundo Gabarito da Printi

Fonte: A Autora



Figura 152: Capa e Contracapa do Livro

Fonte: A Autora

Para as orelhas, foi escolhido utilizar a primeira para agregar informações sobre o livro, através de uma “Nota da Autora”, explicando um pouco mais sobre o teor fantástico da história e reafirmando que é apenas baseado em acontecimentos reais, mas que não é uma aventura realista. Por ser um tema polêmico e de difícil compreensão, foi alertado que os acontecimentos não retratam ao pé da letra o que irá acontecer no Planeta Terra, e sim o que está acontecendo em “Eterna”, o planeta fictício onde se passa a história. Ainda assim, a semelhança se mostra de forma clara.

Para a segunda orelha, optou-se por uma mini biografia da autora, como é comum na maioria dos livros, apenas com informações básicas e uma foto. E a lombada segue o padrão de orientação Brasileiro-Americano.



Figura 153: Artes das Orelhas e Lombada

Fonte: A Autora

5.6 Produção Gráfica

Como forma de prototipação e simulação de publicação, o Livro foi impresso em sua versão física na gráfica digital PRINTI, onde foi possível aplicar todas as características físicas previstas nos Requisitos e Restrições, inclusive os acabamentos, como laminação fosca, verniz localizado e orelhas. O resumo das especificações selecionadas no Site da Printi pode ser conferido abaixo:

Miolo	Capa
Formato: 20 x 20 cm	Formato: 20 x 20 cm
Impressão: (Pers.) 64	Impressão: 4 Páginas
Cores: 4x4 (colorido)	Cores: 4x4 (colorido)
Papel: Couché Brilho 115g	Papel: Couché Fosco 300g
Acabamento: Lombada Quadrada	Acabamento: Orelha 8 cm
Enobrecimento: Sem Enobrecimento	Enobrecimento: Laminação Fosca Frente
Extras: Sem Extras	Extras: Verniz UV Local Frente
Auxiliares: Sem Extras	Auxiliares: Sem Extras

Figura 154: Especificações Físicas do Livro

Fonte: A Autora

Para a definição e aplicação dos padrões de pré-impressão do protótipo, foram utilizadas algumas normas nacionais, junto ao caderno oficial de instruções de impressão da própria gráfica digital PRINTI, disponibilizado para download no site da junto com os gabaritos em .AI de impressão do Miolo e Capa do modelo escolhido.

- Os arquivos foram desenvolvidos e salvos no modo de cor “CMYK”, que representa as cores de tinta, para garantir que as tonalidades não sofram grandes alterações quando forem impressas (como acontece com o uso de cores em RGB, que são as cores de luz e nem sempre conseguem ser representadas por tinta.);
- De acordo com o Padrão Nacional e também com o caderno de instruções, foi prevista uma Sangria de 0,5 cm e uma margem de segurança para texto de 2,54 cm

(uma polegada) em cada página. Essa sangria foi utilizada tanto para o miolo quanto para a capa, mas no caso da capa, esse número poderia aumentar caso o livro fosse produzido em capa dura. Neste caso o indicado seria de 1,5 cm para maior segurança durante o processo de montagem, mas o modelo escolhido foi o de capa flexível;

- A resolução utilizada para os arquivos foi de **300 dpi**, pois desde o início o propósito do livro envolvia ser um modelo físico para que as crianças pudessem tocar;
- **Não** foram utilizadas fontes de **tamanhos inferiores à 6pt**, nem de espessuras inferiores a 0,2 mm para garantir uma boa legibilidade ao longo de todo o livro;
- Todas as fontes foram convertidas **em curvas** antes do fechamento do arquivo;
- Para o Verniz UV Localizado, foram feitas **máscaras na cor preta** CMYK, (C:0, M:0, Y:0, K:100) dos formatos das áreas desejadas, em uma camada acima do arquivo, conforme foi indicado no gabarito;
- As máscaras para verniz foram feitas com uma pequena **margem de segurança** para evitar inconveniências como erros de registro;
- Foi utilizada a opção **“Use Document Bleeds Settings”** no salvamento do PDF para garantir a marcação da sangria e outras especificações conforme o gabarito.
- O arquivo foi salvo no padrão **PDF/X-1a:2001**;
- Para o desenvolvimento do Layout da Lombada, foi necessário primeiro calculá-la. Para isso, foi utilizado o cálculo oficial: **Quantidade de Páginas do Miolo x Gramatura do Papel ÷ 1400**. Desta forma, o cálculo foi: $64 \times 115 \div 1400 = 5,11$.

Sobre as questões técnicas para publicação de livros, também foram levados em consideração alguns padrões internacionais e algumas necessidades, como ficha catalográfica, folha de rosto, colofon, créditos e etc.

- Para a disposição da arte na lombada, foi utilizado o Padrão de Orientação de Lombada Brasileira/ Americana. O mesmo foi definido dessa forma por garantir a possibilidade de leitura da lombada mesmo com o livro repousado sobre uma mesa;

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

5.7 Resultado Final

Após unificar tudo que foi estudado e criado até o momento, foi possível finalizar o layout e montar um protótipo de alta fidelidade do livro, simulando as suas características físicas, como laminação fosca e verniz UV localizado, e também já demonstrar alguns itens extras que viriam acompanhando o lançamento do livro.

5.7.1 Livro Final

A seguir estão alguns exemplos de como ficou o visual final da capa, de algumas páginas duplas e páginas individuais em um mockup digital.



