



Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Faculdade de Arquitetura  
Curso de Design Visual

CAROLINA NOBRE DOS SANTOS

**DESARTE: AS INTERSEÇÕES ENTRE ARTE E DESIGN NA  
APLICAÇÃO DE PROJETOS QUE UNAM A BELEZA E A UTILIDADE**

Porto Alegre  
2021

CAROLINA NOBRE DOS SANTOS

**DESARTE: AS INTERSEÇÕES ENTRE ARTE E DESIGN NA  
APLICAÇÃO DE PROJETOS QUE UNAM A BELEZA E A UTILIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. ÂNGELA MARIA MARX

Porto Alegre  
2021

CAROLINA NOBRE DOS SANTOS

**DESARTE: AS INTERSEÇÕES ENTRE ARTE E DESIGN NA  
APLICAÇÃO DE PROJETOS QUE UNAM A BELEZA E A UTILIDADE**

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. ÂNGELA MARIA MARX

**BANCA EXAMINADORA**

---

Ângela Marx

---

Adriana Eckert

---

Carolina Fillmann

Porto Alegre, 1º de dezembro de 2021.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a oportunidade estudar e concluir minha graduação em uma universidade pública, a qual me oportunizou o acesso a uma educação de qualidade ao longo de toda a minha trajetória. A Universidade Federal do Rio Grande do Sul ofereceu todo o apoio necessário para que este percurso acontecesse, disponibilizando um corpo docente altamente qualificado para que me constituísse como uma profissional capaz de atuar na área na qual estudei.

Um especial obrigada à minha orientadora Ângela, que sempre se mostrou muito solícita, atenciosa e motivada com meu trabalho desde o primeiro contato.

À minha família, um muito obrigada pelo apoio e compreensão em cada um dos momentos em que precisei, especialmente a minha mãe Elenisa, a qual é um exemplo de pessoa e profissional sempre disposta, comemorando comigo as conquistas obtidas.

Ao Álex pela compreensão, apoio, carinho e revisão deste trabalho.

Às colegas e amigas que fiz durante o curso, em especial a Taís, Luíse, Naine, Paola, Karoline, Tamyres, Fernanda e Daniela, meu muito obrigada pelas trocas, apoio, atenção e carinho nos projetos e na vida.

Aos amigos que trago desde o ensino médio, os quais estiveram presentes nas conversas e compartilhamentos sobre minha jornada. Em especial a Emanuelle e Evellin, que me ouviram e apoiaram sempre.

Um agradecimento aos profissionais e empresas que me acompanharam ao longo dos estágios, bem como aos espaços que vivenciei em bolsas ofertadas pela universidade.

## RESUMO

O objetivo deste trabalho é explorar as interseções entre o Design e a Arte a partir de uma produção gráfica-editorial direcionada para estudantes dos semestres iniciais de Design, tendo sua estruturação baseada na metodologia proposta por Volnei Matté. O desenvolvimento do projeto abrange a realização de pesquisas de similares em cada uma das áreas – Design e Arte –, de modo a identificar tanto o conteúdo textual e imagético presente nas obras quanto os requisitos técnicos que permitem a viabilidade da produção da obra em pequena e larga escala. Realiza-se uma pesquisa com usuários, a qual é dividida em dois momentos: o primeiro consultando-se alunos dos primeiros semestres do curso de Design a fim de se compreender as expectativas de aprendizado no início do curso. Em um segundo momento, consultam-se alunos dos semestres finais ou recém formados no intuito de se obter relatos sobre experiências obtidas ao longo do curso, focando em elementos que poderiam ser explorados para possíveis melhorias em relação à abordagem da temática do aprendizado de Design com a Arte nos cursos de Design. Por fim, é realizada uma lista de requisitos obtidos a partir da coleta de dados com similares e alunos. Deste modo, cria-se o projeto gráfico do livro, que é guiado pelo conceito elaborado, o qual irá direcionar as escolhas tipográficas selecionadas, das cores que permitirão uma representação gráfica marcante ao longo do conteúdo e do uso de grafismos advindos da arte generativa. Por fim, é feita a editoração eletrônica e diagramação do conteúdo elaborado, contendo textos e imagens, sendo finalizado com a impressão em materiais selecionados e adequados para este fim.

**Palavras-chave:** Design Editorial. Design Gráfico. Arte. Design.

## ABSTRACT

The objective of this work is to explore the intersections between Design and Art from a graphic-editorial production directed to students of the initial semesters of Design. Its structure is based on the methodology proposed by Volnei Matté. The development of the project includes carrying out similar research in both areas - Design and Art - in order to identify both the textual and image content present in the works and the technical requirements that allow the feasibility of producing the work in small and large scale. A survey with users was carried out, which was divided into two stages: the first by consulting students from the first semesters of Design in order to understand the learning expectations at the beginning of the course. In a second moment, students from the final semesters or recent undergraduates were consulted in order to obtain reports on experiences obtained throughout the course, focusing on elements that could be explored for possible improvements in relation to the approach to the theme of learning Design with Art in Design courses. Finally, a list of requirements obtained from data collection with peers and students was carried out. In this way, the graphic design of the book was created, which was guided by the projection of the developed concept and will direct the selected typographic choices, the colors that will allow a striking graphic representation throughout the content and the use of graphics arising from the art generative. Finally, the desktop publishing and layout of the elaborated content were carried out, containing texts and images, and finalized with printing on selected materials suitable for this purpose.

**Keywords:** Editorial Design. Graphic design. Art. Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Os 3 grandes processos históricos que originaram o Design .....	15
Figura 2 – Linha do tempo do Design da obra 'Notas para uma história de design' .....	21
Figura 3 – Linha do Tempo da Arte baseada na obra 'Breve história da arte' .....	24
Figura 4 – Visualização das partes essenciais do livro .....	26
Figura 5 – Estrutura do livro .....	28
Figura 6 – Metodologia proposta por Matté .....	31
Figura 7 – Metodologia proposta por Matté adaptada .....	33
Figura 8 – Perfil dos alunos no início do curso .....	35
Figura 9 – Perfil dos alunos no fim do curso .....	36
Figura 10 – Livro Teoria do design gráfico .....	38
Figura 11 – Pesos da fonte Atlas Grotesk .....	39
Figura 12 – Capa do livro 'Quando a arte é genial' .....	40
Figura 13 – Página expressando o conteúdo teórico do livro 'Quando a arte é genial' .....	41
Figura 14 – Análise da iconografia utilizado no livro 'Quando a arte é genial' .....	42
Figura 15 – Marcação de cores de cada subtítulo 'As obras de arte' .....	41
Figura 16 – Família tipográfica VAG Rounded utilizada no livro 'Quando a arte é genial' .....	43
Figura 17 – Exemplo da disposição de páginas do livro 'Quando a arte é genial' .....	42
Figura 18 – Capa do livro 'Breve história da arte' .....	44
Figura 19 – Destaques dos principais elementos do livro 'Breve história da arte' .....	45
Figura 20 – Destaques dos principais elementos do livro 'Breve história da arte' .....	45
Figura 21 – Tipografia FF Mio .....	46
Figura 22 – Tipografia Minion .....	46
Figura 23 – Almanaque Tudum .....	47
Figura 24 – Detalhe da página 40 direcionando ao site tudumnetflix.com.br .....	48
Figura 25 – Pesos da fonte Agipo .....	48
Figura 26 – Pesos da fonte Grenette .....	49
Figura 27 – Pesos da fonte Netflix Sans .....	49
Figura 28 – Detalhe da cinta do 'Almanaque Tudum' .....	49
Figura 29 – Capa do Almanaque Tudum .....	50
Figura 30 – Quadro comparativo dos similares analisados .....	51
Figura 31 – Mapa Mental de Design .....	55
Figura 32 – Mapa Mental de Arte .....	55
Figura 33 – Quadro associativo de palavras .....	56
Figura 34 – Gráfico demonstrativo da área de intersecção entre Design e Arte .....	57

Figura 35 – Estudos para a definição da dimensão do livro .....	59
Figura 36 – Representação do aproveitamento de papel nos processos de impressão Offset e Digital .....	60
Figura 37 – Representação da fonte Bilo .....	62
Figura 38 – Representação da fonte Adobe Caslon Pro .....	62
Figura 39 – Representação da fonte Bilo .....	63
Figura 40 – Disposição do conteúdo .....	64
Figura 41 – Estudo da linguagem em código utilizado para a geração das imagens no editor p5.js .....	65
Figura 42 – Estudo de similares na aplicação estética a partir das capas de obras existentes .....	66
Figura 43 – Estudo de similares na composição de elementos visuais que traduzem o conceito de interseção .....	67
Figura 44 – Versões trabalhadas para a aplicação do conceito no título .....	68
Figura 45 – Códigos CMYK das cores que compõem os padrões utilizados .....	69
Figura 46 – Impressão do 'boneco' do livro.....	70
Figura 47 – Páginas em preto e branco do boneco do livro .....	71
Figura 48 – Entrada de capítulos.....	72
Figura 49 – Entrada sobre Arte & Design .....	72
Figura 50 – Entrada sobre as linhas do tempo.....	73
Figura 51 – Composição de página com texto e imagem .....	73
Figura 52 – Composição de duas páginas com texto e imagem.....	74
Figura 53 – Páginas com interseções de Arts & Crafts e <i>Art Nouveau</i> .....	74
Figura 54 – Páginas com interseções de <i>De Stijl</i> e Neoplasticismo .....	75
Figura 55 – Capa, lombada e contracapa.....	75
Figura 56 – Linha do tempo com interseções entre Design e Arte .....	76
Figura 57 – Linha do tempo do Design .....	77
Figura 58 – Linha do tempo da Arte.....	77
Figura 59 – Marca-páginas.....	78
Figura 60 – Exemplificação do acesso ao conteúdo digital no livro .....	79
Figura 61 – Tabela avaliativa dos profissionais consultados.....	80
Figura 62 – Exemplo de dados obtidos para a produção dos exemplares .....	81
Figura 63 – Capa do livro 'desarte' .....	82
Figura 64 – Demonstração de uma abertura de capítulo.....	82
Figura 65 – Detalhe da página sobre interseções entre Design e Arte .....	83
Figura 66 – Detalhe de uma das imagens que ambientam o livro .....	83
Figura 67 – Demonstração de abertura do livro com marca-página .....	84



# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1 PROBLEMA DE PROJETO .....	12
1.2 JUSTIFICATIVA.....	12
1.3 OBJETIVOS .....	14
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>15</b>
2.1 PROCESSOS HISTÓRICOS.....	15
2.1.1 Industrialização .....	16
2.1.2 Urbanização Moderna .....	17
2.1.3 Globalização .....	18
2.2 LINHAS DO TEMPO .....	19
2.2.1 Linha do tempo do Design.....	20
2.2.2 Linha do tempo da Arte .....	22
2.3 DESIGN EDITORIAL .....	25
<b>3 METODOLOGIA DE PROJETO .....</b>	<b>30</b>
<b>4 COMPREENSÃO DO PROJETO .....</b>	<b>34</b>
4.1 PESQUISA COM USUÁRIOS .....	34
4.2 ANÁLISE DE SIMILARES .....	34
4.2.1 Teoria do design gráfico.....	37
4.2.2 Quando a arte é genial.....	40
4.2.3 Breve história da arte .....	44
4.2.4 Almanaque Tudum .....	47
4.2.5 Análise comparativa.....	50
<b>5 CONFIGURAÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>54</b>
5.1 DEFINIÇÃO DO CONCEITO .....	54
5.2 LISTA DE REQUISITOS .....	58
5.3 CARACTERÍSTICAS .....	58
5.3 CONTEÚDO DO LIVRO .....	63
5.4 ESTÉTICA.....	64
5.4.1 Título do livro.....	67

<b>6 REALIZAÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>69</b>
6. 1 MODELAÇÃO FINAL.....	69
6.1.1 Boneco.....	70
6.1.2 Versão final.....	71
6.1.3 Recursos extras .....	76
6.1.4 Avaliação de profissionais .....	79
6.1.5 Produção.....	81
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>85</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>87</b>
<b>APÊNDICE A – RESPOSTAS SOBRE AS EXPECTATIVAS DE APRENDIZADO ENTRE DESIGN E ARTE APLICADAS A ALUNOS DOS PRIMEIROS SEMESTRES.....</b>	<b>89</b>
<b>APÊNDICE B – RESPOSTAS SOBRE A EXPERIÊNCIA DO ESTUDANTE DE DESIGN EM RELAÇÃO AO ESTUDO DA ARTE APLICADAS A ALUNOS DOS ÚLTIMOS SEMESTRES.....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE C – ORÇAMENTO DO LIVRO.....</b>	<b>98</b>
<b>APÊNDICE D – TABELAS AVALIATIVAS DOS PROFISSIONAIS .....</b>	<b>99</b>

# 1 INTRODUÇÃO

O Design e a Arte são áreas que podem ser estudadas e vivenciadas de modo unitário ou integrado, pois permitem diversas vertentes dos seus conteúdos. Contudo, cada vez mais é identificado que associar diferentes âmbitos nos permite relacionar diversos assuntos, gerando uma infinidade de conexões e resultados. A interdisciplinaridade nos ajuda a compreender conhecimentos fragmentados, transformando-os em novas possibilidades, indo além do que já havia sido explorado. Em relação ao sentido e a finalidade da palavra interdisciplinaridades, temos que:

[...] ela busca responder à necessidade de superação da visão fragmentada nos processos de produção e socialização do conhecimento. Trata-se de um movimento que caminha para novas formas de organização do conhecimento ou para um novo sistema de sua produção, difusão e transferência [...]. (GIBBONS, 1993, apud THIESEN, Juarez da Silva, 2008, p. 545)

Ao analisarmos o currículo de cursos superiores, como o Design, identificamos que existem muitas subáreas como a Engenharia, Matemática, Física, Marketing etc., as quais são importantes para o aprendizado completo de um profissional desse ramo; porém, é possível notar que o início do curso também conta com a inexperiência do aluno que está sendo inserido em disciplinas que serão a base da sua formação, mas que ainda não são reconhecidas muito por conta de uma certa imaturidade observada nos semestres iniciais.

O aluno que opta por estudar Design reconhece alguns pontos que vão de encontro, muito provavelmente, às suas preferências e também à sua personalidade. Serão encontradas diversas matérias relacionadas ao mundo da prática (Design de Produtos e Design de Moda) e a um mundo mais teórico. Neste contexto, percebemos que a inserção da Arte para esse aluno é essencial no seu desenvolvimento inicial, uma vez que esta área permite que ele desenvolva trabalhos baseados em suas próprias emoções, abrindo caminhos para atividades que o sensibilize desde o início, contribuindo para sua motivação pessoal, engajando-o.

Uma forma de garantir a aproximação entre Design e Arte seria desenvolver, desde o início, referenciais visuais sobre grandes obras criadas em cada área, demons-

trando que há diversos caminhos a serem seguidos. Assim, tal cenário também irá contribuir para um repertório de criação mais abundante.

Tomando essa visão de aproximação entre as duas áreas citadas, de modo a contribuírem para uma integração cativante na criação, lembremos que um dos primeiros designers a atuar na elaboração de projetos detinha uma rica base artística. O pintor Charles Le Brun, atuante nas fábricas de Jean-Baptiste Colbert, conhecido por ser o ministro de Estado e economia do rei Luís XIV. Le Brun atuava como diretor na fábrica de Gobelins – considerada um local responsável pela fabricação de manufaturas para a realeza – e neste local criava produtos, concebendo seu projeto e também o desenho, que era a base para que os artesãos pudessem produzi-lo (CARDOSO, 2008, p. 29).

## **1.1 PROBLEMA DE PROJETO**

O problema de projeto que será abordado tem como premissa o seguinte questionamento:

**Como facilitar o acesso dos alunos no início de curso ao conteúdo interdisciplinar de Design e Arte por meio de um produto gráfico/editorial?**

Neste material será possível encontrar referências de obras existentes, ajudando os estudantes a compreender tudo o que pode ser feito dentro destas áreas correlatas, abrindo possibilidades para despertar a produção de itens que poderiam mudar as perspectivas de apreciação de arte ou de consumo de produtos em geral.