Figura 155: Mockup da Capa

Fonte: A Autora



Figura 156: Mockups simulando vários livros
Fonte: A Autora



Figura 157: Mockup do livro aberto

Fonte: A Autora

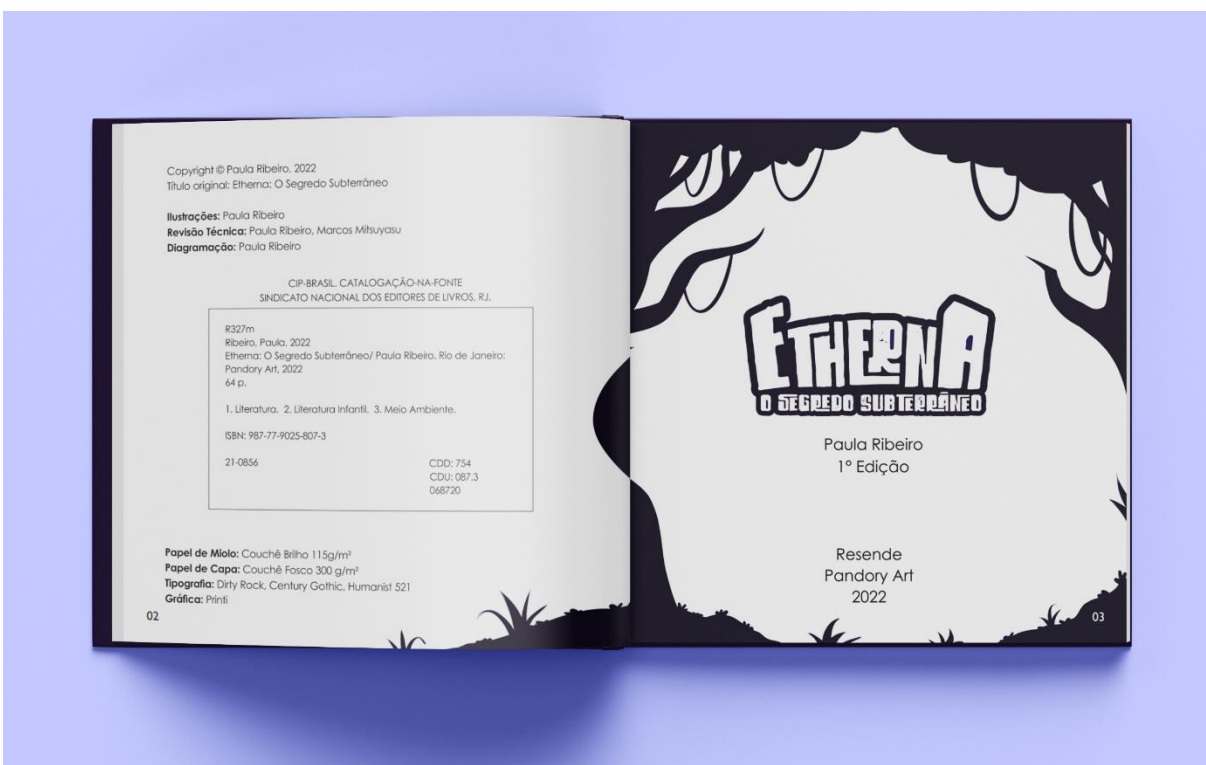


Figura 158: Ficha Catalográfica e Folha de Rosto

Fonte: A Autora



Figura 159: Páginas 04 e 05

Fonte: A Autora



Figura 160: Páginas 06 e 07

Fonte: A Autora



Figura 161: Páginas 18 e 19

Fonte: A Autora

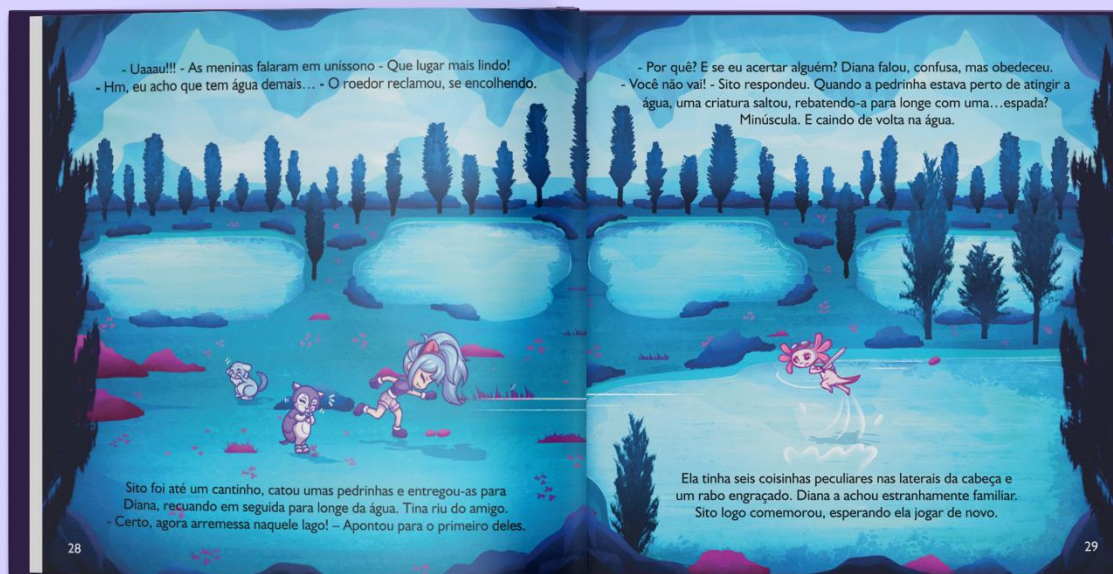


Figura 162: Páginas 28 e 29

Fonte: A Autora

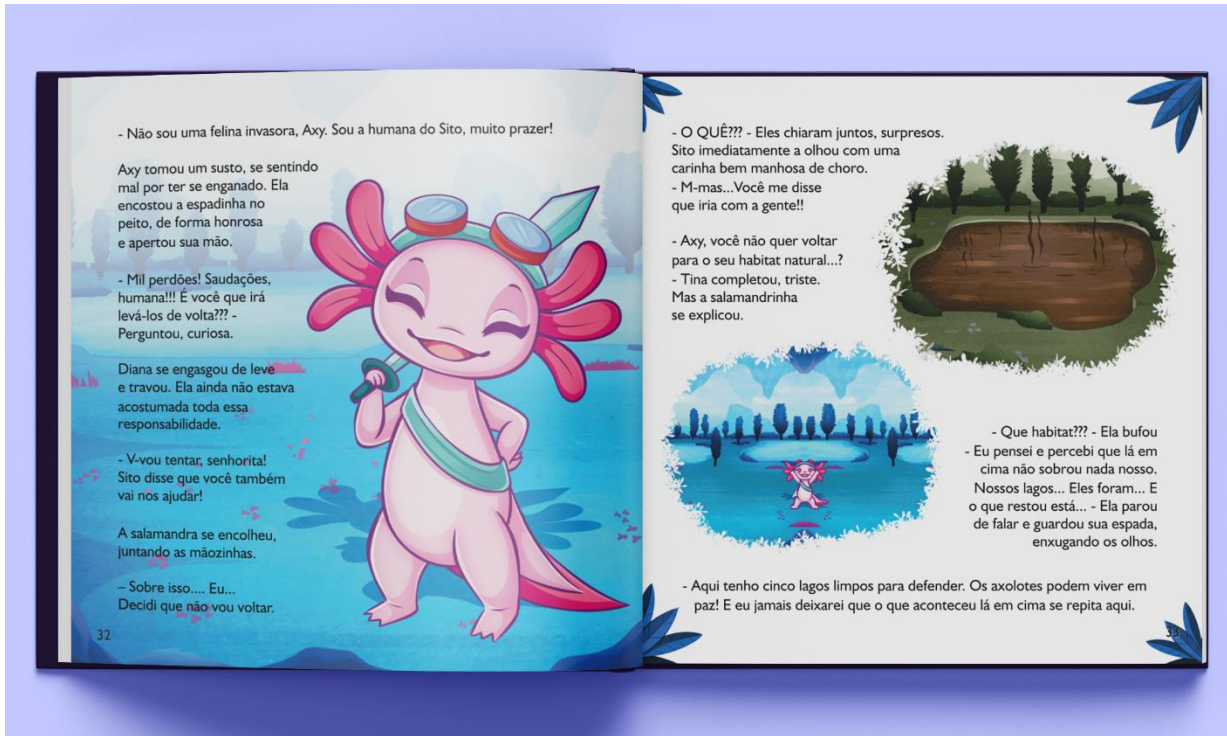


Figura 163: Páginas 32 e 33

Fonte: A Autora



Figura 164: Páginas 42 e 43

Fonte: A Autora



Figura 165: Páginas 46 e 47

Fonte: A Autora



Figura 166: Páginas 62 e 63

Fonte: A Autora

5.7.2 Brindes e Itens Promocionais

Como definido anteriormente, o livro virá com alguns itens de brinde, tanto para agregar valor ao produto, quanto para chamar a atenção do público infantil. A seguir estão as artes para cada brinde e também as disponibilizadas de forma virtual.



Figura 167: Marcador de Páginas

Fonte: A Autora

ETHERNA
O SEGREDO SUBTERRÂNEO

carteirinha oficial de
de PROTETOR DO MEIO AMBIENTE

Cole uma foto sua aqui!

Nome

Ano Esc. Data de Nasc.

Animal Favorito

Agora você pode mostrar aos seus amigos que se importa com o meio ambiente e quer protegê-lo!

Figura 168: Carteirinha de Protetor Ambiental

Fonte: A Autora



Figura 169: Caixa de Lápis de cor Ecológica

Fonte: A Autora

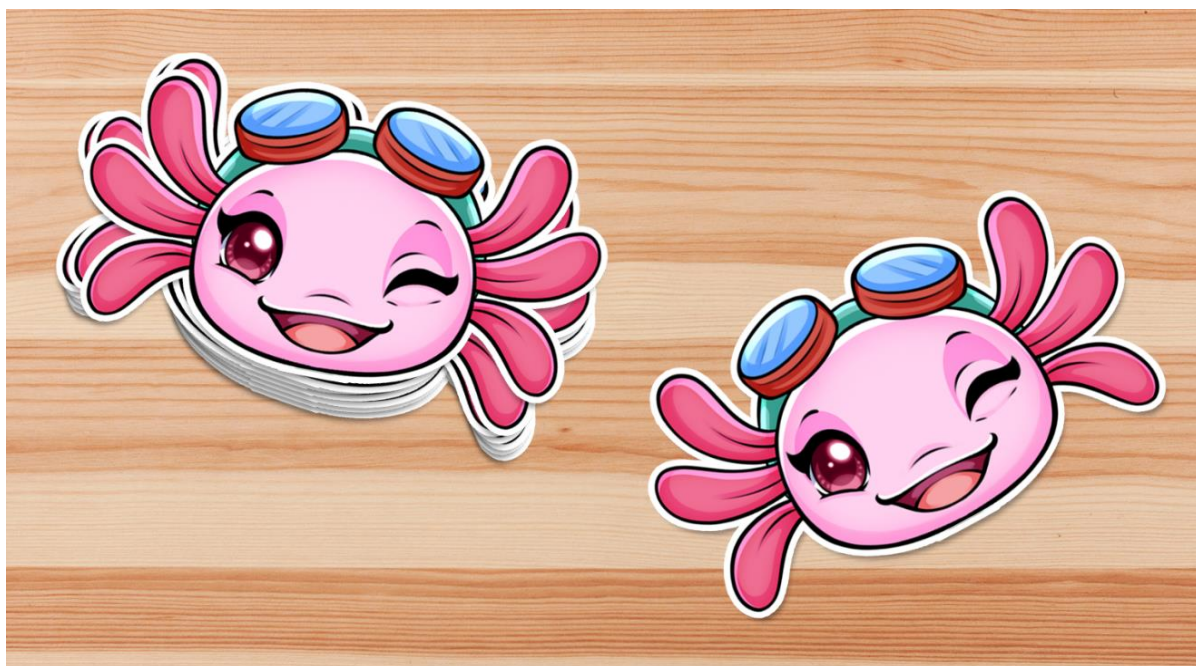


Figura 170: Adesivos avulsos dos personagens - Axy

Fonte: A Autora



Figura 171: Adesivos avulsos dos personagens – Rex

Fonte: A Autora



Figura 172: Adesivos avulsos dos personagens - Sito

Fonte: A Autora



Figura 173: Adesivos avulsos dos personagens - Tina

Fonte: A Autora

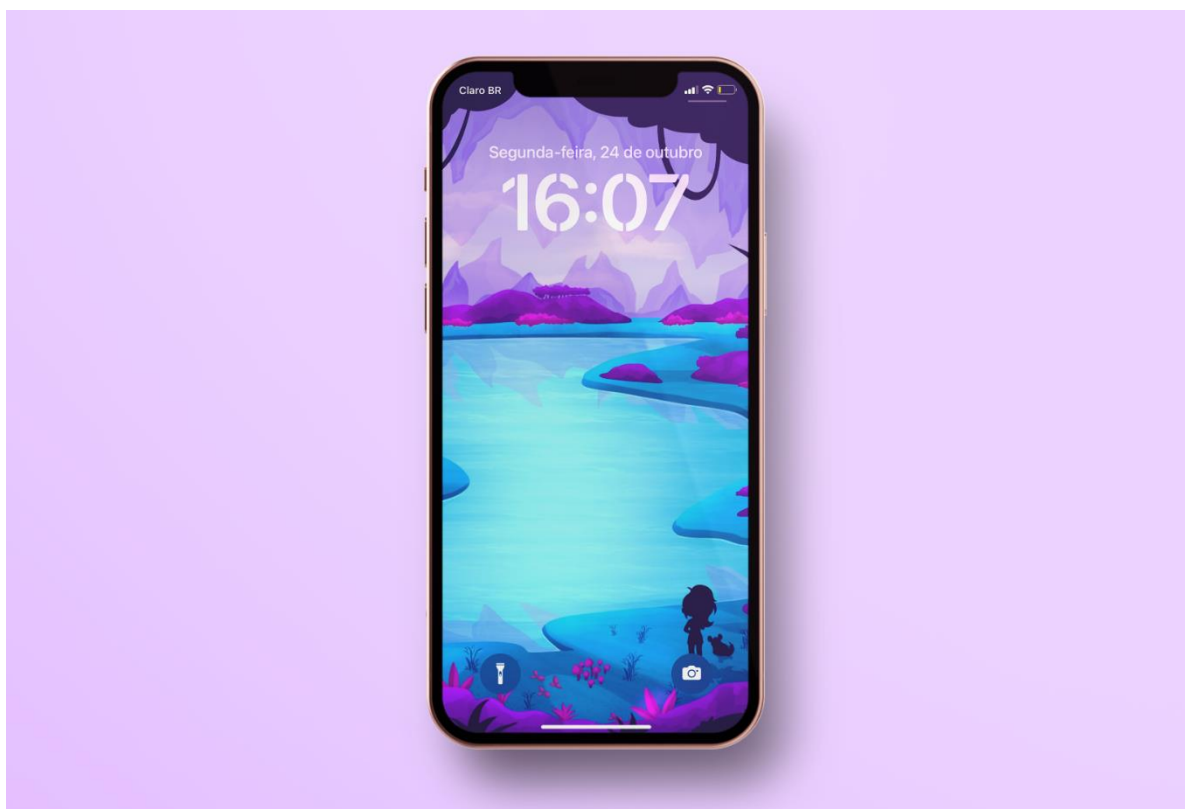


Figura 174: Wallpapers para celular e computador

Fonte: A Autora

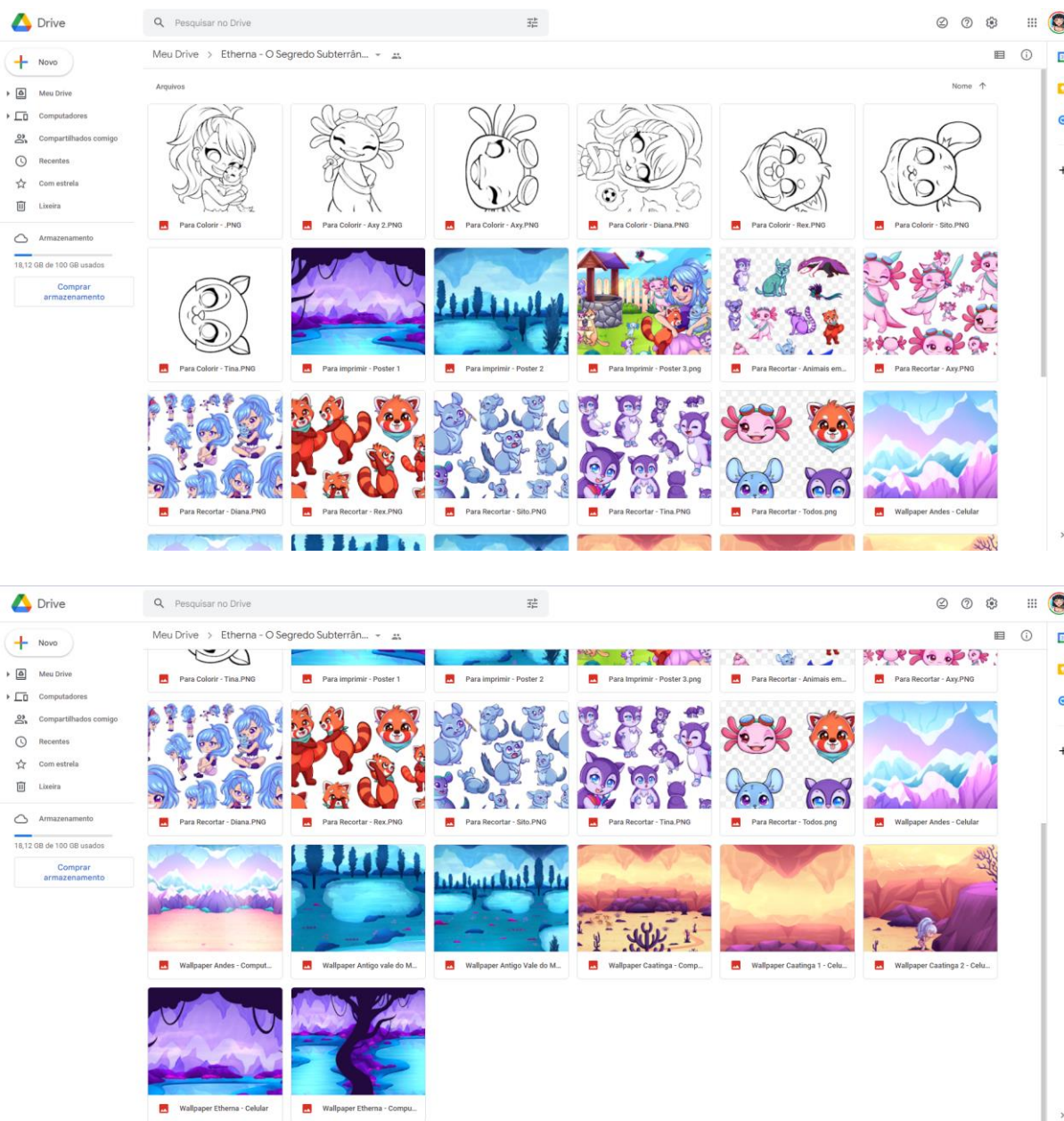


Figura 175: Pasta de Recompensas no Drive

Fonte: A Autora

Além dos brindes físicos, também foram previstos vários brindes virtuais para os leitores que completassem as atividades do livro. Ao final da sessão de exercícios, no rodapé da página de gabarito há um QR code que leva para uma pasta do Google Drive, contendo mais inúmeras recompensas, como artes para imprimir e colorir, wallpapers em alta resolução para celular e computador, artes para recortar e decorar, e posters para impressão em A4.

5.7.3 Atividades

Entre o “falso final” da história e o capítulo extra com o fim definitivo, foi criada uma sessão de atividades com alguns exercícios, para que o leitor possa aprender curiosidades, memorizar o que aprendeu e se divertir com os personagens.



Figura 176: Curiosidades dos Animais

Fonte: A Autora

ATIVIDADES

1• Circule a personagem do grupo que ajudou Sito e Diana primeiro.



ATIVIDADES

2• Ajude Sito a guiar Diana através de Etherna:



Copyright © 2022 Alance AB. <https://www.mazegenerator.net/>

Figura 177: Páginas de Atividades 1 e 2

Fonte: A Autora

ATIVIDADES


3 • Marque com um X os animais que estão presentes na fauna brasileira:



ATIVIDADES

4 • Caça-Palavras: Encontre palavras na vertical, horizontal e diagonal

O T L P A N D A V E R M E L H O Y R
 S T E N S N M I H I J M N S A E R H
 Y N N T E O N A R A R A A Z U L A A
 C R I B N E E P G X L I E T S D H L
 H E R L T A T U B O L A H L A L E E
 I S S H D E A L E L W E E T V M E S
 N P T E W T O D T O O N E E P Q N R
 C T W O I I H D R T O N Ç A H R N N
 H I S R A I F N A E O E N T Y S P H
 I I I E L N M C S T W H N C O E D V
 L C N L O B O G U A R Á A E R H A Y
 A H A Y P E R T G E O F T N G E M S



AXOLOTE	TATUBOLA	PANDAVERMELHO	ARARAAZUL
ONÇA	LOBOGUARÁ	JAGUATIRICA	CHINCHILA

Figura 178: Páginas de Atividades 3 e 4
 Fonte: A Autora