## **1.2 JUSTIFICATIVA**

A trajetória do aluno que cursa Design é construída a partir de um currículo que abrange, inicialmente, conteúdos teóricos para um embasamento mais imaginativo, e em seguida, tem-se uma abordagem mais prática. Ainda sim, é comum que estudantes no meio do curso tenham dificuldades para assimilar conhecimentos vistos no início da graduação, impedindo-o de progredir em resultados mais diversificados em seus projetos futuros.

Uma busca visual por referências para a construção de projetos físicos ou imateriais depende muito da existência e disponibilidade destes para seus alunos, e tais conteúdos são encontrados de modo distribuído nos mais diferentes meios de comunicação, como livros, revistas, sites, aplicativos etc. Contudo, vale ressaltar que em um mundo com tantas informações dispersas, há uma grande dificuldade de assimilação de determinados temas por conta de um exagero informacional, impedindo o aprofundamento dos estudos.

A partir da visão desse excesso de informações e visando facilitar o processo de aprendizagem do aluno de Design ao mundo da criação de projetos criativos para seu futuro – profissional e acadêmico –, pretende-se apresentar uma resposta visual por meio de um material impresso, em que será possível explorar o desenvolvimento de um projeto gráfico, oferecendo uma experiência integral aos leitores. Assim, possibilitará a aproximação de conteúdos que contêm uma mescla entre Arte e Design e suas maiores contribuições para o mundo.

Ao integrar, em um único material, referências do mundo da Arte e do Design, será possível apresentar referências que abarquem diferentes visões e também invenções ao longo do tempo em duas áreas que se complementam.

A Arte estaria presente nos materiais de acesso no início dos estudos de designers, porque é um campo que abriga o início da expressão humana, a partir da comunicação visual que o ser humano possui com os elementos à sua volta. Grandes pinturas, esculturas, objetos e arquitetura, que possuem ou não alguma função na sociedade, compõem a arte, e o que a separa do Design é exatamente seu objetivo; sua origem permanece a mesma. A área do Design encontra-se como uma esfera que bebe de diversos outros campos, como a Engenharia, Arquitetura e Arte. Esse fato é explicado por o Design ter uma origem baseada com novas experimentações, desde seu início, como é possível perceber na seguinte afirmação:

A história do design deve ter como prioridade não a transmissão de dogmas que restrinjam a atuação do designer, mas a abertura de novas possibilidades que ampliem os seus horizontes, sugerindo a partir da riqueza de exemplos do passado formas criativas e conscientes de se proceder no presente. (CARDOSO, 2008, p.19)

Deste modo, entende-se que é imprescindível criar e dar acesso a materiais que construam uma referência visual baseada em grandes obras da Arte e do Design como possibilidade para novas gerações, as quais estarão capacitadas para grandes invenções a partir de sólidas referências visuais.

### **1.3 OBJETIVOS**

O objetivo geral consiste na criação de um livro ou projeto para consulta rápida sobre a história do Design e da Arte para estudantes em início de curso na área de Design.

Como objetivos específicos, tem-se:

- Compreender a história e a evolução do Design;
- Compreender a história e a evolução da Arte;
- Associar a história da Arte com o Design, encontrando pontos de interseção;
- Identificar, dentro do Design Editorial, um formato e conteúdo que seja de interesse para o público alvo de leitores.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o entendimento do impacto do Design em nossa sociedade, é imprescindível que saibamos como sua história foi construída, relacionando quais momentos foram responsáveis por originar a profissão, de modo que hoje estejamos estudando-o e aprendendo como aprimorá-lo quando em contato com outras esferas. Inicialmente, trazendo em foco a temática de estudo aqui presente, – entender como o Design e Arte se relacionam para aperfeiçoar projetos de Design – faz necessário destacar que enquanto Design trabalha com o propósito de solucionar um problema, a Arte dedica-se a criar a arte pela arte, não objetivando resoluções práticas. Desse modo, já é possível antever que a origem do Design estará integralmente ligada à resolução de projetos.

A história do Design pode ser compreendida a partir de três grandes processos históricos: a Industrialização (1760), a Urbanização Moderna (1840) e a Globalização (1989) (CARDOSO, 2008, p.22), sendo movimentos responsáveis por conceituar o Design de hoje. Tais eventos apresentam-se ligados e ao mesmo tempo, em todo o mundo entre os séculos 19 e 20. Conforme observarmos e nos aprofundarmos em suas características, seremos capazes de interpretar os pontos-chave em que rupturas com antigos movimentos foram feitas para darem origem à novas interpretações do mundo, seguidas de novas criações, tanto no campo do Design quanto da Arte.

Figura 1 – Os 3 grandes processos históricos que originaram o Design



Fonte: elaborada pela autora a partir de Cardoso (2008).

### 2.1 PROCESSOS HISTÓRICOS

Para visualizarmos melhor cada momento dos processos históricos destacados por Cardoso (2008), analisou-se mais especificamente cada período – Industrialização,

Urbanização Moderna e Globalização – de modo a nos aprofundarmos e entendermos o porquê de trazermos tais elementos do passado para compreender o hoje.

### **2.1.1 Industrialização**

A Industrialização caracteriza-se por um movimento em que as indústrias passam a ser protagonistas de um modo de vida totalmente novo, tendo efeitos em dois momentos: A Primeira e a Segunda Revolução Industrial. Inicialmente, a Primeira fase refere-se a um processo vivido entre 1740 e 1850, em que ocorreu "uma relação entre a sociedade e o meio, bem como possibilitando a existência de novas formas de produção que transformaram o setor industrial, dando início a um novo padrão de consumo". (NEVES; SOUZA, [s.d.])

Tais acontecimentos ocorrem principalmente na Grã-Bretanha, por conta de um histórico no domínio das transações comerciais (CARDOSO, 2008, p. 27). A Industrialização é marcada, primordialmente, por um forte sistema de fabricação industrial automatizado, o qual gera diversos excedentes, e estes precisam ser comercializados, originando uma nova concepção de mercado de consumo. Dentro desse novo momento, o espaço do designer começa a nascer como um personagem responsável por criar objetos que serão produzidos em série, o mais rápido possível, ao contrário da visão do artesão que criava peças únicas por longos períodos.

Destaca-se que as mudanças trazidas pela Industrialização impactam não somente o modo de trabalho e a produção tecnológica, mas acima de tudo, a esfera social, pois transforma radicalmente as relações de trabalho até então conhecidas:

[...] Cabe destacar que as transformações desse período dependeram muito menos de novas maquinarias do que se costuma imaginar. Deveram-se, antes de mais nada, mudanças de ordem mais social do que tecnológica. O declínio do poder político das antigas guildas de artesãos (ou, corporações de ofícios) foi um fator imprescindível, pois a extrema divisão de tarefas característica do trabalho industrial só foi possível devido ao desmantelamento sistemático das tradicionais habilitações e privilégios que protegiam o artesão livre. (CARDOSO, 2008, p.32)



Um dos maiores resultados dessa mudança é vista na forma como “o artesão que vivia em um ambiente familiar e controlava o ritmo de sua produção de acordo com suas próprias necessidades” (SOUSA [s.d.]). Agora, estava submetido a um modo de produção que exigia que tudo fosse feito mais rapidamente e, assim, perdia-se a conexão com o objeto criado.

### **2.1.2 Urbanização Moderna**

Após um primeiro momento da Industrialização, ocorre a Segunda Revolução Industrial, em que cerca de 15% da população mundial já se encontrava vivendo em cidades (GOBBI, [s.d.]). Com isso, tendo uma série de eventos que disseminam a consolidação da Industrialização em uma sociedade, diferentes rotinas são criadas pelos indivíduos, abastecendo um novo cenário de vida. Dentre uma das principais mudanças, está o aumento de circulação das pessoas em direção aos grandes centros, local em que estavam localizadas as fábricas. Neste contexto, o fluxo de pessoas força a criação de novos meios de transporte, responsáveis pela locomoção de grandes massas das regiões periféricas para o polo de trabalho.

Concomitante ao aumento no número de trabalhadores e da produção industrial, criam-se demandas dos mais diversos serviços, que seriam oferecidos a um novo contingente de indivíduos que se encontravam em uma situação econômica que permitia a compra de novos objetos ou para receber serviços. Nesse momento, é possível perceber que uma comunicação visual nasce para orientar o convívio da sociedade, seja por meio das placas na cidade, orientando passageiros ou para expor um novo produto por meio dos rótulos das embalagens.

Com as economias de eventuais sobras de salário, aumentava o número absoluto de pessoas capazes de consumir mais do que apenas os gêneros de primeira necessidade e, concomitantemente, ampliaram-se as opções de consumo nas faixas média e baixa do mercado. Entre as mercadorias, cujo consumo mais se expandiu no século 19, estão os impressos de todas as espécies, pois a difusão da alfabetização nos centros urbanos propiciou um verdadeiro boom do público leitor. (CARDOSO, 2008, p. 47)

Vale ressaltar que o aumento do desenvolvimento dos materiais impressos só foi possível, pois já havia técnicas de impressão e reprodução de imagens em alta escala, como a xilogravura, “que havia ganho uma nova popularidade no final do século 18 – vieram juntar-se a litografia (sobre pedra e sobre zinco) e a gravura em metal sobre chapas de aço, técnicas aperfeiçoadas para uso comercial e industrial durante o século 19.” (CARDOSO, 2008, p. 51). Tais processos de impressão, além de agilizarem os procedimentos, ainda contavam com um baixo custo, resultando no aumento de produção.

### **2.1.3 Globalização**

Bauman (1999) define o significado mais profundo da ideia de globalização como um caráter indeterminado, indisciplinado e de autopropulsão de ideias sobre os assuntos mundiais. “[...] a ausência de um painel de controle, de uma comissão diretora de um gabinete administrativo.” (BAUMAN, 1999, p. 67). Tal definição abarca esse novo momento vivenciado após uma realidade marcada pela Urbanização Moderna, a qual resultou em novos parâmetros da vida em sociedade.

Historicamente, a globalização é estudada em fases, abrangendo acontecimentos desde as grandes navegações até a queda do Muro de Berlim, em 1989, momento em que esse termo entra em uma Nova Ordem Mundial, a partir da ascensão do sistema capitalista (PENA, [s.d.]). Dentro desse cenário globalizado, encontramos um novo efeito destes processos históricos para quem lida com o Design:

Após a Segunda Guerra Mundial, iniciou-se um grande crescimento econômico nos países industriais europeus, onde a concorrência nos países comprometidos com uma economia de mercado rapidamente se intensificou em uma guerra de concorrência internacional – o que hoje se define como globalização. Nesta situação, necessitava o Design se adaptar a condições diferentes, isto é, não poderia mais praticar métodos de configuração subjetivos e emocionais originários da manufatura, enquanto as empresas racionalizaram o projeto, a construção e a produção. Desta forma, era necessário que os designers se esforçassem para integrar métodos científicos nos processos de

projeto, de forma a serem aceitos pela indústria como parceiros de diálogo [...]. (BURDEK, 2010, p. 226)

A visão que Burdek (2010) diz respeito a um novo posicionamento tomado pelos designers em relação a uma projeção industrial, exatamente para atender a demanda crescente e globalizada. Tal processo é resultado de um desenvolvimento autônomo, fortemente atrelado ao avanço concreto de uma sociedade, que para o caso do Design, está condicionado à criação do modo de produção capitalista (SOUZA, 2008).

Ainda, consoante à visão de Burdek (2010), com a globalização e a sistematização dos processos, é exigido que o uso de metodologias guie o desenvolvimento industrial e, enquanto as aprimoram o Design torna-se "pela primeira vez ensinável, apreensível e com isto, comunicável" (BURDEK, 2010, p. 226). É nesse momento que vemos a importância estratégica da aplicação de metodologias advindas do Design, uma vez que o olhar volta-se para o processo em geral, não para a produção in loco.

## **2.2 LINHAS DO TEMPO**

Para acompanhar a visualização dos processos históricos aqui abordados, serão demonstradas linhas do tempo do Design e das Artes, de modo a enxergarmos os principais acontecimentos no decorrer de cada área, para posteriormente explorarmos visualmente uma fusão entre ambas.

As linhas do tempo foram ensinadas e usadas no Ocidente, local em que a religião cristã predominou, como marcos daquilo que possuía começo, meio e fim – conceituando o nascimento de Cristo, a atualidade e o momento que Cristo voltaria para a terra (BEZERRA, [s.d.]). Desta forma, popularizou-se o hábito de construir linhas ordenadas para entendermos a evolução de nossas histórias em geral, sejam elas para o estudo de disciplinas e até mesmo para a construção de metodologias projetuais.

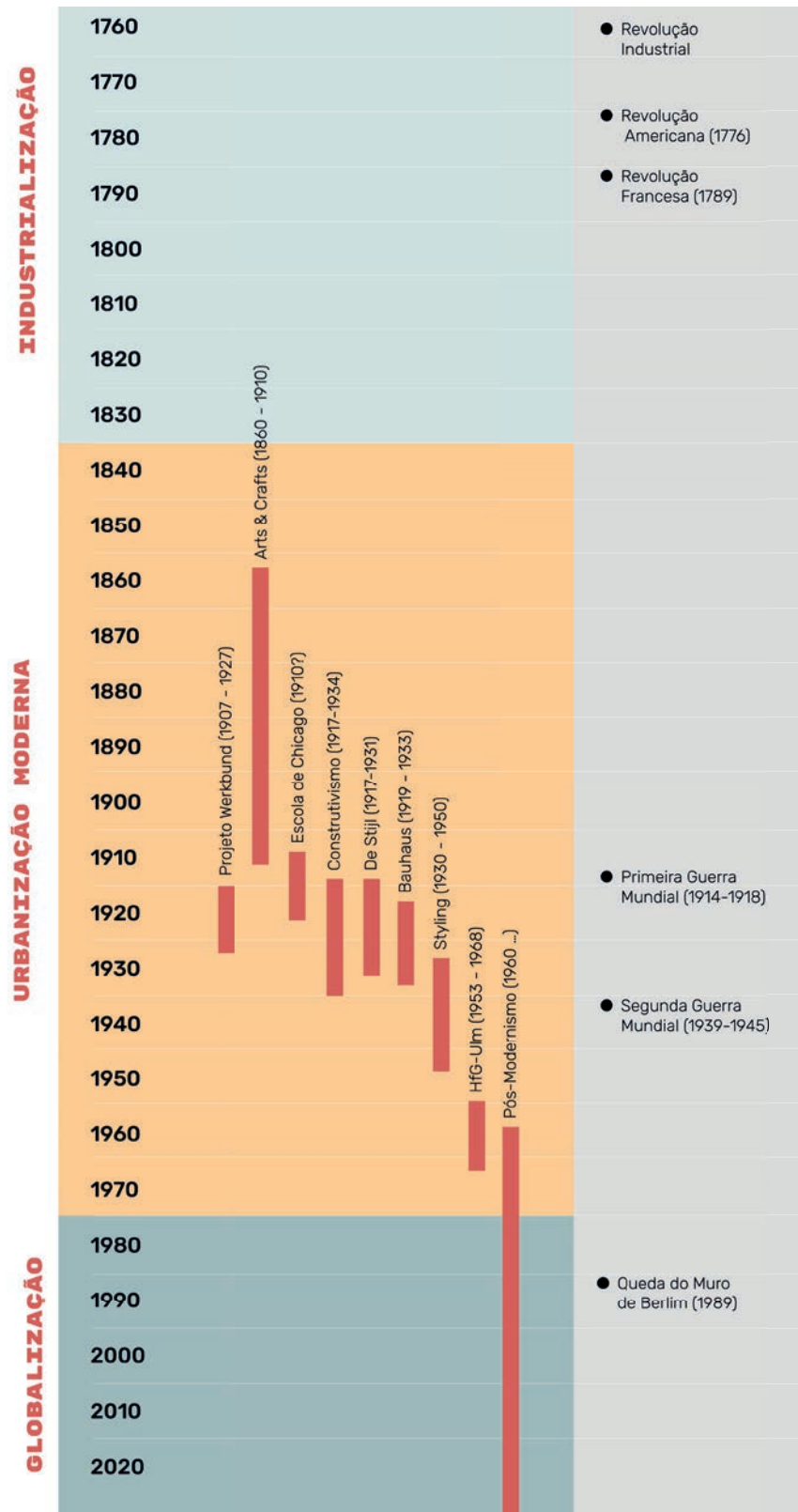
### 2.2.1 Linha do tempo do Design

Para visualizações macro e micro dos acontecimentos que serão tratados neste estudo de Design, torna-se muito relevante analisarmos os 3 grandes processos que nos auxiliam a compreender a história do Design. Podemos visualizar tais momentos em conjunto com as principais escolas e movimentos de Design, organizadas por Pedro Souza em seu livro "Notas para uma história de design" (2008). Com a leitura deste material, foi desenvolvido uma linha do tempo para termos uma assimilação visual dos acontecimentos expostos na obra.