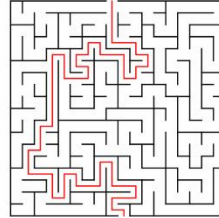


RESPOSTAS

1•



2•



3•



Arara-Azul



Tatu-bola



Tamanduá-bandeira

4•

	P	A	N	D	A	V	E	R	M	E	L	H	O
					J								
					A	R	A	A	Z	U	L		
					G	X							
C				T	A	T	U	B	O	L	A		
H				A					L				
I				T					O				
N													
C				I					T	O	N	Ç	A
H				R					E				
I													
I													
L	C			L	O	B	O	G	U	A	R	Á	
A													

RECOMPENSAS:

Aponte a câmera do celular para este QR Code e se divirta com seus brindes!



Figura 179: Gabarito das Atividades

Fonte: A Autora

6 CONCLUSÃO

Este projeto surgiu da necessidade da criação de materiais ficcionais e lúdicos sobre a temática ambiental, visto que o público infantil se mostra cada vez mais desinteressado no assunto, por sempre o associar à obrigação e pressão escolar. A partir disso, traçou-se como objetivo o desenvolvimento de um livro ilustrado de aventura para público infantil, trazendo o assunto da preservação de animais em extinção de forma leve, afim de gerar empatia das crianças pelos animais. Como é de conhecimento geral que a prova da educação é a mudança de comportamento, a ideia é que o livro motive os leitores a mudarem seus hábitos para ajudar o planeta.

Por ser um tema de investigação recente e possuir dados sensíveis, foi feita uma intensa e profunda pesquisa, buscando uma maior responsabilidade no momento de apresentar o assunto. Estudos sobre impactos ambientais, ações humanas na natureza e animais em extinção foram levantados. Com esses dados, também foram realizadas pesquisas sobre outros pontos cruciais, como educação ambiental, literatura infantil, e conceitos importantes do Design, como produção gráfica, teoria das cores, gestalt, diagramação, tipografia, design de personagens e storytelling.

Com a abordagem do Design Thinking, teve-se acesso a ferramentas de imersão profunda que se mostraram muito efetivas, permitindo contato com o público e ajudando a entender melhor os interesses das crianças e suas famílias, para adaptar o projeto corretamente ao contexto dos consumidores. Também foi possível uma visualização de todos os atores presentes no processo (como autores, editores, revisores, ilustradores, designers, diagramadores, produtores gráficos, distribuidores e vendedores), e um planejamento antecipado de todas as fases do projeto, tornando-o muito mais aplicável em uma conjuntura real. Seguindo inclusive as especificações técnicas e necessidades do processo de demanda para uma editora de livros infantis.