Pedro argumenta, em um momento introdutório, que há uma fragmentação ou parcialidade na historiografia do Design, o que poderia conduzir "a problemas de interpretação tanto em aspectos sociais e econômicos, como na própria apresentação pouco crítica das ideias estéticas e das inovações tecnológicas discutidas." (SOUZA, 2008). Para um melhor entendimento deste cenário fragmentado ou parcial, propõe uma retomada aos principais acontecimentos históricos que influenciaram fortemente os caminhos que o Design traçou ao longo do tempo.

A seguir, apresenta-se uma figura que demonstra a linha do tempo baseada na obra de Souza (2008), adaptando-se para abarcar as divisões dos movimentos sinalizadas por Cardoso (2008). Na imagem, a linha do tempo representada é dividida em décadas, a partir de 1760 até 2020. Demonstra-se nela as principais escolas de Design, as quais foram responsáveis por trazerem rupturas ou grandes contribuições para a área. Os 3 processos históricos que abarcam as escolas localizam-se à esquerda. À direita encontra-se a marcação de fatores históricos mundiais que impactam direta ou indiretamente a realidade dessas escolas.

Figura 2 – Linha do tempo do Design da obra 'Notas para uma história de design'



Fonte: CARDOSO (2008), SOUZA (2008). Adaptado pela autora.

A inserção dos movimentos históricos como a Revolução Francesa (1789) e a Revolução Americana (1776) são importantes para situarmos como seus conceitos influenciaram fortemente os ideais que também resultaram na constituição das escolas de Design.

Da Revolução Americana surgiu um ideário marcado por racionalismos assentado no conceito de indivíduo e de sua liberdade. Simplificando, pode-se dizer que a ideia de *self made man*, assim como, bem mais adiante no tempo, a de consumidor e de seu direito de livre escolha, são consequências de ideias contidas na Revolução Americana. [...] Da Revolução Francesa ocorreu um ideário político amplo e radical. Acima de tudo, afirmou o conceito de cidadania. (SOUZA, 2008)

### **2.2.2 Linha do tempo da Arte**

Ao discorrermos sobre a linha do tempo da Arte, é importante salientar que os marcos temporais serão definidos de acordo com os movimentos artísticos existentes na História. Tais movimentos artísticos serão definidos a partir do livro "Breve história da arte" de Susie Hodge, em que se tem a definição dos movimentos como "nomes dados a certos estilos de arte produzidos em determinadas épocas por artistas que compartilham coisas como ideias, estilos e métodos ou abordagens técnicas." (2018, p. 6).

Para a análise temporal dos movimentos artísticos deste trabalho, serão analisadas as obras essencialmente imagéticas, sendo possível realizar explorações visuais aos usuários do conteúdo. Deste modo, será possível possibilitar a aplicações impressas no formato gráfico a ser definido.

Cabe destacar que as obras que compõem e demarcam cada movimento artístico aqui citado foram aquelas que em algum momento da História surpreenderam o mundo, seja pela técnica ou pela inovação do tema. Para Gombrich, o fator inovativo das obras apoia-se na ideia de que o "impulso para ser diferente pode não ser o mais elevado ou o mais profundo fator no equipamento do artista, mas é raro estar totalmente ausente"

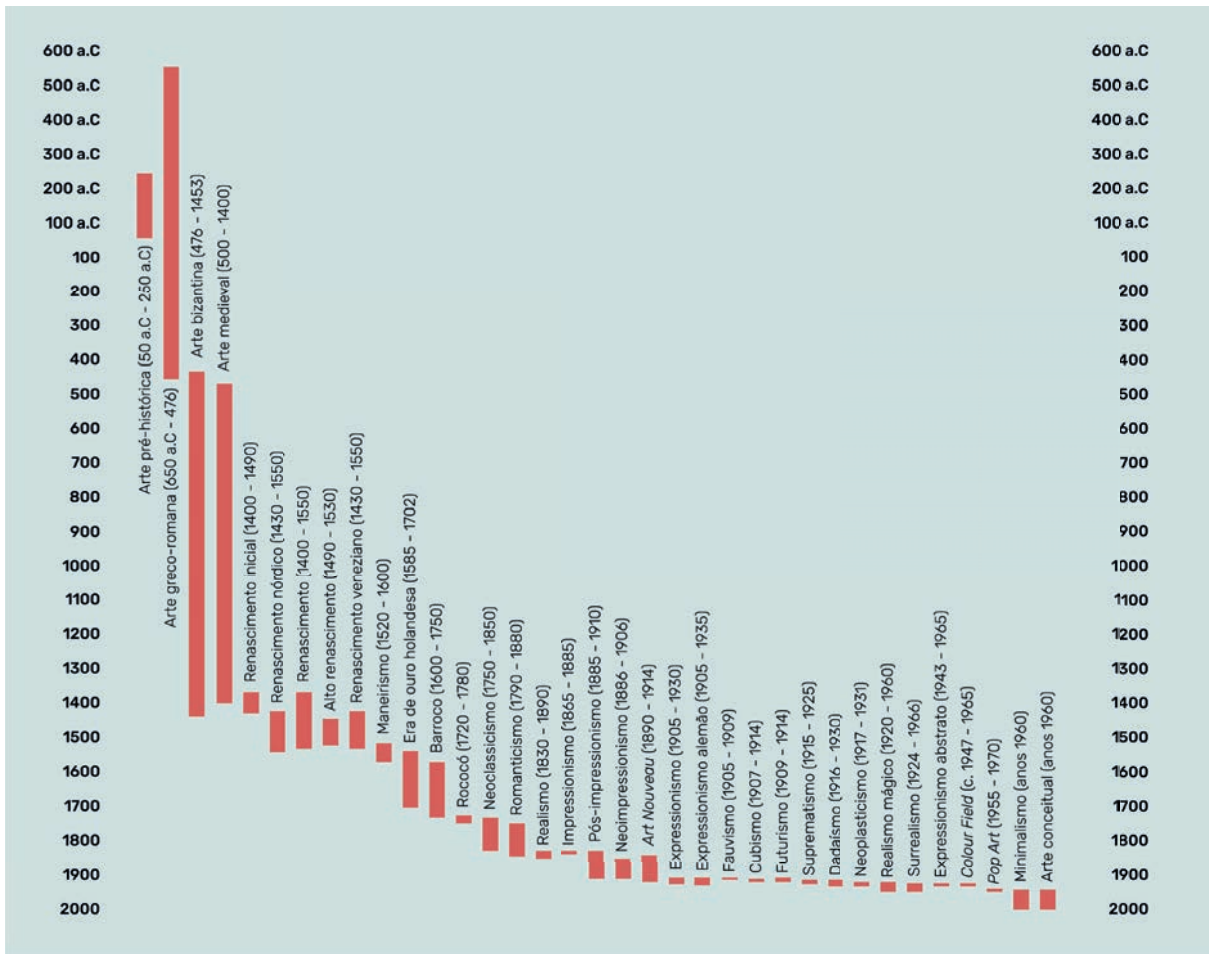
(p.9, 2019). Ou seja, em cada criação dentro de cada movimento, é a visão do artista que molda uma nova quebra no *status quo* da arte e o diferencia de seus colegas de profissão.

Querem ver o mundo como uma novidade e rejeitar todas as noções aceitas e todos os preconceitos sobre a cor rosada da carne e as maçãs amarelas ou vermelhas. Não é fácil nos livrarmos dessas ideias preconcebidas, mas os artistas que melhor conseguem fazê-lo produzem geralmente as obras mais excitantes". (GOMBRICH, 2019, p. 29)

Vale ressaltar que as divisões temporais na linha do tempo construída a partir da obra de Susie Hodge são resultado de evoluções, ainda que:

Em alguns momentos, essas mudanças foram imperceptivelmente lentas, enquanto em outros – mais notavelmente nos primeiros anos do século XX – houve uma explosão de diversidade artística e inovação. (BUGLER, 2019, p. 12)

Figura 3 – Linha do Tempo da Arte baseada na obra 'Breve história da arte'



Fonte: HODGE (2018). Adaptado pela autora.

Ao todo, tem-se 36 movimentos: Arte Pré-histórica, Arte greco-romana, Arte bizantina, Arte medieval, Renascimento inicial, Renascimento nórdico, Renascimento, Alto renascimento, Renascimento veneziano, Maneirismo, Era de ouro holandesa, Barroco, Rococó, Neoclassicismo, Romantismo, Realismo, Impressionismo, Pós-impressionismo, Neoimpressionismo, *Art Nouveau*, Expressionismo, Expressionismo alemão, Fauvismo, Cubismo, Futurismo, Suprematismo, Dadaísmo, Neoplasticismo, Realismo mágico, Surrealismo, Expressionismo abstrato, *Colour Field*, *Pop Art*, Arte performática, Minimalismo e Arte conceitual.



## 2.3 DESIGN EDITORIAL

O desenvolvimento do presente trabalho será guiado pelo processo existente na composição do Design Editorial, objetivando a entrega de um produto que apresente um conteúdo que possa "entreter, informar, instruir, comunicar, educar ou ser uma combinação dessas coisas" (ZAPPATERRA, 2014, p. 8). Para isso, será importante considerar tantos aspectos informacionais (o conteúdo) como o formato que será apresentado (a forma). Para a viabilização do presente projeto, o propósito principal será em dar forma a um conteúdo já existente.

A composição da forma de um projeto de Design Editorial irá abarcar todos os aspectos físicos necessários para que a mensagem do conteúdo seja repassada ao usuário, garantido a máxima compreensão do material gráfico-textual.

Para o entendimento do desenvolvimento do projeto editorial, deve-se considerar que ocorre um processo industrial necessário para produzi-lo, visto que a

[...] correta execução dessa nova etapa na feitura do produto *livro* dependerá da legibilidade ideal do escrito, mesmo – e sobretudo – combinando-se este a recursos iconográficos, como a intersecção de gravuras, fotografias, mapas, gráficos etc., para não falar na vital escolha adequada de tipos, na harmonia das páginas, e na perfeita impressão de toda a obra. (ARAÚJO, 2008, p. 273)

Toda a escolha dos componentes será feita de modo a cumprir as funções de interesse à obra, e como cita Zapatterra, o design deste material editorial objetiva dar expressão e personalidade ao conteúdo, atraindo e mantendo a atenção dos leitores, o estruturando de forma clara (2004, p. 10). Toda essa concepção definida será transmitida de um modo macro por meio da elaboração do projeto gráfico do material.

E como salienta Araújo, "A escolha correta do tipo, do sistema de composição em que se devem gravar os caracteres, do papel onde se imprimirá essa composição e, finalmente, o cálculo próprio da quantidade de páginas que deverá ter o livro constituem o âmbito do projeto gráfico." (2008, p. 277). Emanuel Araújo também salienta que todo o processo da criação de um projeto gráfico envolve, cada vez mais, a importância de

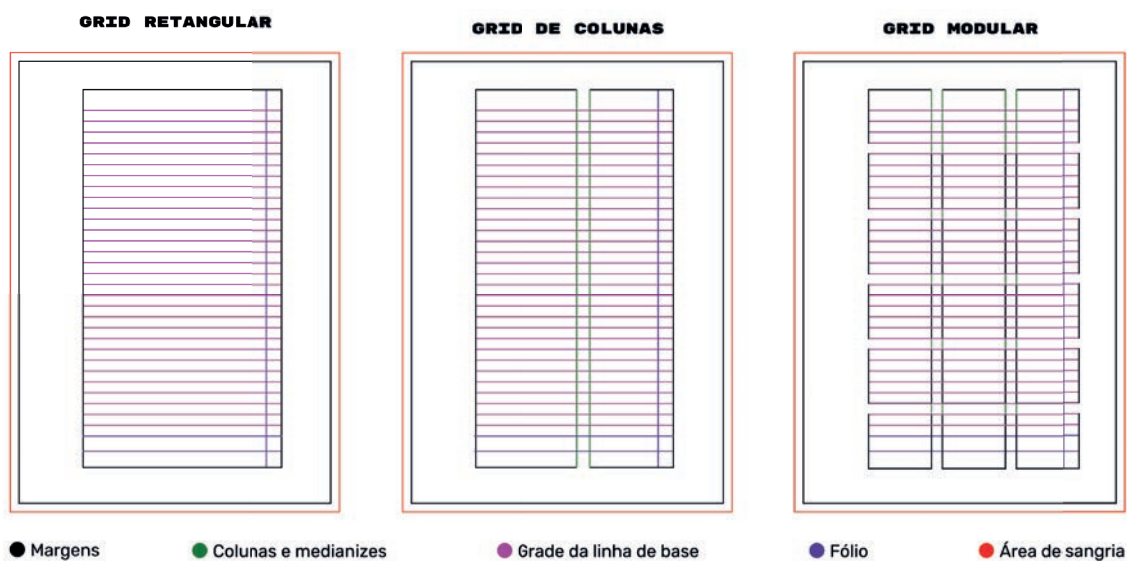
se construir um conceito visual, associando uma identidade a cada livro (2008, p. 277). Ou seja, além da criação técnica inerente ao livro, o projeto gráfico aliado à aplicação de uma identidade transforma o livro num objeto singular.

A singularidade projetada estará baseada, inicialmente, em uma estrutura constituída pelo formato físico do livro, de modo a atender as necessidades do seu leitor e o qual será melhor definido a partir dos resultados obtidos em questionário dados aos alunos de início e final de curso acerca de suas preferências relativas ao manuseio de livros físicos.

Em paralelo à definição do formato, faz-se necessário criar um *layout* do livro, uma característica necessária, sendo uma forma de demonstrar a capacidade de se ver um conteúdo e fazer com que as partes constituintes funcionem dentro das proporções de uma página retangular (ZAPPATERRA, 2014, p. 109).

Ainda segundo Zapatterra (2014, p. 110), temos as partes essenciais que irão compor o layout do livro, como: margens (limitações do conteúdo), colunas e medianizes (estruturação do conteúdo), grade da linha de base (controle de variação das entrelinhas e tamanho dos tipos), fólho (posicionamento das páginas e cadernos) e área de sangria (prolongamento da figura para corte).