Com desdobramentos futuros, planeja-se reorganizá-lo, aplicando ainda mais conceitos de Design e Storytelling, visando o lançamento do livro através de plataformas de financiamento coletivo. Outra possibilidade é que escolas ou editoras infantis interessem-se pelo projeto, podendo financiá-lo para de fato implementá-lo, tornando o projeto sujeito a modificações e alterações de acordo com o desejo e disponibilidade da empresa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARROYO, Leonardo. Literatura Infantil Brasileira. São Paulo: Melhoramentos. 1990.
- ARTY, David. Tipografia: Guia completo Sobre Tipos - Escolhendo a fonte certa. Chief of Design. 2017. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia/>>. Acesso em: 11 de Ago. 2022.
- BARBIERI, J. C. Desenvolvimento e Meio Ambiente – As estratégias de mudanças da Agenda. 13ª ed. Editora Vozes, 2011.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: DuasCidades, Editora 34. 2002.
- BORTOLON, Brenda; MENDES, Marisa Schmitt Siqueira. A Importância da Educação Ambiental para o Alcance da Sustentabilidade - Revista Eletrônica de Iniciação Científica, p. 118-136, 2014.
- BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi. Et.al. Ler e Escrever na Educação Infantil: discutindo práticas pedagógicas. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.
- CARDOSO, Bruna Puglisi de Assumpção. Práticas de linguagem oral e escrita na educação infantil. São Paulo: Editora Anzol, 2012.
- COLLARO, Antônio Celso. Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.
- COLLARO, Antônio Celso. Projeto gráfico: Teoria e prática da diagramação. São Paulo, 2000
- GUIMARÃES, M. A, Dimensão Ambiental na Educação. Papyrus Editora, 1995
- GOVEIA, N. Resíduos sólidos urbanos: impactos socioambientais e perspectiva de manejo sustentável com inclusão social. Revista Ciência & Saúde coletiva, p. 1503-1510, 2012.
- MILARÉ, E. Legislação Ambiental do Brasil. São Paulo: Editora APMP, 1991
- MEDRADO, Bruno. O papel do storytelling na era da experiência. UX Collective

Brasil, 2019. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/o-papel-do-storytelling-na-era-da-experi%C3%Aancia-parte-ii-fcda7f0f056d>. Acesso em: 22 de Mar de 2022

PAIÃO, Olive Samuel. A Importância Da Educação Ambiental Na Sociedade Contemporânea. Jan/Abr, 2017

ROOS, Alana. A BIODIVERSIDADE E A EXTINÇÃO DAS ESPÉCIES. Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental, p. 144, 2012

ROSS DRAWS. Tips for Character Design. YouTube. 6 mar. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v6IPsEPOIkM&t=169s>. Acesso em: 20 Jul. 2022.

SAMARA, T. Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, Nara. O que é Tipografia? Tudo sobre fontes e estilos tipográficos! Futura Express, 2020. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-tipografia/>. Acesso em: 28 de Ago de 2022

Tipografia: Aprenda sobre tipografia, tipos e classificações. Mekkelabs, 2017. Disponível em: <https://mekkalabs.com.br/publicidade-propaganda/tipografia/>. Acesso em: 05 de Maio de 2022.

Tipos de impressão: conheça agora os 6 principais. [S. I.]. BLOG KWG. 2017. Disponível em: <https://blog.revendakwg.com.br/destaque/tipos-de-impressao/>. Acesso em: 04 Set. 2022.

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

VIEIRA, Dimitri. O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller. Comunidade Rockcontent. 2019. Disponível em: <https://comunidade.rockcontent.com/storytelling/>. Acesso em 07 Mar. 2022

ANEXOS

Anexo A – Pesquisa sobre os Animais Escolhidos

Pesquisa Animais do TCC

- **CHINCHILA – Criticamente Ameaçada**
- **Caça para remoção de seu pelo e confecção de roupas**

(Nome Científico: **Chinchila Lanigera**)

<https://animais.wiki/animales-terrestres/chinchilla/>

<https://animalcorner.org/animals/chinchilla>

Classificação Animal

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mamíferos

Ordem: Rodentia

Família: Chinchillidae

Espécie: Chinchila

Dieta: Herbívoro

Tamanho: 25 - 35 cm (sem cauda)

Peso: 500 g - 800 g

Vida média: 10 - 18 anos

Ninhada média: 3 mas só 2 sobrevivem

Estado de conservação: Criticamente Ameaçado (CR) Já extinto em natureza em vários países (EW)

Habitat: Regiões montanhosas e secas

Predadores: Corujas, raposas, cobras, pumas, gatos selvagens, humanos

Diferenças: Pelo denso e longas patas traseiras, saltam até 1,5m

Banho: As chinchilas tomam banhos de poeira para diminuir a oleosidade no pelo, prevenir parasitas e fungos.

População Selvagem: em torno de 10.000 apenas (menos de 40 colônias)

Pelagem: Ultra densa, de 80 a 100 pelos por folículo. A mais sedosa do mundo.

Temperamento: Tranquilas, interativas e afetivas, gostam de atividades físicas.

Características: Fofas, orelhudas, donas de um olhar gentil e companheiro.

- Originárias do clima desértico da América do Sul, nas cordilheiras Andinas, são naturais de temperaturas baixas e climas secos, aguentando temperaturas congelantes (Em média - 5°C), mas não sobrevivem acima de 27°C.

- Hoje, chinchilas selvagens são encontradas apenas no Chile e, mas historicamente elas viveram em áreas da Argentina, Peru e Bolívia

- Constroem suas casas cavando túneis subterrâneos interligados, ou fazendo ninhos em fendas de rochas. São muito sociáveis e vivem em colônias, podendo alcançar a casa de centenas por colônia.

- Suas peles se tornaram altamente populares em 1700, e devido à altíssima demanda, os animais foram caçados até praticamente à extinção em 1900.

- Em 1923, um engenheiro americano chamado Mathias F. Chapman que era cativado pelo animalzinho, obteve uma permissão especial do governo chileno para trazer 11 chinchilas para os Estados Unidos, e tentar criá-las em cativeiro.

-Chapman passou um ano desdendo as montanhas para que as chinchilas pudessem se acostumar com a altitude e o clima.

- As populações também sofrem devido à perda de habitat pela queima e colheita do arbusto Algarobilla em altitudes mais baixas e pelo pastoreio de bovinos e caprinos.

- Em 1975 restringiu-se o comércio de pele de chinchilas selvagens, sendo permitido o comércio da pele de chinchilas criadas em cativeiro apenas.

• **TATU-BOLA-DO-NORDESTE - Vulnerável**
- Perda de habitat, atropelamentos e Caça Ilegal

(Nome científico: *Tolypeutes matacus* - tatu-bola-da-caatinga)

<https://www.zoo.df.gov.br/tatu-bola/>

https://m.suapesquisa.com/mundoanimal/tatu_bola.htm

<https://mundoeducacao.uol.com.br/biologia/tatu-bola.htm>

<https://vegazeta.com.br/populacao-de-tatu-bola-caiu-pela-metade/>

<https://guiaanimal.net/articles/616>

Classificação Animal:

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mammalia

Ordem: Cingulata

Família: Dasypodidae

Gênero: *Tolypeutes*

Dieta: cupins, formigas, aranhas, larvas, frutos, ovos e raízes

Tamanho: 40 - 50 cm

Peso: 1,3 kg - 1,8 kg.

Vida média: 22 - 27 anos (em natureza)

Ninhada Média: 1

Hábito de vida: diurno e noturno.

Estado de conservação: Em perigo (EN)

Habitat: Caatinga do nordeste do Brasil (Pernambuco, Ceará, Alagoas, Bahia, Sergipe e Piauí). E em outros países como, Paraguai, EUA e Bolívia.

Defesa: Possui três cintas móveis que se curvam formando uma bola e os protegendo de predadores

Predadores: Onças, Jaguariticas e Homem (Caça Predatória)

Temperamento: Tímidos. São assustados e relativamente medrosos, mas Espertos e graciosos, sendo considerados inteligentes.

População: Não se sabe ao certo, mas é apenas 50% do que já foi há 20 anos atrás

-É a menor espécie de tatu do continente.

- Mesmo com 5 garras em cada pata dianteira, os Tatus-bola não cavam túneis, em vez disso, eles sempre buscam por tocas prontas abandonadas.

- Ao longo dos últimos 27 anos a população reduziu em pelo menos 50%.