Figura 4 – Visualização das partes essenciais do livro

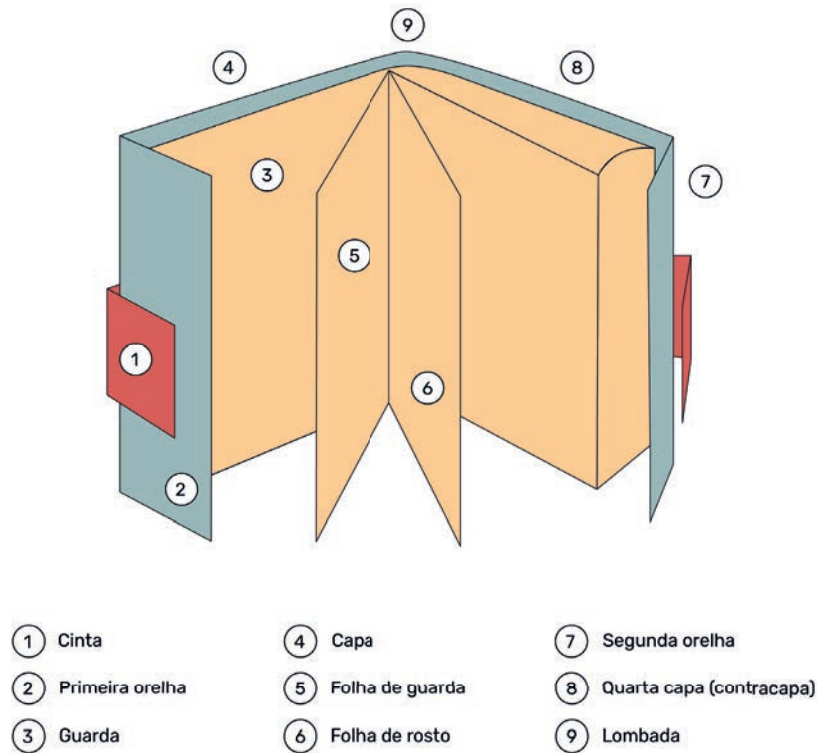


Fonte: adaptado de <https://ricardoartur.com.br/1001/tag/grid/>.

Para Araújo (2008), a estruturação do livro (Figura 5) é feita em 4 partes: 'Pré-Textual', 'Textual', 'Pós-Textual' e 'Elementos Extratextuais'. Os 'Elementos Extratextuais' são aspectos físicos essenciais para compor os projetos editoriais, e entre os principais componentes, temos: a (1) cinta, a qual pode-se encontrar em alguns livros e serve para inserirmos informações promocionais sobre a obra, sendo feita por uma tira de papel envolvendo a capa de modo horizontal ou vertical (FIALHO, 2017). A (2) primeira e a (7) segunda orelha advêm da dobra da capa (ARAÚJO, 2008, p.435). A (3) guarda e a (5) folha de guarda do livro estão presentes mais comumente em livros de capa dura, tendo a função de fixar a capa ao miolo, podendo ser lisas (sem informações) ou ornamentadas (com figuras ou grafismos) (FIALHO, 2017). "O revestimento do livro sob a designação genérica de (4) 'capa', encadernada (revestimento duro), brochura (capa mole ou capa flexível (acabamento intermediário entre a capa dura e a brochura)" é um dos elementos principais, o que serve como o primeiro contato visual para o usuário (ARAÚJO, 2008, p.435). Já a (8) quarta capa configura-se como a face externa da terceira capa, é geralmente uma área impressa ou de grafismo (ARAÚJO, 2008, p.435). A (6) folha de rosto

[...] apresenta os seguintes elementos: no reto, a) nome literário do autor, b) título e subtítulo da obra, c) se for o caso, o nome do tradutor, compilador, editor literário, prefaciador, ilustrador, d) se for o caso, número do volume, e) se for o caso, número da edição, f) imprensa; e no verso, g) indicação de propriedade de direitos autorais ou editoriais, h) se for tradução, a identificação da obra original, i) se for o caso, relação de edições e tiragens, j) ficha catalográfica, l) nome da coleção. (ARAÚJO, 2008, p. 401)

Figura 5 – Estrutura do livro



Fonte: adaptado de <https://www.taglivros.com/blog/quais-sao-as-partes-de-um-livro/>.

Por fim, a (9) lombada ou lombo, sendo a parte posterior do livro, oposta ao corte longitudinal das folhas, são impressas as informações como o título da obra, o nome do autor, e geralmente, o nome ou logotipo da editora, número do volume ou ano da publicação (ARAÚJO, 2008, p. 436).

Um dos elementos essenciais para a composição editorial é a tipografia, e encara-se a função do designer como alguém que detém a tarefa de criar um modo de apresentação cuja forma não ofusque o conteúdo e nem seja indulgente com ele." (TSCHICHOLD, 2001, p. 31). Para isso, é necessário fazer a escolha da melhor fonte de acordo com a identidade do livro, aliada à estrutura física de impressão. Bringhurst (2005, p. 23) considera que a melhor tipografia é a forma visual de uma linguagem que conecta a atemporalidade ao tempo, e tal resultado será atingido após realizados testes e estudos, entregando um conteúdo com qualidade que preze pela legibilidade e leiturabilidade.

Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo. Seu tamanho e proporções gerais, a cor e a textura de papel, o som que produz quando as páginas são viradas, o cheiro do papel, da cola e da tinta, tudo se mistura ao tamanho, à forma e ao posicionamento dos tempos para revelar um pouco do mundo que foi feito. Se o livro se parecer apenas com uma máquina de papel produzida conforme a conveniência de outras máquinas, só máquinas vão querer lê-lo. (BRINGHURST, 2005, p. 159)

De modo a oferecer a estruturação física do livro, será necessário adaptar o conteúdo no tipo de papel mais adequado para o recebimento da fonte e das imagens que serão impressas e expressas no material. "A escolha do papel é vital para o tato, o tom, o estilo, e a aparência de uma publicação, pois afeta a expressão da publicação e a reprodução de seu conteúdo". (ZAPPATERRA, 2014, p. 170 ). Assim, considerando que este projeto trata de um livro sobre Design e Arte – duas áreas criativas que se utilizam de imagens para transmitir sua história – , papéis que tenham o melhor resultado na impressão de imagens e figuras serão selecionados, uma vez que esses componentes estão presentes em maior parte do conteúdo a ser publicado. A fim de determinar o papel, serão consideradas características que melhor imprimem imagens e figuras como o couchê de alto brilho, para uma reprodução fiel das mesmas (ZAPPATERRA, 2014, p. 170 ), por exemplo.

Por fim, todo o resultado impresso deve ser ajustado em uma estrutura, em um processo de acabamento de livros, em que se envolve a capa ao miolo e outros encartes, dando um toque enobrecido ao produto (CAPELLASSO, 2018, p. 156).

As folhas inteiras são convertidas em cadernos por meio de uma dobradeira. Com os cadernos prontos, passa-se para a etapa do alceamento, em que serão sequenciados obedecendo a numeração estabelecida no projeto. [...] os cadernos podem ter 4, 8, 16 e 32 páginas, dependendo do formato do projeto. (CAPELLASSO, 2018, p. 156)

A etapa de encadernação compõe a pós-impressão do livro, e determina como será feita a construção do miolo (costurado ou colado), além de definir o tipo de capa que receberá.

### 3 METODOLOGIA DE PROJETO

Ao analisar as metodologias existentes, observou-se que muitas opções são focadas na produção de produtos em geral, como a de Bruno Munari (1907-1998) e de Gui Bonsiepe – com características mais generalistas. Por essa razão, e por haver um direcionamento projetual focado na produção de um livro, buscou-se por metodologias que considerassem uma confecção resultante em um objeto/produto com aspectos pertinentes a resultados gráfico-impresos.

Assim, Matté nos apresenta uma proposta muito relevante para o cenário de metodologias de material gráfico-impresos, abrangendo passos imprescindíveis para que um aluno ou aluna tenham uma compreensão total do seu projeto, ao proporcionar segurança e autonomia na tomada de soluções ao longo da elaboração projetual (MATTÉ, 2004, p.2).

O método de Matté é composto por 8 etapas organizadas em 3 macrofases principais. Contudo, antes de adentrar às fases, há a etapa de 'Problematização' em que ocorrem as atividades de exposição do problema, estudo do programa e o contrato a ser firmado. Após, tem-se a primeira fase, 'Compreensão do projeto', a qual abarca as etapas de 'Pesquisa' (diacrônica, sincrônica e aspectos mercadológicos) e 'Análise' (função utilitária/necessidade, uso/funções técnico-físicas, estruturas/materiais e processos produtivos/custos, Forma e informacional). A segunda fase, 'Configuração do projeto', traz as etapas de 'Definição' (lista de requisitos, hierarquia dos fatores projetuais, redefinição do problema) e 'Modelação Inicial' (modelos iniciais e intermediários). Por fim, a fase de 'Realização do Projeto' considera as fases de 'Modelação final' (com o desenvolvimento dos modelos finais) e 'Normalização' (codificação para produção e descrição técnica de produção). Por último, e não se encaixando a uma fase, há a etapa de 'Supervisão', a qual dará o apoio técnico à produção e implementação do projeto.

Para o desenvolvimento de proposta neste Trabalho de Conclusão de Curso não serão consideradas as etapas de Problematização e Supervisão, uma vez que o projeto parte de uma natureza acadêmica, não sendo direcionado ao mercado. O restante das atividades (localizadas nas etapas identificadas pela cor laranja) serão alteradas conforme as necessidades específicas do projeto ao longo do seu desenvolvimento.

Figura 6 – Metodologia proposta por Matté

<b>FASES</b>	<b>ETAPAS</b>	<b>ATIVIDADES</b>
	<b>Problematização</b>	Exposição do problema Programa Contrato
<b>COMPREENSÃO DO PROJETO</b>	<b>Pesquisa</b>	Diacrônica Sincrônica Aspectos mercadológicos
	<b>Análise</b>	Função utilitária/necessidade Uso/funções técnico-físicas Estruturas/materiais e processos produtivos/custos Forma e informacional
<b>CONFIGURAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>Definição</b>	Lista de requisitos Hierarquia dos fatores projetuais Redefinição do problema
	<b>Modelação Inicial</b>	Modelos iniciais/intermediários
<b>REALIZAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>Modelação final</b>	Modelos finais
	<b>Normatização</b>	Codificação para produção descrição técnica de produção
	<b>Supervisão</b>	Apoio técnico à produção e implementação

Fonte: MATTÉ (2008).

Vale ressaltar que alterações ao longo da metodologia foram feitas de modo a abrangerem mais especificamente o projeto, de acordo com a realidade das necessi-

dades das pesquisas. Na etapa de "Compreensão do Projeto", as etapas 'Pesquisa' (a qual compreende as pesquisas diacrônicas, sincrônicas e de aspectos mercadológicos) e 'Análise' foram agrupadas como 'Pesquisa e Análise', uma vez que foram realizadas diversas análises ao longo das pesquisas. A 'Pesquisa com usuários' é colocada em substituição aos aspectos mercadológicos, uma vez que tais considerações não seriam abrangidos em um primeiro momento por tratar-se de um projeto acadêmico, não configurando-se como uma entrega para o mercado. A 'Análise de similares' foi inserida deste modo, pois objetivou-se análises mais abrangentes, que permitam a compreensão de padrões das obras, não necessariamente pelo tempo. Em 'Configuração do Projeto' foram acrescentadas as atividades de elaboração de 'Mapas Mentais', 'Consolidação do conteúdo' e 'Definição da estética e título'. Na mesma fase, também foram adicionadas na etapa de 'Modelação inicial' os 'Testes de impressão' e de 'Teste do formato' do projeto.



Figura 7 – Metodologia proposta por Matté adaptada

<b>FASES</b>	<b>ETAPAS</b>	<b>ATIVIDADES</b>
	<b>Problematização</b>	Exposição do problema Programa Contrato
<b>COMPREENSÃO DO PROJETO</b>	<b>Pesquisa e Análise</b>	Pesquisa com usuários Análise de similares Função utilitária/necessidade Uso/funções técnico-físicas Estruturas/materiais Forma e informacional
<b>CONFIGURAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>Definição</b>	Mapas mentais Definição do conceito Lista de requisitos Características (formato, grid e tipografia) Conteúdo do livro Estética e título
<b>REALIZAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>Modelação final</b>	Modelos inicial (boneco) Versão final Recursos extras Avaliação/verificação Produção
	<b>Supervisão</b>	Apoio técnico à produção e implementação

Fonte: MATTÉ (2008). Adaptado pela autora.

## **4 COMPREENSÃO DO PROJETO**

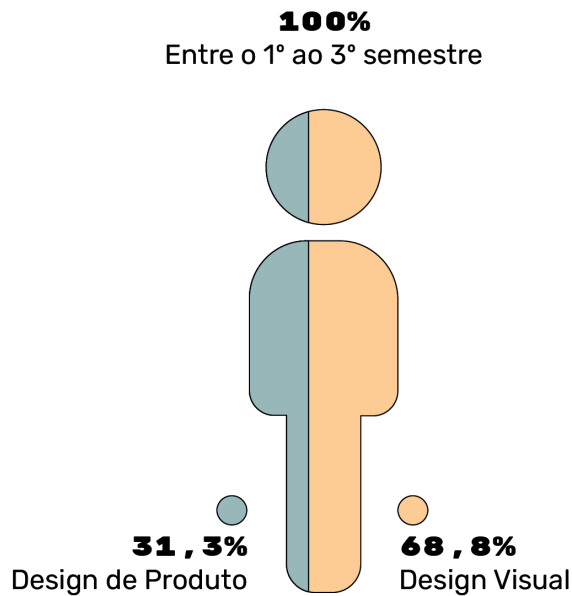
De modo a compreendermos nosso projeto, faz-se necessário entendermos os possíveis usuários deste produto em estudo, a fim de levantarmos dados que nos ajudem a definir as melhores soluções. Assim, nesta etapa de 'Pesquisa e Análise' compreenderemos as principais considerações dos estudantes acerca do ensino de Design e Arte em suas trajetórias de cursos, por meio da 'Pesquisa com usuários', bem como faremos a 'Análise de similares', de obras existentes, as quais nos auxiliarão no entendimento do que existe e o que melhor se adapta às necessidades identificadas.

### **4.1 PESQUISA COM USUÁRIOS**

A pesquisa com usuários foi realizada por meio de dois questionários, contendo dados quantitativos e qualitativos, que buscavam respostas acerca das expectativas dos alunos ingressantes, bem como da percepção dos alunos veteranos acerca da relação do ensino do Design e da Arte nos cursos de Design Visual e de Produto da UFRGS. O questionário enviado a estudantes do 1º ao 3º semestre e obteve 16 respondentes, cujas respostas podem ser melhor observadas no Apêndice A. Já as 14 respostas do questionário para alunos nos demais semestres encontram-se no Apêndice B. Em ambos os casos, foi observado um maior volume de respostas entre estudantes de Design Visual.

Ao analisar inicialmente as impressões trazidas pelos estudantes de início de curso (Figura 7), pode-se dizer que há expectativas do contato de Design e Arte ao longo dos semestres, pontuando uma abordagem mais teórica. Quando questionados sobre como esperam que a Arte seja abordada no curso de Design, observou-se respostas bastante variadas, como: 'Através das disciplinas sobre História do Design', 'Aplicada em projetos' e 'Por meio de indicações dos professores por materiais como livros, revistas ou mídias digitais'.

Figura 8 – Perfil dos alunos no início do curso

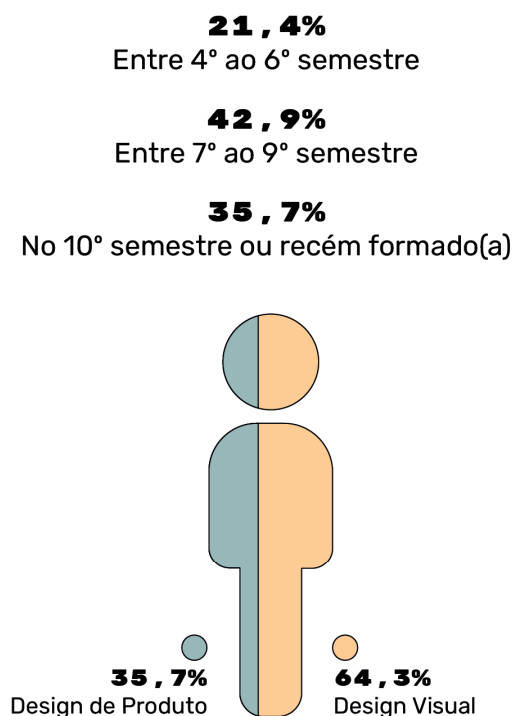


Fonte: elaborado pela autora.

Quando questionados sobre costume e preferências de consumo de materiais para estudo, as respostas concentraram-se principalmente nas seguintes categorias: sites, vídeos e livros. Contudo, em relação à leitura, marcou-se uma preferência maior por materiais como livros/revistas. A praticidade foi a característica física indicada como mais relevante em um livro, sendo a mais buscada por esses estudantes na hora da leitura. Quanto à disposição de carregarem um material físico de consulta no seu dia a dia, a grande maioria marcou que estaria disposta para isso, dando preferência para livros com as medidas entre 14 x 21 centímetros a 16 x 23 centímetros.

No questionário direcionado aos estudantes dos semestres finais (Figura 8), perguntou-se sobre a relação que tiveram com a Arte ao longo curso e se utilizaram algum conhecimento desta área para elaboração de projetos de Design. A grande maioria relatou ter tido alguma relação por meio das disciplinas como a de 'Design Contemporâneo', 'Design Cenográfico', destacando-se relatos mais detalhados quando citado o contato com o círculo cromático na disciplina de 'Prática Integrada de Criação I'.

Figura 9 – Perfil dos alunos no fim do curso



Fonte: elaborado pela autora.

Durante a graduação, os estudantes relataram não terem adquirido nenhum livro referente ao ensino da Arte, apenas livros de Design. Ao mesmo tempo, sinalizaram que sentiram falta deste conteúdo ao longo do curso, afirmando que tal conhecimento teria auxiliado na formação, aumentando o repertório criativo de modo mais geral, especialmente como referências em ilustração.

Em destaque, as formas pelas quais selecionou-se que a Arte poderia ser abordada ao longo do curso foi por meio de 'Materiais que associam o Design e a Arte' e por uma 'Disciplina que associe o Design e a Arte'.

Por fim, hegemonicamente, tem-se a visão de que um acesso a materiais que relacionem o Design e a Arte teria contribuído positivamente para a elaboração de trabalhos com uma maior qualidade projetual, pois entende-se que estudar a Arte embasa diferentes estilos ao longo da história, de modo a inspirar e estimular soluções com resultados mais criativos.

## **4.2 ANÁLISE DE SIMILARES**

Para o desenvolvimento deste projeto serão analisadas produções gráfico-impresas de modo a fazermos análises de objetos existentes análogos ao que se pretende construir, tanto em relação ao conteúdo quanto à forma. Tais estudos serão usados para entender como os conteúdos de Design e Arte são dispostos em livros, guias ou manuais, analisando-se quais possuem disposições que valorizam o conteúdo e as figuras existentes. Haverá uma exploração visual do conteúdo, focando na disposição estética dos elementos, e também nas características físicas de cada material.

Dentre os materiais de análise, exploraremos: 'Teoria do design gráfico' (Helen Armstrong), 'Quando a arte é genial' (Andy Pankhurst), 'Breve história da arte' (Susie Hodge) e 'Almanaque Tudum'. Tais obras foram selecionadas, pois configuram livros que tratam, na sua maioria, de temáticas relacionadas (com relação ao conteúdo), apresentando diferentes formas físicas, expressando variáveis soluções. Vale ressaltar que os livros analisados da 'Análise de Similares' não trazem os mesmos livros consumidos na etapa de 'Metodologia de Projeto', uma vez que estes tratavam mais objetivamente de conteúdos teóricos, e que não exploravam recursos visuais, o que se pretende construir neste projeto. Também deve-se considerar a limitação de obtenção a diferentes obras, pois são feitas pesquisas por conveniência de acesso aos livros, uma vez que outros títulos não se encontram disponíveis para consulta devido à pandemia, em que as bibliotecas, que contêm tais obras, encontram-se fechadas.

A 'Análise de similares' abordará aspectos que formatem a obra na sua totalidade. Dentre as características observadas, serão analisadas: acabamento, conteúdo, disposição de imagens/figuras, facilidade de consulta/navegação, formato, grid, número de páginas, papel, peso, recursos extras e tipografia.

### **4.2.1 Teoria do design gráfico**

O livro 'Teoria do design gráfico', organizado por Helen Armstrong e publicado pela Ubu Editora, traz uma série de textos escritos por importantes nomes da teoria e da prática do Design. Pode-se dizer que este similar detém um forte apego visual somado a

um conteúdo diverso e original, uma vez que traz uma diversidade de textos pertencentes a autores em distintos momentos históricos; assim, constitui uma obra que se diferencia do livro clássico de texto corrido, observado em obras com a temática teórica sobre determinada área. Soma-se à qualidade do livro as características escolhidas para a valorização de cada capítulo, pois é observado que em cada parte apresentada são trazidas diferentes cores, as quais abordam, inclusive, as imagens contidas no decorrer do texto.

Figura 10 – Livro Teoria do design gráfico



Fonte: [www.ubueditora.com.br/teoria-do-design-grafico.html](http://www.ubueditora.com.br/teoria-do-design-grafico.html).

Relativo ao conteúdo textual, tem-se hierarquicamente uma primeira parte que abarca uma introdução, passando para os capítulos, e por fim recursos extras como as fontes, índices e agradecimentos.

O livro possui 208 páginas, em papel Pólen Soft 80g/m<sup>2</sup>, pesando 458 gramas, medindo 16 x 23 centímetros. A seleção foi projetada cronologicamente em 3 partes, separadas em livretos grampeados. Todos os livretos estão reunidos pela capa, num formato brochura, a qual contém uma linha do tempo, agregando o sumário do livro.

Uma das características do livro é que cada capítulo foi impresso em um pantone, conferindo uma diferenciação em cada momento da leitura, ao mesmo tempo em que traz unidade interna para cada momento da obra. Além disso, o livro possui uma cinta trazendo informações sobre a organizadora e os autores da obra na parte frontal. Na parte posterior, estão localizados o texto de apresentação da obra, assim como logo e código de barras.

A tipografia utilizada é a Atlas Grotesk, uma fonte sem serifa. Possuindo diversos pesos, produz inúmeras composições tipográficas ao longo dos títulos e blocos textuais. Os numerais da fonte são utilizados para aberturas de capítulos, demarcando respiros visuais entre cada conteúdo. Sendo uma fonte sem serifa, ela é utilizada entre o corpo de textos, títulos e paginação, alterando-se os pesos das fontes para demarcar as hierarquias informacionais da página.

Figura 11 – Pesos da fonte Atlas Grotesk

Atlas Grotesk Thin  
*Atlas Grotesk Thin Italic*  
Atlas Grotesk Light  
*Atlas Grotesk Light Italic*  
Atlas Grotesk Regular  
*Atlas Grotesk Regular Italic*  
**Atlas Grotesk Medium**  
***Atlas Grotesk Medium Italic***  
**Atlas Grotesk Bold**  
***Atlas Grotesk Bold Italic***  
**Atlas Grotesk Black**  
***Atlas Grotesk Black Italic***

Fonte: [https://commercialtype.com/catalog/atlas/atlas\\_grotesk](https://commercialtype.com/catalog/atlas/atlas_grotesk).

O grid do projeto do livro é composto por 2 colunas, mantendo a coluna das laterais da página dispostas de maneira a admitir ou não notas relativas ao conteúdo

citado na página. Vale frisar que o grid usa os textos tanto na disposição vertical quanto na horizontal, permitindo uma disposição mais dinâmica na leitura.

#### 4.2.2 Quando a arte é genial

O livro 'Quando a arte é genial' é trazido como um similar que remete a um guia, tanto pelo formato quanto pelo conteúdo organizado de modo pontual. A obra reúne 80 pinturas e esculturas de diferentes épocas e artistas, destacando pontos que explicam o porquê de serem tão especiais para o mundo da Arte.

Figura 12 – Capa do livro 'Quando a arte é genial'



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Quando-Arte-Genial-Obras-Primas-Detalhes/dp/8565985954>.

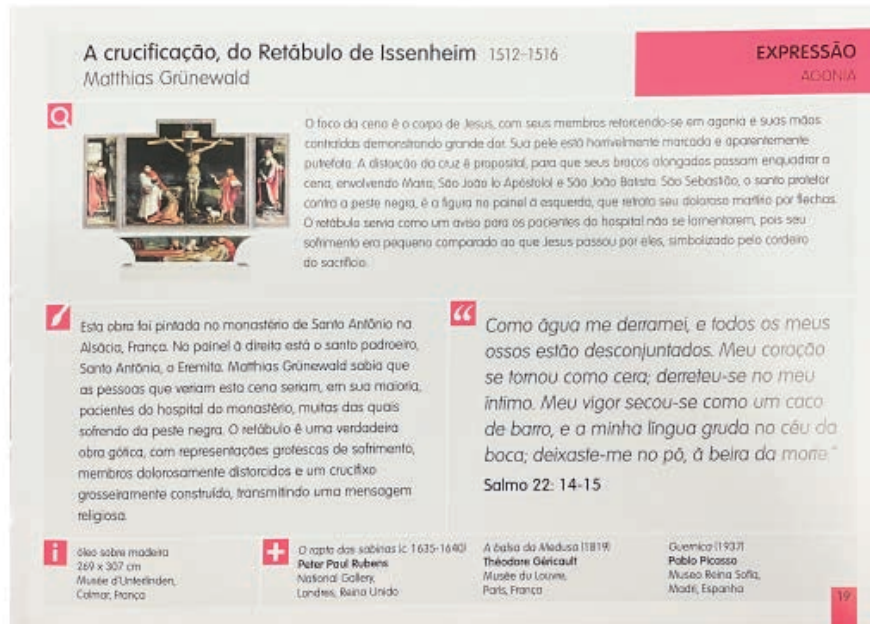
A obra aborda conteúdos como sumário, introdução e os capítulos que contêm as categorias de obras a serem analisadas ao longo da obra. Por fim, há a disposição de recursos extras como uma linha do tempo com as principais obras, galeria e índice.

No capítulo 'As obras de arte' são trazidas criações relativas aos subtítulos apresentados na listagem anterior. Nestas páginas, são exibidos conteúdos dispostos em



um grid modular que, auxiliado por ícones, ambientam uma série de pontos importantes da arte apresentada.

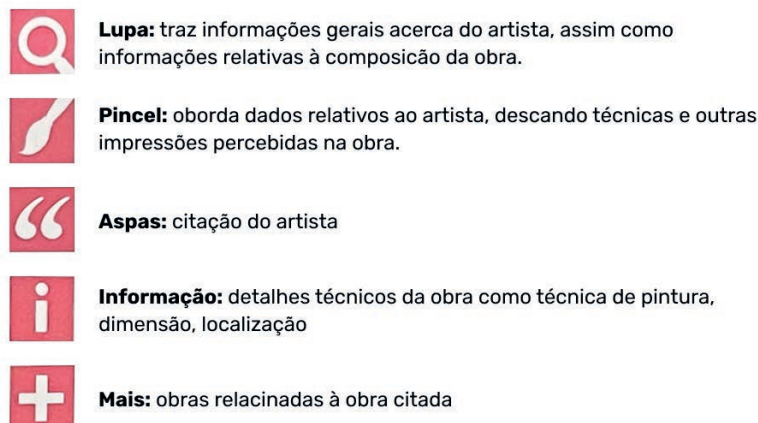
Figura 13 – Página expressando o conteúdo teórico do livro 'Quando a arte é genial'



Fonte: PANKHURST (2015). Elaborado pela autora.

A diagramação das páginas, que trazem as explicações acerca de cada obra, obedece a estruturação de um grid modular, variando entre versões horizontais e verticais, tendo as imagens das obras um espaço único dedicado a elas. Nas páginas relativas às informações da obra, há a utilização de ícones para orientar os conteúdos a serem consumidos, unindo e criando uma padronização dos conteúdos.

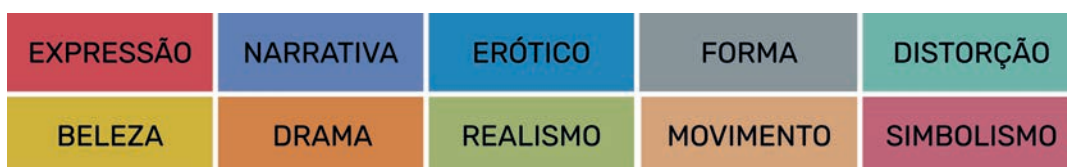
Figura 14 – Análise da iconografia utilizado no livro 'Quando a arte é genial'



Fonte: PANKHURST (2015). Elaborado pela autora.

O livro possui uma dimensão de 18 x 13 centímetros e foi impresso no papel Couchê Fosco 210 g/m<sup>2</sup>, possuindo 224 páginas e pesando 440 gramas. A capa possui um acabamento “semelhante à capa rígida, porém o lombo do miolo passa por um processo que resultará em uma lombada arredondada, a partir de um revestimento flexível.” (CAPELASSO, 2018, p.40). A capa do livro é composta pelo uso de uma das imagens das obras estudadas, tendo a adição do título em caixa alta, com aplicação de verniz. Um dos recursos trazidos na obra que ajudam na compreensão histórica do entendimento da Arte é a linha do tempo, que registra as principais obras feitas ao longo da História. Nela, é possível identificar marcações em cores que representam cada um dos subtítulos trazidos nos capítulos da obra.

Figura 15 – Marcação de cores de cada subtítulo 'As obras de arte'



Fonte: PANKHURST (2015). Elaborado pela autora.

A tipografia usada é a VAG Rounded, uma fonte sem serifa e arredondada, sendo utilizada tanto na aplicação do corpo de texto quanto nos títulos e paginação.

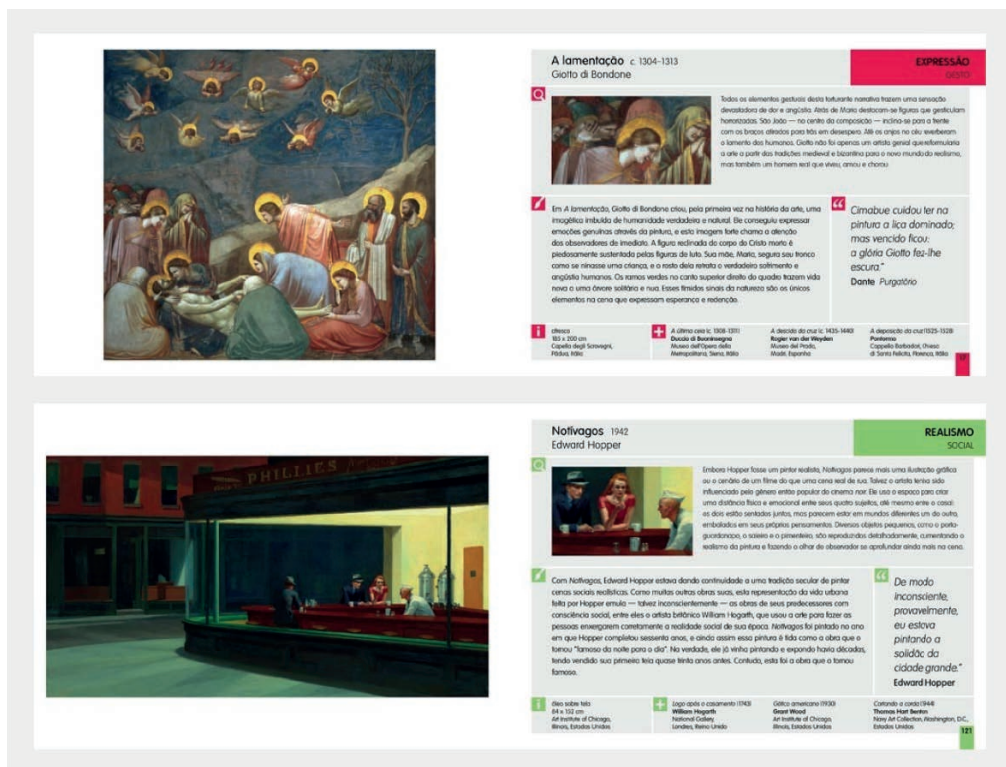
Os destaques de diferentes tipos de título são feitos a partir do uso de diferentes pesos da mesma fonte.