- Suas principais ameaças são: Perda de seu habitat para o agronegócio monocultor, em sua maioria da soja; Criação de grandes fazendas e estradas; Desmatamento por queimaduras, que deixam o ambiente inabitável; Criação de Parques Eólicos, Caça ilegal e indiscriminada; Atropelamentos.

- Outro motivo que dificulta a criação de estratégias efetivas de proteção da espécie é a falta de estudos científicos sobre a mesma. Há pouquíssimas informações registradas sobre seu comportamento e distribuição na atualidade.

- Os Tatu-bola-do-nordeste já foram considerados extintos em 1988, pois não encontraram nenhum indivíduo vivo por muito tempo. Quando isso acontece e depois descobre-se o contrário, eles são classificados como Taxon Lazarus ou Espécies Lazarus, em referência ao personagem bíblico ressuscitado.

- Eles podem literalmente "rolar" quando estão em formato de bola, pois sua cauda e sua cabeça se encaixam perfeitamente.

- Tatu vem do espanhol "pequenino de armadura" e se refere às placas feitas de ossos que cobrem as costas, cabeça, pernas e cauda do animal. Os tatus são os únicos mamíferos vivos que usam essas conchas.

- É uma espécie Próxima ao tamandúá.

- Tatus não são criaturas sociais e passam a maior parte do tempo dormindo. Eles geralmente dormem até 16 horas por dia em tocas, e procuram comida durante a noite.

- Eles possuem o hábito de cavar, mas fazem isso mais para procurar comida e não para se abrigar. Geralmente, uma toca de tatu-bola mede em torno de 20 cm e pode chegar até 4 metros de profundidade.

• **AXOLOTE - Críticamente Ameaçado**
- Poluição das águas, introdução de espécies invasoras

(Nome científico: *Ambystoma mexicanum*)

<https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2022/01/axolote-ameacado-de-extincao-no-mexico-ganhou-fama-mas-sera-o-suficiente-para-salva-lo>

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-42926309>

<https://mundoeducacao.uol.com.br/amp/biologia/axolote-ambystoma-mexicanum.htm>

Classificação Animal:

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Amphibia

Ordem: Urodela

Gênero: *Ambystoma*

Dieta: Girinos e pequenos invertebrados, como insetos, crustáceos e minhocas

Tamanho: 25 - 30 cm

Vida Média: 12 – 14 anos

Estado de Conservação: Criticamente ameaçado (CR)

Habitat: Atualmente só encontrados no Lago Xochimilco.

Predadores: Pássaros, como cegonhas e garças, e peixes grandes invasores

População: Menos de 1000. Em 2008 estimava-se em torno de 100.

- Estes pequenos seres possuem o maior genoma já encontrado na Terra. Cerca de 32 bilhões de pares de bases de DNA, dez vezes maior que o genoma humano, com 3,2 bilhões de pares.

- Atraem a atenção dos cientistas principalmente por conseguirem reparar integralmente sua medula espinhal após sérias lesões. São capazes de regenerar membros, corações e até mesmo segmentos de seus cérebros

- Ao contrário da maioria dos anfíbios, o Axolote não completa a metamorfose, sendo por isso uma salamandra com aspeto larval mesmo no estado adulto (neotenia). Possuindo brânquias externas e barbatana caudal.

- Em 1993, o governo mexicano tomou medidas para proteger o habitat dos axolotes, criando o Parque Ecológico e Mercado de Plantas de Xochimilco de cerca de 214 hectares. Mas o progresso é vagaroso: a poluição das estações de tratamento de águas residuais e a urbanização ainda ameaçam a região.
- De acordo com um censo realizado de 1998 a 2008, em 1998, o lago contava com uma população de seis mil axolotes. Esse número já havia caído para mil em 2003, e para 100 em 2008.
- As principais ameaças para a espécie são a poluição da água e a introdução de espécies não naturais do local, como carpas e tilápias, no lago Xochimilco.
- Seu nome é uma homenagem à um deus Asteca, o Xolotl. É um animal presente desde antes da chegada dos espanhóis, portanto é uma parte antiga da mitologia local. Reza a lenda que eles são a reencarnação do antigo deus responsável pelo fogo e pela iluminação, que tinha uma imagem de esqueleto com cabeça de monstro. Curiosamente semelhante à salamandra.
- Com a iminência da extinção, os axolotes começaram a ganhar fama nas redes sociais e ficaram conhecidos ao redor do mundo. Várias empresas trabalham para expandir o conhecimento sobre eles. Os axolotes atualmente são personagens do jogo online Minecraft e da plataforma global de jogos Roblox. A nova cédula de 50 pesos, lançada no fim de 2021, apresenta o axolote na frente.
- Mesmo sendo normalmente marrons ou cinzas na natureza, agora são encontrados geralmente brancos com realces cor-de-rosa, ou amarelos, uma mutação genética causada pela reprodução em cativeiro.
- Apesar do amplo reconhecimento, Luis Zambrano, especialista em axolotes da Universidade Nacional Autônoma do México, está cético de que a nova cédula ou a fama crescente do axolote resultarão em mudanças significativas.
- “Há milhões de axolotes (em cativeiro) em todo o mundo”, conta Zambrano, mas “é necessária a existência do habitat” — uma tarefa desafiadora em uma metrópole ampla de 22 milhões de habitantes”, adverte ele.
- Alega-se que não há uma solução simples para a conservação dessa espécie. Mas recentemente consolidou-se que a agricultura tradicional talvez possa salvar essa espécie. Dionísio Eslava Sandoval, natural de Xochimilco e líder comunitário, resolveu tomar essa responsabilidade para si ao restaurar as chinampas tradicionais pré-hispânicas, ilhas agrícolas artificiais cercadas por canais estreitos que filtram a poluição da água.
- As chinampas proporcionam um habitat ideal aos axolotes, porém 95% delas estão improdutivas, abandonadas ou mal cuidadas devido ao declínio da agricultura tradicional.

• **PANDA-VERMELHO - Em Perigo**
- Poluição das águas, introdução de espécies invasoras

(Nome científico: *Ailurus fulgens*)

<https://www.natgeo.pt/estranho-mas-verdade/2018/05/panda-vermelho>

<https://meusanimais.com.br/catorze-curiosidades-panda-vermelho/>

<https://www.infoescola.com/mamiferos/panda-vermelho/>

Classificação Animal:

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Classe: Mamíferos

Ordem: Carnivora

Família: Ailuridae

Peso: 5,7 – 8,2 kg (Macho), 5,5 – 8,2 kg (Fêmea)

Dieta: Constituída constituída basicamente de bambu, mas ingere também ovos e insetos.

Tamanho: 58 - 69 cm de corpo, e de 30-50 cm de cauda.

Vida Média: 8 – 10 anos

Estado de Conservação: Em Perigo (En)

Habitat: Regiões montanhosas do Himalaia e do sul da China.

Predadores: leopardo-das-neves (*Uncia uncia*) e os humanos.

População: 2.500-10.000 indivíduos, com queda de 50% nos últimos 20 anos.

- Também é conhecido como panda-ruivo, raposa-de-fogo ou gato-de-fogo.

- Este animal pertence à família Ailuridae, mas já foi classificado como sendo das famílias Procyonidae (guaxinins) e Ursidae (ursos).

- Eles se camuflam graças às suas cores vermelha e preta. O vermelho em suas costas é da mesma cor que as folhas das árvores em que descansam e o preto em sua barriga dificulta sua localização ao enxergá-los de baixo.

- As marcas em seu rosto os ajudam a sobreviver, pois as manchas avermelhadas que se estendem dos olhos até o canto da boca podem ajudar a

manter o sol longe de seus olhos. Já o branco de seu rosto é quase luminescente, então a mãe consegue guiar os filhotes perdidos no escuro.