Figura 16 – Família tipográfica VAG Rounded utilizada no livro 'Quando a arte é genial'



Fonte: <http://luc.devroye.org/fonts-35739.html>.

Figura 17 – Exemplo da disposição de páginas do livro 'Quando a arte é genial'



Fonte: <https://ggili.com/quando-a-arte-e-genial-livro.html>.

### 4.2.3 Breve história da arte

O livro 'Breve história da arte: um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas' é trazido como um similar que traz referências direcionadas à forma como as informações são apresentadas em guias; ou seja, como muitas informações são organizadas de modo padronizado e entregues aos leitores. Na obra é possível encontrar um conteúdo que aborda, de maneira rápida, os principais pontos que marcaram a história da arte. O conteúdo interno é composto por tópicos introdutórios, incluindo um elemento demonstrando como usar o livro; os capítulos seguintes trazem textos acerca de diferentes formas de estudar a Arte, analisando as obras, técnicas e temas, por exemplo. Por fim, o livro traz um índice, os museus em que as obras citadas encontram-se e os créditos de cada imagem.

Figura 18 – Capa do livro 'Breve história da arte'



Fonte: <https://ggili.com/breve-historia-da-arte-livro.html>.

Nas figuras a seguir, é possível visualizar os elementos de padronização que ajudam um entendimento esquemático do conteúdo por meio de destaques visuais:

Figura 19 – Destaque de elementos do livro 'Breve história da arte'



Fonte: HODGE (2018). Elaborado pela autora.

Figura 20 – Destaques dos principais elementos do livro 'Breve história da arte'



Fonte: HODGE (2018). Elaborado pela autora.

O grid é disposto em 2 colunas, alocando as imagens de modo adaptativo, de acordo com as dimensões da imagem e também relacionado ao destaque objetivado, alinhando ao conteúdo. O livro mede 15 x 21 centímetros, possuindo 224 páginas e tem um acabamento em lombada arredondada. O peso de 545 gramas da obra torna o manuseio do livro mais dificultoso, uma vez que associa as folhas em papel Couchê Fosco 120 g/m<sup>2</sup> com a quantidade de folhas, e o acabamento resulta em um objeto mais pesado para ser manuseado mais facilmente. São usadas 2 tipografias, a FF Milo para títulos e a Minion para corpo de texto, sendo serifada. A capa utiliza apenas a imagem de uma das obras analisadas internamente com o título à frente.

Figura 21 – Tipografia FF Mio

Adsorptively  
 Computerniks  
 Xylographies  
 Subnormality  
 Phagocytizes  
 Discountable  
**Adsorptively**  
**Hydromancies**  
**Nightwalkers**

Fonte: <https://www.fontshop.com/families/ff-milo>.

Figura 22 – Tipografia Minion



Fonte: <https://fonts.adobe.com/fonts/minion>.

#### 4.2.4 Almanaque Tudum

A análise deste similar foi feita de modo a explorarmos tanto os recursos estéticos quanto os elementos de multimídia, os quais configuram um importante ponto de pesquisa. Torna-se imprescindível considerarmos tal aspecto na construção de objetos que serão consumidos por estudantes que têm no uso das mídias digitais um dos grandes canais de captação de conhecimento.

O Almanaque Tudum é uma produção gráfica realizada pela Netflix, "um serviço de *streaming* por assinatura que permite assistir a séries e filmes sem comerciais em um aparelho conectado à internet". (NETFLIX, [s.d.]) O almanaque é resultado do evento criado pela própria marca, tendo sua primeira edição feita em janeiro de 2020, na cidade de São Paulo. Vale ressaltar que o conteúdo encontrado no similar é referência a histórias, jogos e atividades relacionadas ao universo da marca.

Figura 23 – Almanaque Tudum



Fonte: Netflix/Divulgação.

O acabamento da lombada é rígido quadrado “semelhante à capa rígida, porém o miolo mantém sua geometria original, resultando em uma lombada quadrada, sendo utilizado um papelão com a mesma espessura da capa” (CAPELASSO, 2018, p. 158). O

livro possui 114 páginas, impressas em papel Couchê Fosco com diferentes gramaturas, abrangendo impressos aderentes como cartazes, encartes e adesivos em um formato de 25 x 28,75 centímetros. O grid abarca diferentes formatações por usar muitos recursos como imagens, textos, figuras, tipos de jogos e interações com links externos, como no exemplo a seguir:

Figura 24 – Detalhe da página 40 direcionando ao site tudumnetflix.com.br



Fonte: elaborado pela autora.

As tipografias utilizadas foram a Agipo e Netflix Sans, duas fontes sem serifa e a Grenette, uma fonte serifada. O uso destas 3 tipografias é feito de modo bastante mesclado, pois utiliza as fontes serifadas tanto no corpo de texto quanto em alguns títulos do almanaque. Já a utilização das fontes sem serifa permeia entre os títulos, em diferentes pesos, usando o contorno para ressaltar alguns destaques textuais.

Figura 25 – Pesos da fonte Agipo

Agipo Light  
*Agipo Light Italic*  
Agipo Regular  
*Agipo Regular Italic*  
**Agipo Bold**  
***Agipo Bold Italic***

Fonte: <http://www.threaded.co.nz/articles/2014/7/11/typefacetuesday-roundup>.



Figura 26 – Pesos da fonte Grenette

Place de Verdun	<i>Impasse des Eaux Claires</i>
Chemin de la Bastille	<i>Boulevard Édouard Rey</i>
Jardin de Ville	<i>Allée Aloyzi Kospicki</i>
<b>Square Dr Léon Martin</b>	<b>Rue Lesdiguières</b>

Fonte: <https://www.colophon-foundry.org/typefaces/grenette/>.

Figura 27 – Pesos da fonte Netflix Sans

**NETFLIX Sans**  
Official typeface of Netflix + the icon font  
Thin Light Regular Medium Bold Black

Fonte: <https://www.fontforlife.com/netflix-sans-font/>.

O almanaque Tudum faz uma mescla de elementos visuais, utilizando um estilo despojado, com ilustrações de traços grossos. A paleta de tonalidades utiliza 6 cores que alternam-se para construir uma composição equilibrada dentro da proposta estética do projeto gráfico. O primeiro contato visual com o almanaque é feito por uma cinta (tornando-se um cartaz quando aberta por inteiro), abarcando todo o formato, possuindo a impressão de diversos elementos visuais na estética do projeto. A capa em si é impressa apenas expondo um composto tipográfico.

Figura 28 – Detalhe da cinta do 'Almanaque Tudum'



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 29 – Capa do Almanaque Tudum



Fonte: elaborado pela autora.

#### **4.2.5 Análise comparativa**

A fim de fazermos uma análise macro dos itens que foram pesquisados, configurou-se uma tabela comparativa, trazendo os principais elementos citados em cada estudo que ajudarão na tomada da decisão dos modelos intermediários do projeto. Os parâmetros de análise e comparação compreendem os principais pontos de análises de produtos gráficos-editoriais.

Figura 30 – Quadro comparativo dos similares analisados



	Teoria do design gráfico	Quando a arte é genial	Breve história da arte	Almanaque Tudum
<b>ACABAMENTO</b>	brochura	lombada arredondada	lombada arredondada	lombada quadrada
<b>CONTEÚDO</b>	teoria do design	obras de arte	obras de arte	conteúdo Netflix
<b>DISPOSIÇÃO DE IMAGENS/FIGURAS</b>	em colunas	em colunas	em colunas	irregular
<b>FACILIDADE DE CONSULTA/NAVEGAÇÃO</b>	média manipulação	fácil manipulação	fácil manipulação	média manipulação
<b>FORMATO</b>	16 x 23 cm	18 x 13 cm	15 x 21 cm	25 x 28,75 cm
<b>GRID</b>	2 colunas	modular	2 colunas	modular irregular
<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>	208	224	224	114
<b>PAPEL</b>	Pólen Soft 80g/m <sup>2</sup>	Couchê Fosco 210 g/m <sup>2</sup>	Couchê Fosco 120 g/m <sup>2</sup>	Couchê Fosco
<b>PESO</b>	458 g	440 g	545 g	731 g
<b>RECURSOS EXTRAS</b>	cinta, linha do tempo	linha do tempo	índice	cartaz, infográfico
<b>TIPOGRAFIA</b>	Atlas Grotesk	VAG Rounded	FF Milo e Minion	Agipo, Netflix Sans e Grenette

Fonte: elaborado pela autora.

A fim de examinarmos as obras trazidas na ‘Análise de Similares’, constrói-se uma tabela comparativa para que seja possível analisar os principais pontos de cada livro, ressaltando os ganhos e perdas que será considerada para a escolha das características do produto final a ser produzido. Principiando pelo acabamento dos livros, destaca-se o uso da lombada arredondada, uma vez que tal característica permite um manuseio que evidencie as imagens e textos nas páginas; por outro lado, o similar que traz o acabamento em brochura possui um manuseio com maior dificuldade, trazendo na capa uma linha do tempo.

Com relação ao conteúdo encontrado nas obras, não foram analisados livros que relacionassem o Design e Arte de maneira explícita, evidenciando uma limitação de acesso a outras obras, por conta do fechamento das bibliotecas, devido à situação pandêmica atual. Por outro lado, foram encontrados conteúdos que destacam obras e autores, tanto do Design quanto da Arte. No caso do Design, destacam-se citações e livros de designers

que se sobressaíram ao longo da História. Já com a Arte, o foco direcionou-se para as obras, trazendo informações sobre os artistas e algumas de suas citações.

Majoritariamente, as imagens seguem o grid, distribuindo-se de modo dinâmico pelas páginas, com exceção do 'Almanaque Tudum', que distribui tais elementos de diversos modos. O similar 'Teoria do design gráfico' traz as imagens elaboradas e impressas no pantone de cada página, conferindo um padrão tonal. Contudo, há uma perda de identificação com diversas fotos que são um marco histórico na história do Design, desperdiçando uma oportunidade de registrar visualmente tal elemento para alguém que estaria conhecendo as obras citadas pela primeira vez. Os outros similares mantêm as cores originais da imagem, conferindo uma identificação visual mais direta para quem está nos primeiros contatos com o conteúdo.

O manuseio das obras selecionadas para a análise de similares leva em consideração a gramatura do papel, número de páginas, o peso e o formato. Dentre os que foram estudados, tem-se uma média com 200 páginas, pesando até 500 gramas.

O papel utilizado em 3 dos 4 similares foi o Couchê Fosco, conferindo uma alta qualidade de impressão das imagens, uma vez que as figuras são um dos principais recursos dos livros. O similar que utilizou o papel Pólen Soft traz uma obra focada em blocos de textos e com imagens impressas nos tons de um determinado pantone.

O uso de fontes com serifa são predominantes na apresentação de blocos de textos, tendo as sem serifa reservadas para títulos, subtítulos e destaques textuais ao longo do livro. Um dos destaques dos similares foi o uso da tipografia Grenette, uma fonte serifada em diversos títulos ao longo do 'Almanaque Tudum', destacando as terminações da letra como um recurso estético.

Em síntese, destacam-se os similares que possuem pesos abaixo de 300 gramas, os quais permitem uma manipulação mais prática do livro, possibilitando que este possa estar sempre à disposição dos alunos, podendo ser carregado entre as aulas. O acabamento que permite uma abertura das páginas próximo a 180 graus, observado nas lombadas arredondadas, possibilita maiores explorações das imagens impressas, mais especificamente naquelas que se encontram em duas páginas subsequentes. Os formatos têm uma melhor adaptação às mãos, e também sinalizados no questionário como preferência (14 x 21 centímetros a 16 x 23 centímetros), são os que melhor cum-

prem o requisito de serem manuseados e carregados no dia a dia. A impressão das figuras e imagens em papel Couchê transmitem com maior qualidade as obras citadas, sendo um ganho para quem estará visualizando pela primeira vez, considerando uma impressão em alta qualidade. As imagens impressas em papel Pólen Soft e em uma pantone específico não tiveram o mesmo ganho na riqueza dos detalhes das imagens trazidas no livro.

Os recursos extras trazidos nos similares analisados contêm informações lúdicas relativas ao conteúdo textual dos livros, possibilitando que o livro possa ser usado não apenas como um livro, mas um infográfico a ser destacado ou na transposição de informações digitais, por meio de QR Codes.

## **5 CONFIGURAÇÃO DO PROJETO**

A partir da elaboração das etapas de compreensão do projeto é possível dar abertura a pesquisas que corroborarão para a conceituação do projeto que será elaborado. Entre os processos utilizados para a construção utilizou-se as ferramentas: Mapa Mental, Painéis para a análise da estética ao longo do livro, bem como para o desenvolvimento do título da obra.

### **5.1 DEFINIÇÃO DO CONCEITO**

Inicialmente, a estruturação da conceituação é feita a partir de Mapas Mentais, que por definição, pode-se dizer que "são ferramentas de pensamento que permitem refletir exteriormente o que se passa na mente. É uma forma de organizar os pensamentos e utilizar ao máximo as capacidades mentais" (KEIDANN, 2013, p. 1 ). Assim, há um esforço de explorar as principais palavras que remetem às áreas da Arte e Design a partir do uso desta técnica. Contudo, em um primeiro momento, juntou-se as palavras 'design' e 'arte' no mesmo centro de uma folha em branco. Com isso, foram adicionadas algumas palavras que estariam associadas a ambas, mas os resultados não foram satisfatórios, pois ao observar as duas palavras próximas no mapa mental não ficou clara a essência do projeto, que é a busca por interseções entre as duas áreas, considerando a particularidade de cada uma. Deste modo, parte-se para uma nova estratégia, separando-se as as palavras 'design' e 'arte' em mapas mentais diferentes, com suas respectivas palavras relativas.

Ao gerar dois mapas mentais, tendo as palavras 'design' e 'arte' no centro (em diferentes folhas), obtiveram-se suas respectivas palavras associativas. A partir da concepção dos mapas, algumas palavras repetem-se em ambas áreas, sendo estas sinalizadas pelo uso de elipses.

Figura 31 – Mapa Mental de Design



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 32 – Mapa Mental de Arte



Fonte: elaborado pela autora.

Nos Mapas Mentais, as palavras em destaque na área de Design são: 'Técnica', 'Forma', 'Sociedade', 'Criação', 'Cores', 'Tecnologia' e 'Estudo'. Na Arte, destacam-se: 'Técnica', 'Beleza', 'Sociedade', 'Criação', 'Cor', 'Humano' e 'Escolas'. A fim de organizarmos as informações visualmente, agrupam-se as palavras em duas colunas, associando-se as reprisadas, destacando-se a associação entre as palavras 'Tecnologia' e 'Humano', que se agrupa por contraste, representando uma das características expontes de cada âmbito.

Figura 33 – Quadro associativo de palavras



Fonte: elaborado pela autora.

A partir da separação destas palavras e do estudo relativo às intersecções entre Design e Arte, principalmente no artigo intitulado 'Intersecção de arte e design: a mediação pela artesanaria', em que se discute o papel da retomada da arte na produção industrial, tem-se que:

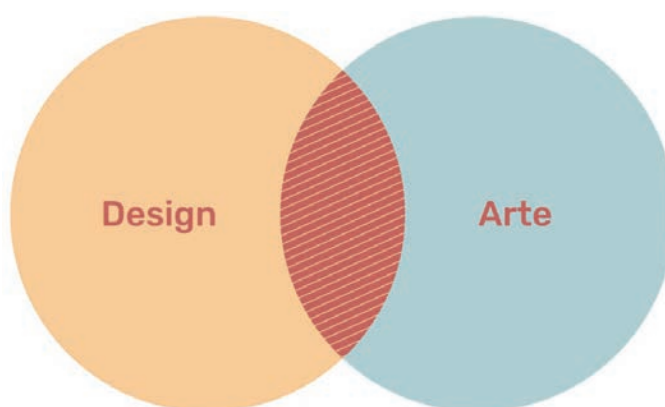
[...] a afeição às máquinas e aparelhos em desuso não é só uma prova mais da incurável nostalgia que sente o homem pelo passado”, mas um atestado que revela “uma fissura na sensibilidade moderna; nossa incapacidade para associar beleza e utilidade”. Para Paz, tal dilema se consagra uma dupla condenação: “a religião artística proíbe-nos de considerar belo o útil; o culto à utilidade leva-nos a conceber a beleza não com uma presença, mas como uma função” (idem, op. cit: 8-9) (PANTALEÃO; PINHEIRO, 2014, p. 6)



Neste sentido, separam-se as palavras de cada área em dois grandes grupos, uma relativa à beleza: 'Técnica', 'Forma', 'Criação', 'Cores'; e outra, relativa à utilidade: 'Sociedade', 'Tecnologia', 'Humano' e 'Estudo'.