- Suas caudas são usadas como cobertor, travesseiros e para ajudar no equilíbrio. Quando está muito frio, enrolam suas caudas em torno de si mesmos e caem em um sono profundo, reduzindo o metabolismo.

- O panda-ruivo é arbóreo, ou seja, dorme em ninhos de árvores de folhas. Esses mamíferos descem das árvores de cabeça e têm muita flexibilidade para se mover de galho em galho. Eles são inclusive um dos poucos animais no planeta que podem descer de uma árvore desse tipo de cabeça para baixo.

- Em alguns locais, esse mamífero pode ser conhecido "panda-menor" para diferenciá-lo do panda-gigante. E também é conhecido como "o primeiro panda", como foi descrito por cientistas ocidentais 50 anos atrás.

- Como os pandas-gigantes, os pandas-vermelhos têm uma espécie de polegar extra, um osso alargado para segurar caules de bambu e galhos de árvores. Também têm uma pelagem que cobre as solas dos pés, que funciona como um isolamento adicional do frio e os ajuda a agarrar galhos cobertos de musgo.

- Esses mamíferos têm sido uma grande questão taxonômica, visto que sua localização em uma família carnívora é altamente controversa. Em princípio, eles foram alocados na família Procyonidae (guaxinins) devido aos seus dentes, seu crânio, sua cauda anelada e outras características morfológicas. Posteriormente, foram colocados na família Ursidae (ursos), devido às semelhanças no DNA.

- No entanto, ao contrário dos membros dessas duas famílias, *Ailurus fulgens* tem origem asiática e nunca migrou para o Novo Mundo. Portanto, os pandas-vermelhos são considerados membros de sua própria família, Ailuridae, de acordo com pesquisas de sistemática molecular.

- Os pandas-vermelhos são uma espécie em risco, vítimas da desflorestação e caça furtiva humana para obtenção de sua pelagem para roupas. O seu habitat natural é cada vez mais reduzido, à medida que as florestas vão sendo destruídas pela desflorestação e pela propagação da agricultura.

Anexo B – Manual de Instruções da Gráfica Printi

Através do arquivo abaixo que foram determinadas algumas especificações técnicas e de pré-impressão, assim como as demarcações de margem e sangria, as formas corretas de fechamento de arquivo, a criação de máscaras para verniz e etc.

Criando seu arquivo para impressão com Verniz UV Local

Primeiros passos

1 Verifique se o **gabarito baixado** corresponde à **configuração da compra** (formato, cores, extras, etc.)



Ai Gabarito-illustrator_NomeProduto-Formato.ai

2



Confira a **orientação das páginas** do arquivo. Ela deve corresponder à orientação da sua compra (ou da sua escolha nos produtos possíveis)

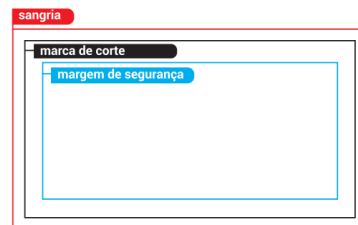
3

Selecione a camada (layer) de nome **"Arte"** e adicione os elementos do seu arquivo para impressão nesta layer



Os elementos referentes aplicação de **verniz local** devem ser inseridos na layer **"Verniz"**

Sangria, Corte, Segurança? Entenda as linhas guias



Sangria

Traçado vermelho

Linha que indica até onde sua arte deve se estender. **Preencha toda a área de sangria** para que, quando seu produto for cortado, não tenha filetes brancos indesejados no produto final.

Linha de corte

Traçado preto

Linha que indica o **corte do produto** e, por consequência, seu formato final. Não deixe informações importantes sobre ou para fora desta linha, pois serão cortadas.

Margem de Segurança

Linha guia (pode variar de cor)

Linha que delimita a área considerada segura do impresso. Coloque todas as **informações importantes dentro desta área**.

Dicas para Criação da Arte



Não altere o tamanho da **Prancheta** (Artboard). Lembre-se de criar sua arte na prancheta designada **"Arte"**



Mantenha **todas as páginas** do arquivo com a **mesma orientação** (Depois de salvar o arquivo PDF, certifique-se de não girar as páginas usando o Acrobat)



Desenvolva sua arte em **"CMYK"** (cores em RGB serão convertidas automaticamente em CMYK)



Não coloque informações importantes perto ou fora da **margem de segurança** para evitar **problemas de corte**



Utilize imagens de **250 à 300dpi de resolução** para melhor qualidade de impressão



Não use fontes menores que 6pt ou menores que 2mm de altura e espessura de 0,20mm



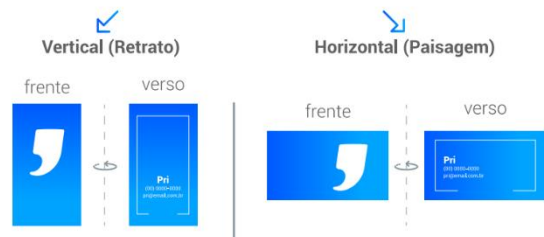
Utilize sempre **cores contrastantes** entre os elementos e o fundo da sua arte para **garantir a legibilidade** das informações



Para evitar **cores diferentes na arte impressa**, verifique se no arquivo não existem objetos ou textos com a opção de **sobreposição** ativada e desative-os

Tombamento da arte: Retrato / Paisagem

Confira como deixar a arte da frente e do verso se encaixarem na mesma orientação



Para a **impressão frente e verso**, a folha é girada em torno do seu **eixo vertical**, isto é, como se virasse as páginas de um livro: lembre-se disso ao posicionar os elementos da arte!

Se sua compra for **apenas frente** (cores 4x0 / 5x0 / 1x0), **desconsidere o verso e crie sua arte utilizando apenas um artboard**

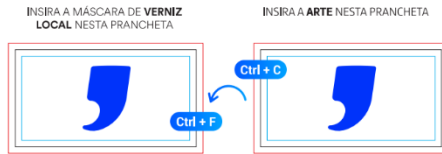
Criando a Máscara de Verniz UV Local

IMPORTANTE! A máscara de verniz deve estar em vetor

Caso sua arte seja uma **imagem**, **vetorize** a forma desejada para **aplicação do verniz**.
Deixe as espessura das linhas e fontes que terão aplicação de verniz superiores a 0,25mm



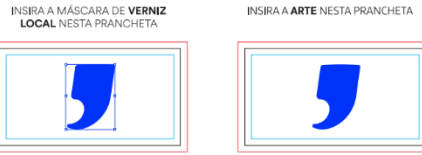
1 Após criar sua arte no artboard e layer designados "Arte", copie as partes que terão aplicação de verniz para a prancheta com indicação Verniz Local



Utilize a cor ao lado para **Verniz Local**

Dica: Para manter a posição original das partes utilize o comando **Ctrl + F** para colar

2 Com a máscara de verniz selecionada, use o conta-gotas para capturar a referência de cor indicada abaixo da prancheta Verniz



Utilize a cor ao lado para **Verniz Local**

3 Sua máscara de verniz está pronta para impressão!



Para gabaritos **sem amostra de cor verniz**, abra esse pdf de instruções no Illustrator e **copie a amostra acima**

Atenção! Para indicação de verniz utilize sobreposição

Abra a janela **Attributes (Atributos)** (Caminho no menu superior: Window > Attributes), selecione todos os objetos da prancheta verniz local e assinale a opção **Overprint Fill (Preenchimento Superim)** e **Overprint Stroke**, caso disponível, da janela Attributes.