Assim, pode-se interpretar visualmente tais organizações conceituais e a partir de um gráfico que demonstre a intersecção entre Design e Arte, destacada pela região hachurada.

Figura 34 – Gráfico demonstrativo da área de intersecção entre Design e Arte



Fonte: elaborado pela autora.

A partir da elaboração teórica e visual que auxilia na projeção conceitual, projeta-se uma palavra-chave que interpreta a junção das duas áreas: 'desarte', obtida na soma entre as palavras design e arte, mantendo todas as letras em minúsculo, sinalizando uma não-hierarquia. Soma-se à 'desarte' a seguinte definição que solidifica a essência que se pretende passar ao longo de todo o desenvolvimento do projeto: **'desarte: as interseções entre arte e design na aplicação de projetos que unam a beleza e a utilidade.'**

Vale ressaltar que tais características serão transpassadas para o projeto gráfico do livro, configurando os aspectos do conceito em um resultado visual. A construção do grid irá considerar a representação das interseções entre Design e Arte na aplicação dos conteúdos gráficos e textuais, de modo a mostrar a unidade entre as áreas.

Ao considerar a natureza da proposta do presente trabalho, que é o desenvolvimento de um livro de consulta rápida para estudantes no início de curso, faz-se necessário listarmos as características físicas inerentes ao projeto, as quais irão de encontro

às definições conceituais. Para isso, é feita a listagem dos requisitos de modo a preparar toda a estrutura física e visual do projeto, considerando-se todas as informações colhidas na sua compreensão.

## **5.2 LISTA DE REQUISITOS**

Ao consultar o conteúdo disposto na etapa de 'Compreensão do projeto' e após a formulação do conceito, são gerados requisitos do projeto, os quais ajudarão a guiar as definições ao longo de todo desenvolvimento. Assim, tem-se:

- Dimensão do livro, aproximadamente entre 14 x 23 centímetros, de acordo com as respostas obtidas na coleta de dados;
- Papel que possibilite boa resolução para a impressão de imagens;
- Grid que comporte as informações de modo cronológico e explore as interseções entre Arte e Design;
- Disposição de recursos digitais ao longo do livro;
- Distribuição do conteúdo de forma direta, que não resulte em um alto volume do produto, contendo entre 100 a 300 páginas.

A seguir, serão detalhadas cada uma das resoluções, considerando a lista de requisitos já citada. Demonstra-se as melhores escolhas de acordo com o que foi consultado entre os respondentes do início e final de curso, bem como o que foi estudado na etapa de 'Análise de similares'.

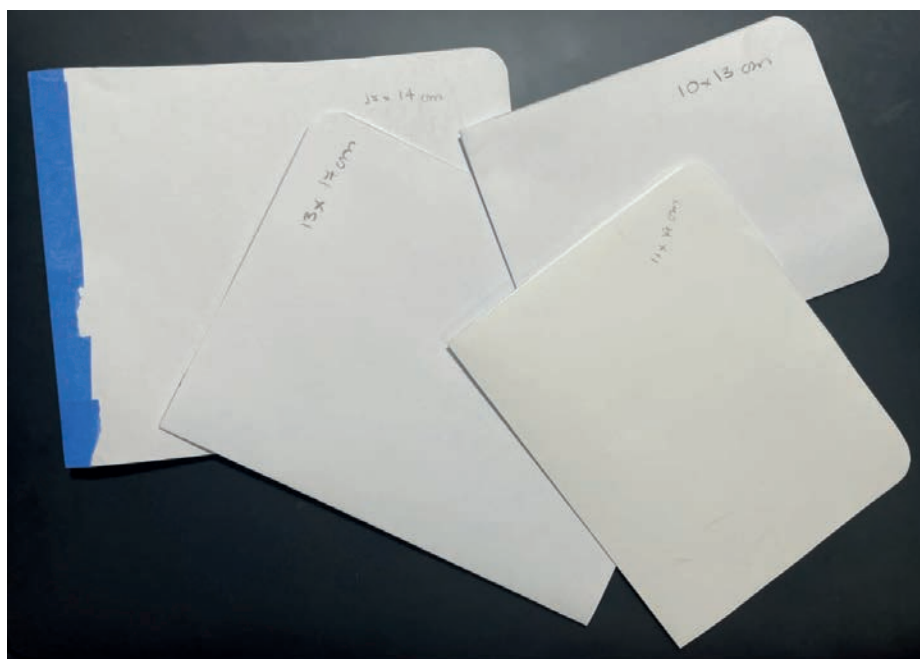
## **5.3 CARACTERÍSTICAS**

Inicialmente, definem-se as dimensões do projeto gráfico, uma vez que ele estipula tanto a orientação da página quanto o processo de impressão. Para a determinação das dimensões, consultam-se as respostas dos estudantes no início de curso, obtidas no questionário na etapa de 'Compreensão do projeto'. Dentre elas, há destaque entre

as medidas entre 14 x 21 centímetros a 16 x 23 centímetros. Assim, estudam-se algumas propostas de tamanhos que estejam entre as medidas de preferência pelos respondentes.

A definição das proporções do livro considera 4 propostas: a: 17 x 14 centímetros; b: 13 x 17 centímetros; c: 11 x 14 centímetros; e d: 10 x 13 centímetros. São feitas projeções físicas das dimensões, para testes de usabilidade, considerando apenas o melhor tamanho para o uso no dia a dia, desconsiderando o tipo de material e peso. O tamanho que obteve uma melhor resposta em relação ao uso foi a opção 'c', uma vez que apresentou boa abertura mesmo quando usado em apenas uma das mãos, ressaltando que projeta-se para uso no dia a dia, visando a uma melhor usabilidade.

Figura 35 – Estudos para a definição da dimensão do livro

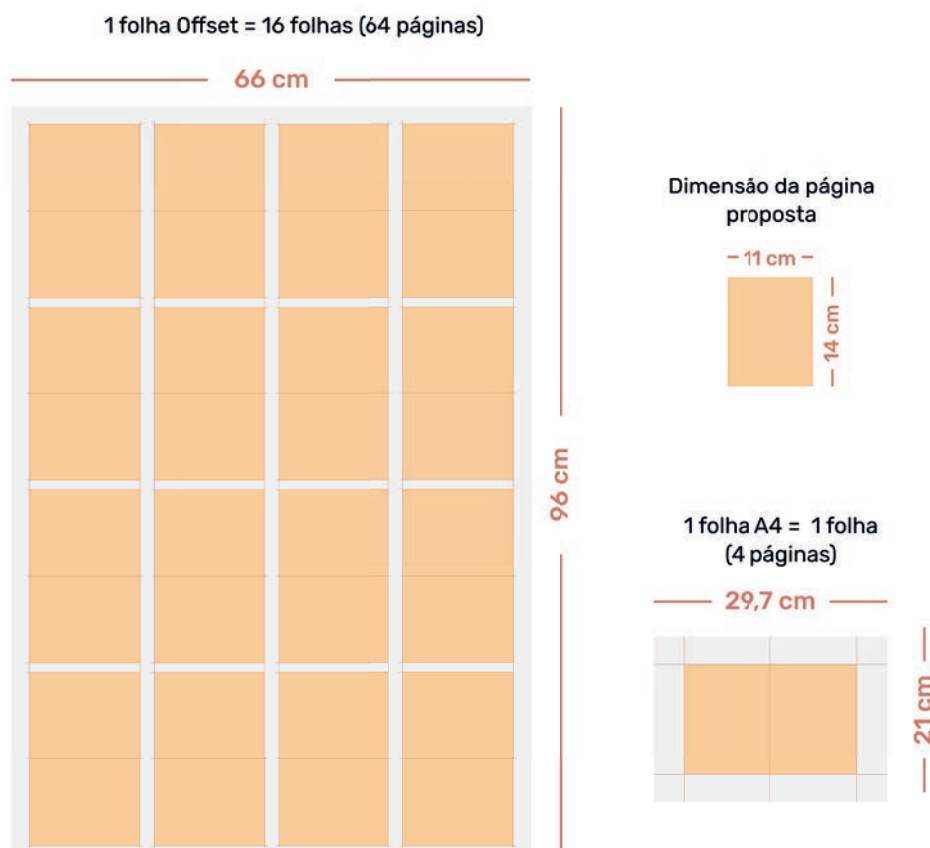


Fonte: elaborado pela autora.

Ao definir a dimensão de 11 x 14 centímetros, estuda-se seu aproveitamento nos processos de impressão e das folhas disponíveis no mercado, de modo a confirmarmos a viabilidade do processo nas características definidas. Estuda-se a impressão no processo de Impressão Offset e Impressão Digital, visando possibilitar processos em altas tiragens (Offset) e para pequenas unidades (Digital).

Para a impressão Offset, considera-se a medida 66 x 96 centímetros, dimensão padrão para as folhas, e aplica-se uma projeção das dimensões 11 x 14 centímetros para que seja avaliado o aproveitamento do papel. Este formato resulta em 16 folhas, e considerando a impressão em ambos os lados, 64 páginas. Relativo à opção Digital, obtém-se a impressão em uma folha A4 (29,7 x 21 centímetros) de 1 folha, resultando em 4 páginas.

Figura 36 – Representação do aproveitamento de papel nos processos de impressão Offset e Digital



Fonte: elaborado pela autora.

Como observado nos testes com protótipos relativos aos tamanhos do livro, será definida a orientação vertical para a projeção, de modo a permitir a valorização das imagens na vertical em toda a folha. Quanto às imagens dispostas na horizontal, o projeto gráfico da página será rotacionado em sentido anti-horário para a direita. O tipo de papel utilizado é selecionado a partir da priorização de uma melhor qualidade final nos resultados impressos de imagens, gráficos e figuras em geral, considerando-se uma

boa legibilidade para leitura. Dentre as opções que apresentam um melhor resultado impresso tem-se o papel Couchê Fosco, também utilizado em 3 dos 4 similares analisados. Esse papel possui uma alta qualidade de impressão, possuindo brilho e lisura nas folhas, e o do tipo Fosco, que evita que o brilho em excesso interfira na visualização de imagens impressas, considerando-se que haverá a aplicação de QR Codes, que não poderá ter reflexos para que a leitura do código aconteça com sucesso. Dentre as gramaturas encontradas no mercado para o papel Couchê Fosco, opta-se pelo de 120 g/m<sup>2</sup>, para assegurar que não haja sobrepeso no montante das páginas, garantindo que a página não seja fina o bastante para transpassar as características da impressão de uma página a outra.

A partir das definições iniciais dos elementos físicos, parte-se para as projeções gráficas da distribuição do conteúdo do livro. O projeto gráfico considera a distribuição de textos e imagens, considerando as dimensões 11 x 14 centímetros da página. Foi considerado uma prévia de conteúdos essenciais que irão constar no livro, entre eles: capa, folha de rosto, ISBN, sumário, introdução, entrada de capítulo, texto e imagem padrões e no modelo de intersecção visual entre Arte e Design, respiros\citações, lista de artistas e designers, linha do tempo, galerias, créditos das imagens, índices e informações sobre o livro.

A composição do grid foi construída a partir de testes com a tipografia, uma vez que as dimensões da fonte interferem na definição dos espaçamentos da página. Optou-se pelo uso de fontes que apresentem uma confluência entre si, representando elementos mais clássicos e modernos para a estruturação ao alterar o uso de uma fonte serifada para títulos e sem serifa para o corpo de texto. A fonte de corpo de texto estudada foi a Bilo, projetada por Pieter van Rosmalen (Bold Monday), apresentando 18 variedades. Para a tipografia de título, utiliza-se a Adobe Caslon Pro, em 6 versões; uma fonte redesenhada pela designer Carol Twombly, inspirada na fonte de William Caslon (1734 e 1770)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> <https://fonts.adobe.com/fonts/adobe-caslon#recommendations-section>

Figura 37 – Representação da fonte Bilo

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

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 38 – Representação da fonte Adobe Caslon Pro

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

Fonte: elaborado pela autora.

Considerando os elementos essenciais da página, junto às definições da tipografia, geraram-se alguns padrões de páginas que podem ser observados em alguns exemplos a seguir, em que projetam-se as zonas acinzentadas como imagens ou a impressão de cores chapadas. É possível verificar o uso de QR Codes nas laterais das páginas quando ocorre as representações de intersecção entre Arte e Design, páginas que ficam com um elemento divisor entre páginas, enfatizando o cruzamento de áreas de modo textual e visual.

Figura 39 – Representação da fonte Bilo



Fonte: elaborado pela autora.

A encadernação será feita a partir da costura, que consiste na união dos cadernos alceados nas unidades de alimentação em um único bloco. Os cadernos são transportados, formando grupos, respeitando a marca do marujo, que seria inserida na etapa do posicionamento das páginas na pré-impressão com a finalidade de definir a sequência correta dos cadernos (CAPELLASSO, 2018, p.144). A encadernação será com uma lombada quadrada/rígida.

### 5.3 CONTEÚDO DO LIVRO

Inicialmente, o conteúdo do livro será baseado nas macro divisões do conteúdo de Design e Arte. Serão projetadas divisões como: sumário; introdução (destaque sobre as relações entre Arte e Design); linha do tempo com interseções entre Arte e Design

(com os períodos de cada momento); explanação de cada capítulo sobre Arte e Design; citações e respiros entre páginas; créditos das imagens; índices e informações sobre o livro. As estratégias para o preenchimento textual e de figuras ao longo do livro.

A composição será feita a partir do conteúdo desenvolvido no capítulo de ‘Fundamentação Teórica’ do presente projeto, uma vez que é feita a introdução da importância das áreas de Design e Arte, trazendo as linhas históricas de ambas. A junção das linhas será feita de modo visual, a partir da formatação de um infográfico que traga a interseção dos principais momentos de ambos os campos. A partir disso, cada momento será explanado, fazendo as comparações entre cada área. Visualmente, projeta-se a disposição de citações ao longo do conteúdo, junto às figuras relativas de cada texto. Por fim, serão trazidas informações que remetem à origem das imagens e referencial teórico trazido ao longo do livro.

Figura 40 – Disposição do conteúdo



Fonte: elaborado pela autora.

## 5.4 ESTÉTICA

Considerando a formulação da conceituação, consulta-se a tabela gerada a partir do mapa mental em que associava palavras do grupo da área de Design com palavras da Arte. Um dos destaques entre as associações é o agrupamento por contraste das palavras ‘Tecnologia’ e ‘Humano’. Neste sentido, busca-se referências visuais que irão compor o projeto gráfico do livro, considerando uma visualização coesa com a interseção entre Arte e Design, destacando a tecnologia com o humano.

Busca-se representar visualmente o conceito de ‘desarte’ a partir de figuras abstratas, que mesclam interseções de formas. Dentre representações digitais que contam com um sentido artístico (Arte) e tecnológico (Design), encontra-se a Arte Generativa.