Verificação do Arquivo

Ao finalizar sua arte, siga as orientações a seguir para verificar seu arquivo:

- Confira se **todas as informações estão corretas e sem erros ortográficos**
- Verifique se **todos os textos** estão com **tamanhos superiores a 6pt**.
- Salve uma versão de **Backup (Cópia de segurança)** do seu arquivo editável (Illustrator) antes de salvar a versão para impressão

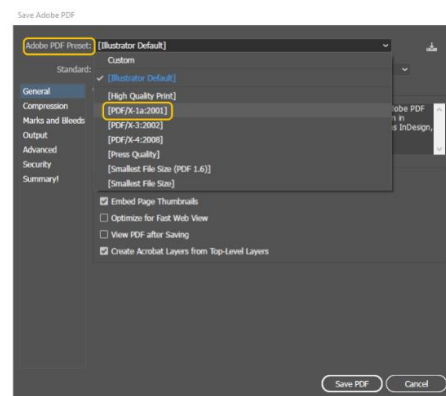
No arquivo para impressão:

- Converta todos os **textos em curvas** (selecione todos os elementos e aplique o comando **Ctrl + Shift + O**)
- **Incorpore todos os links** no arquivo (selecione todas as imagens e clique no botão **Incorporar (Embed)** no menu do painel)
- **Delete a camada de Instruções**



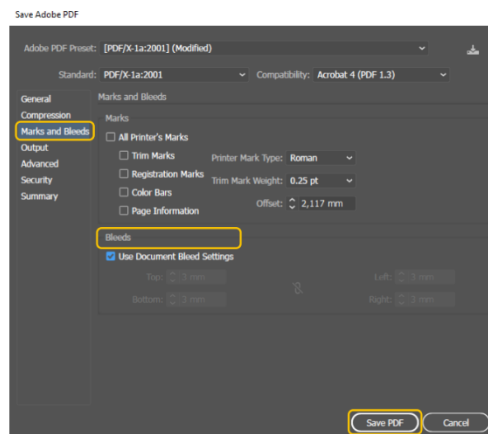
Salvando o Arquivo

- Ao salvar seu arquivo, selecione na aba Adobe PDF Preset a opção **PDF/X-1a**



Lembre-se de salvar seu pdf **sem senha**

- Na aba Marks and Bleeds (Marcas e Sangrias), marque a opção **"Use Document Bleed Settings"** (Use a sangria do documento) para adicionar ao seu pdf a mesma sangria do gabarito

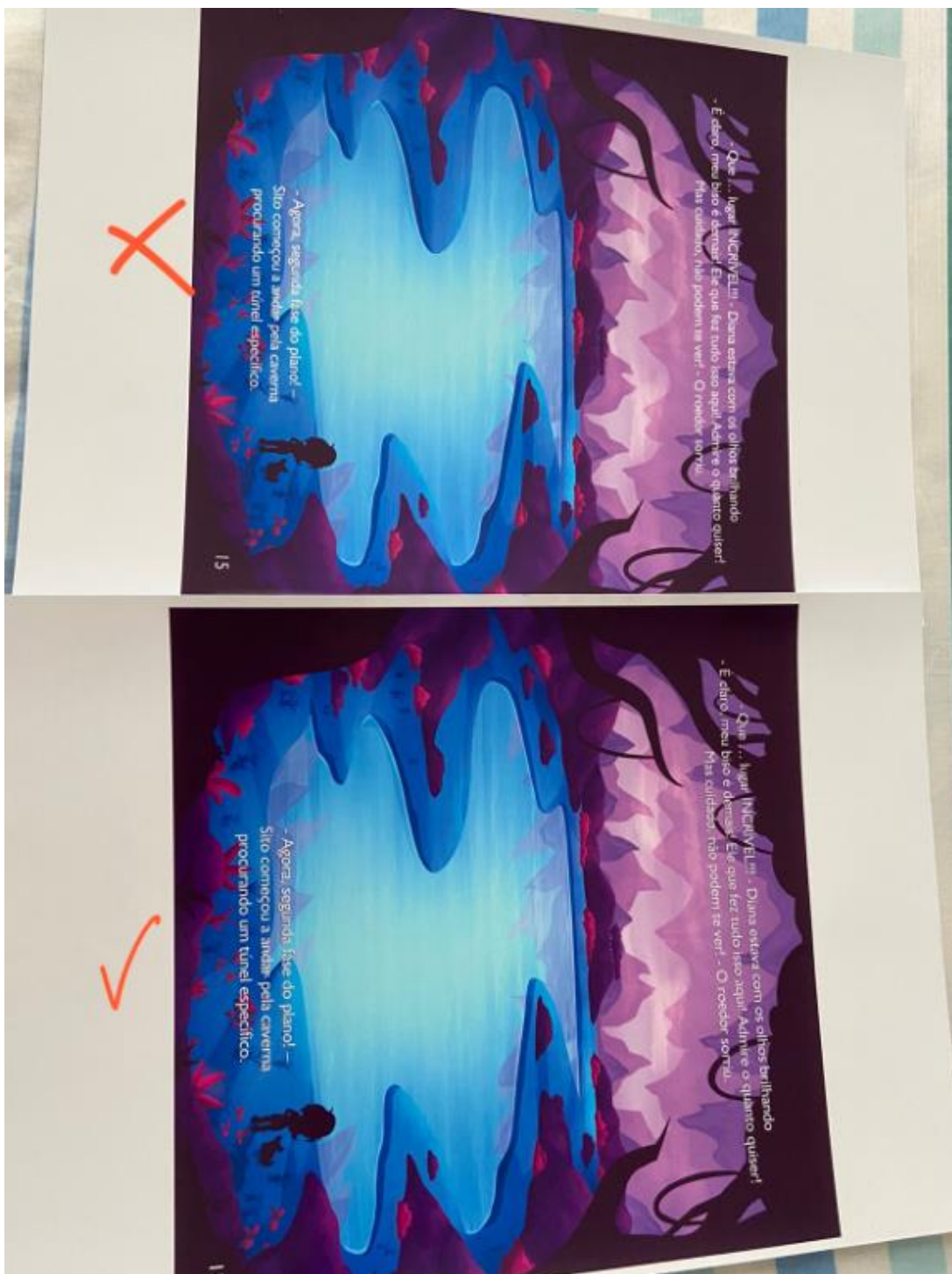


Não é necessário inserir marcas de corte no arquivo

- Finalize clicando em **Save PDF (Salvar PDF)**

Anexo C – Testes de Impressão de legibilidade das páginas do livro

Após diagramação das páginas, foram feitos vários testes checando contraste de cores e elementos do fundo, para garantir a legibilidade de todos os textos. Após esse trabalho, várias páginas foram ajustadas antes da impressão final.









Paula Ribeiro
é autora e ilustradora do
livro *Ethema: O Segredo
Subterrâneo*, seu
primeiro livro infantil.

Estudante de Design,
amante de Biologia e
apaixonada por arte
digital, seu objetivo foi
desenvolver uma obra
leve e lúdica, que
trouxesse um
sentimento de
identificação com a
protagonista e
transmitisse empatia
pelos animais.

• Nota da Autora •

Bem-vindos! A aventura
retratada neste livro se
passa em um mundo
mágico e fictício
semelhante ao nosso.

Seus acontecimentos
também são fictícios,
apenas buscam retratar
um possível futuro,
apresentando analogias
a certos acontecimentos
reais e recentes.

O objetivo é divertir o
público e, ao mesmo
tempo, estimular o
pensamento crítico e a
criatividade,
incentivando através de
gestos simples a busca
individual e coletiva por
novas soluções para
nossos problemas.

ETHEMA: O SEGREDO SUBTERRÂNEO

PAULA RIBEIRO

Ethema: O Segredo Subterrâneo

Paula Ribeiro