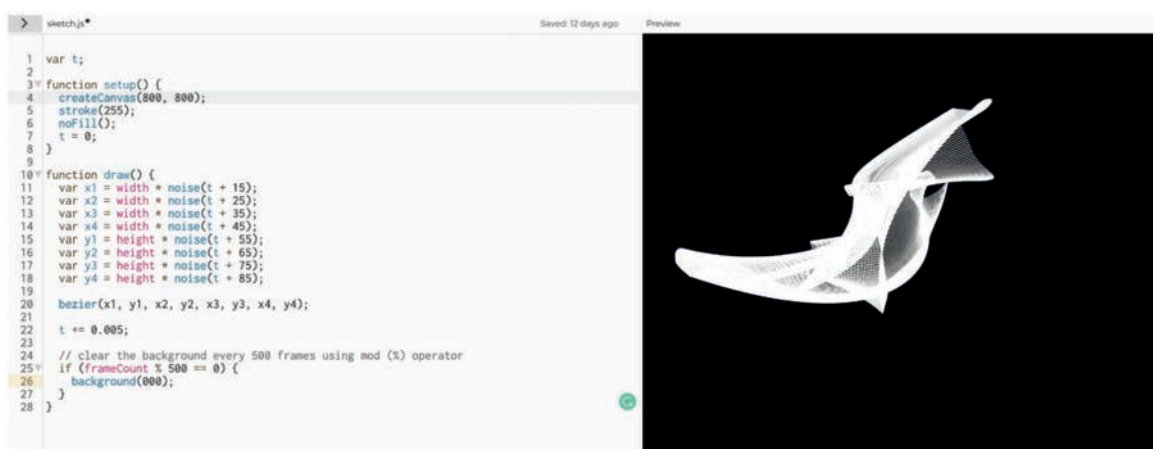


Pode-se dizer que ela é uma forma de arte gerada por computadores, utilizando algoritmos de modo a misturar imagens e cores e até mesmo códigos previamente gerados.

A Arte Generativa não é uma tecnologia, não é apenas uma ferramenta de computador, mas sim uma maneira de pensar um mundo possível, uma maneira de dar vida a sua própria criatividade. A Arte Generativa constrói mundos possíveis através da criação de regras evolutivas que produzem eventos que se, por um lado, são imprevisíveis e surpreendentes, por outro lado eles espelham a identidade e a capacidade de reconhecer a ideia, eles são a representação natural da mesma. (SODDU apud NADDEO, 2014, p. 16)

A aplicação de um estilo da Arte Generativa no livro tem como objetivo representar visualmente o conceito de interseção entre Arte e Design, a partir da junção de uma representação digital com o uso de algoritmos (a Arte), com o tecnológico, um método lógico (o Design). Os resultados obtidos a partir de um determinado código geram imagens, que neste caso, serão direcionadas para formatos aleatórios, com diversas possibilidades da representação final por meio de ondulações. Será utilizado o editor online p5.js, acessado pelo site <https://editor.p5js.org/>, por proporcionar uma maior facilidade de acesso a um ambiente de desenvolvimento para quem ainda possui um conhecimento básico sobre programação.

Figura 41 – Estudo da linguagem em código utilizada para a geração das imagens no editor p5.js



```
1 var t;
2
3 function setup() {
4   createCanvas(800, 800);
5   stroke(255);
6   noFill();
7   t = 0;
8 }
9
10 function draw() {
11   var x1 = width * noise(t + 15);
12   var x2 = width * noise(t + 25);
13   var x3 = width * noise(t + 35);
14   var x4 = width * noise(t + 45);
15   var y1 = height * noise(t + 55);
16   var y2 = height * noise(t + 65);
17   var y3 = height * noise(t + 75);
18   var y4 = height * noise(t + 85);
19
20   bezier(x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4);
21
22   t += 0.005;
23
24   // clear the background every 500 frames using mod (%) operator
25   if (frameCount % 500 == 0) {
26     background(0);
27   }
28 }
```

Fonte: elaborado pela autora.

Vale ressaltar que a estética proposta estará presente na comunicação inicial com os leitores por meio da capa, sendo identificada ao longo de toda a experiência de leitura, formulando uma compreensão visual da obra. Neste sentido, foram feitas pesquisas de similares que ajudaram a conduzir a uma formatação de capa, que inicialmente guiará o desdobramento das figuras internas do livro.

Figura 42 – Estudo de similares na aplicação estética a partir das capas de obras existentes



Fonte: elaborado pela autora.

Com o estudo de similares da estética do que se propõe para a capa deste projeto, é possível verificar sua aplicabilidade e gerar imagens que serão usadas na capa e ao longo do livro, tanto como textura quanto como elemento de apoio visual. A partir desta definição, segue-se para a configuração do título da obra.

### 5.4.1 Título do livro

Para intitular o livro, será usado a palavra-guia da conceituação ‘desarte’, sendo exploradas a aplicação do que seria o subtítulo ‘as interseções entre Arte e Design na aplicação de projetos que unam a beleza e a utilidade’. O título, junto à estética de Arte Generativa, ambientaria o conceito gerado, estimulando uma compreensão de Arte e Design que irá se seguir junto ao conteúdo. Para a definição deste título, foram feitas pesquisas em títulos ou exercícios em gráficas tipografias de elementos que interpretem o conceito de interseção entre palavras e letras.

Figura 43 – Estudo de similares na composição de elementos visuais que traduzem o conceito de interseção



Fonte: elaborado pela autora.

Neste sentido, foram feitos alguns exercícios visuais, de modo a trabalhar a palavra 'desarte', considerando a aplicação do conceito de interseção no título. O objetivo era alinhar a tipografia de modo serifado com o não-serifado ou a mesma aplicação do peso de fonte com um alinhamento que interprete a interseção.

Figura 44 – Versões trabalhadas para a aplicação do conceito no título



Fonte: elaborado pela autora.

A partir de consulta a profissionais da área de Design, foi selecionada a primeira opção (1) por ser a de mais destaque e interpretar a junção das áreas de modo gráfico e pregnante. Após essa definição, inicia-se a projeção do livro em si.

## 6 REALIZAÇÃO DO PROJETO

Nesta etapa serão apresentadas as escolhas finais para a elaboração do projeto aqui proposto. Como mencionado nas fases anteriores, o objetivo é criar um livro que contenha referências visuais sobre as áreas de Design e Arte, seguindo as características físicas já dispostas. Dentre as definições está a dimensão de 11 x 14 centímetros, tipografia baseada nas fontes Bilo e Adobe Caslon Pro, impressão das páginas em Couché fosco 90 g/m<sup>2</sup>. Com estas características definidas é feita a projeção do livro a partir da coleta de dados proveniente de sites que abranjam o conteúdo, assim como a seleção de imagens referentes ao conteúdo citado.

### 6.1 MODELAÇÃO FINAL

A partir da formulação textual e da coleta de imagens a serem inseridas no livro, realizou-se a diagramação deste conteúdo por meio do software Adobe InDesign, vinculando as imagens as quais foram tratadas pelo Adobe Photoshop. Figuras como a linha do tempo, logos e outras formatações foram criadas pelo software Adobe Illustrator. Ao longo da diagramação foram projetados grafismos e elementos de divisão que interpretam a estética selecionada.

Os padrões estéticos criados foram baseados no uso de 3 cores, as quais representam a Arte, o Design e a História Geral por trás das histórias de ambas áreas. Nessa tríade de cores baseiam-se as principais projeções gráficas do livro junto aos grafismos elaborados por meio da Arte Generativa. Os elementos visuais usados possuem formatos retos como retângulos, seguindo este padrão para todas as figuras geradas a fim de ilustrar as informações do livro.

Figura 45 – Códigos CMYK das cores que compõem os padrões utilizados



Fonte: elaborado pela autora.

### 6.1.1 Boneco

De modo a prever a estruturação geral do livro foi realizado a impressão de um modelo inicial, o 'boneco'<sup>2</sup>, em que é possível visualizar a estrutura do conteúdo que foi projetado. A partir da impressão deste modelo foi possível mensurar se o peso estava de acordo com os requisitos determinados anteriormente, assim como para verificar se o tamanho das fontes e estrutura do texto e imagens estavam em coesão com o todo.

Figura 46 – Impressão do 'boneco' do livro



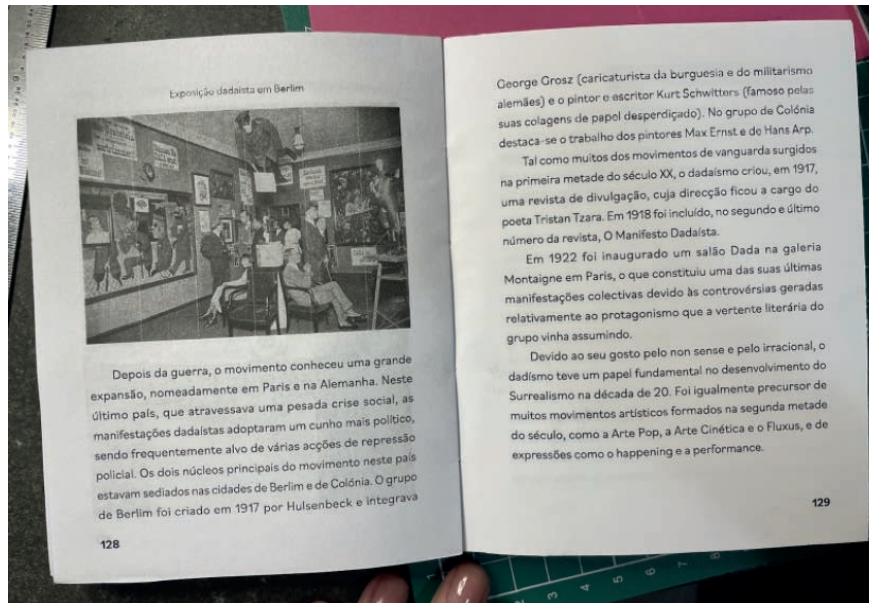
Fonte: elaborado pela autora.

Na estruturação do boneco, ainda foi possível testar a imposição, costura e acabamento selecionado, comprovando sua viabilidade tanto em pequena quanto em larga escala, uma vez que a estrutura do projeto assemelha-se ao que é encontrado nos similares analisados. Na projeção deste modelo, as páginas foram impressas em preto e branco, pois o foco eram os testes de disposição de imagem, legibilidade da tipografia aplicada e estruturação física do modelo.

---

<sup>2</sup> Tipografia Modelo de livro ou revista, antes da encadernação; boneca. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/boneco/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

Figura 47 – Páginas em preto e branco do boneco do livro



Fonte: elaborado pela autora.

Após as avaliações positivas deste teste, parte-se para a elaboração do protótipo final, o qual será formatado nas dimensões propostas e testadas, assim como impresso no papel e nas cores selecionadas previamente.

### 6.1.2 Versão final

O livro é gerado a partir da elaboração final do projeto gráfico, tendo-se o conteúdo textual e imagético inseridos e tratados ao longo do conteúdo. Nesta versão, apresentam-se a formatação impressa e em cores das entradas de capítulos, assim como a composição da capa e contracapa. As figuras como a linha do tempo e outras composições criadas exclusivamente para este livro também seguiram os padrões adotados ao longo da obra e são dispostas no fluxo do projeto.

A seguir, são mostrados os layouts gerados tanto para a compreensão do conteúdo das principais partes que compõem o livro quanto para o entendimento do que se pretendeu transmitir com a aplicação da estética proposta e com a formulação do conceito do projeto.

Figura 48 – Entrada de capítulos



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 49 – Entrada sobre Arte & Design



Fonte: elaborada pela autora.



Figura 50 – Entrada sobre as linhas do tempo



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 51 – Composição de página com texto e imagem



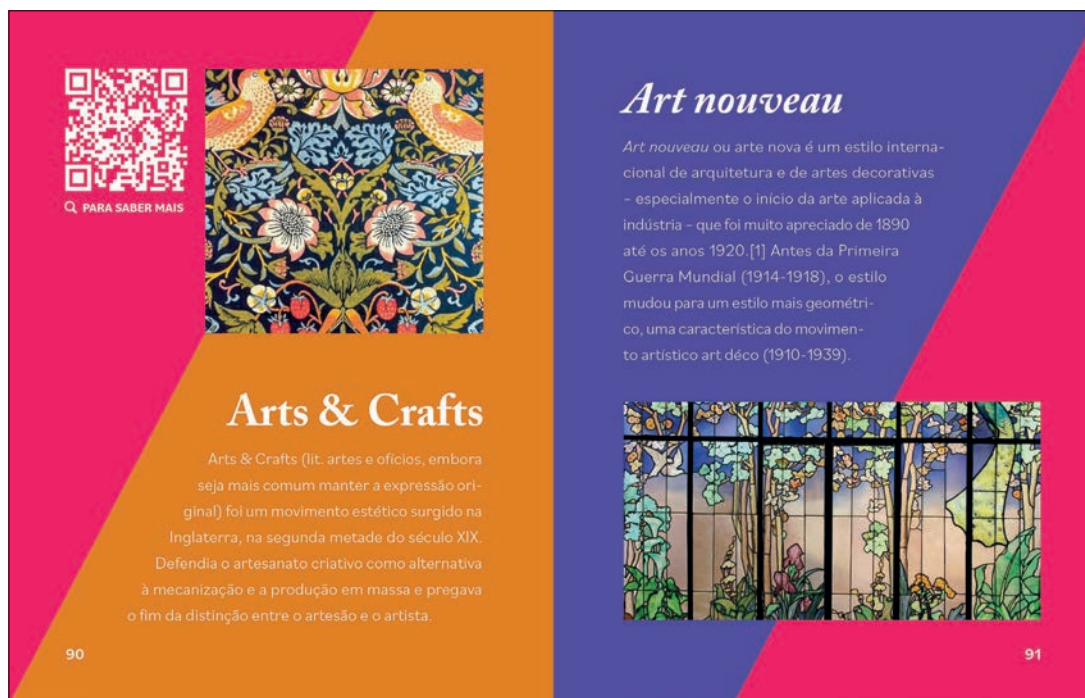
Fonte: elaborada pela autora.

Figura 52 – Composição de duas páginas com texto e imagem



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 53 – Páginas com interseções de Arts & Crafts e Art Nouveau



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 54 – Páginas com interseções de *De Stijl* e Neoplasticismo



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 55 – Capa, lombada e contracapa



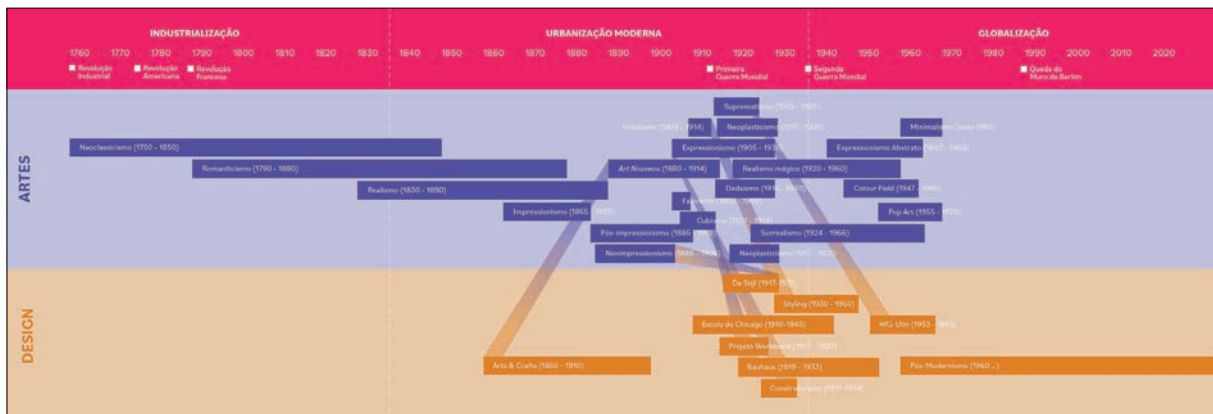
Fonte: elaborada pela autora.

A capa usa elementos do grafismo baseado em Arte Generativa, usando elementos triangulares sinalizando elementos que representam a Arte (cor roxa) e o Design (cor amarelo) envolvendo o título 'desarte'. Na contracapa, utilizou-se um elemento gráfico que informa rapidamente sobre as proporções dos assuntos que podem ser encontrados no livro.

### 6.1.3 Recursos extras

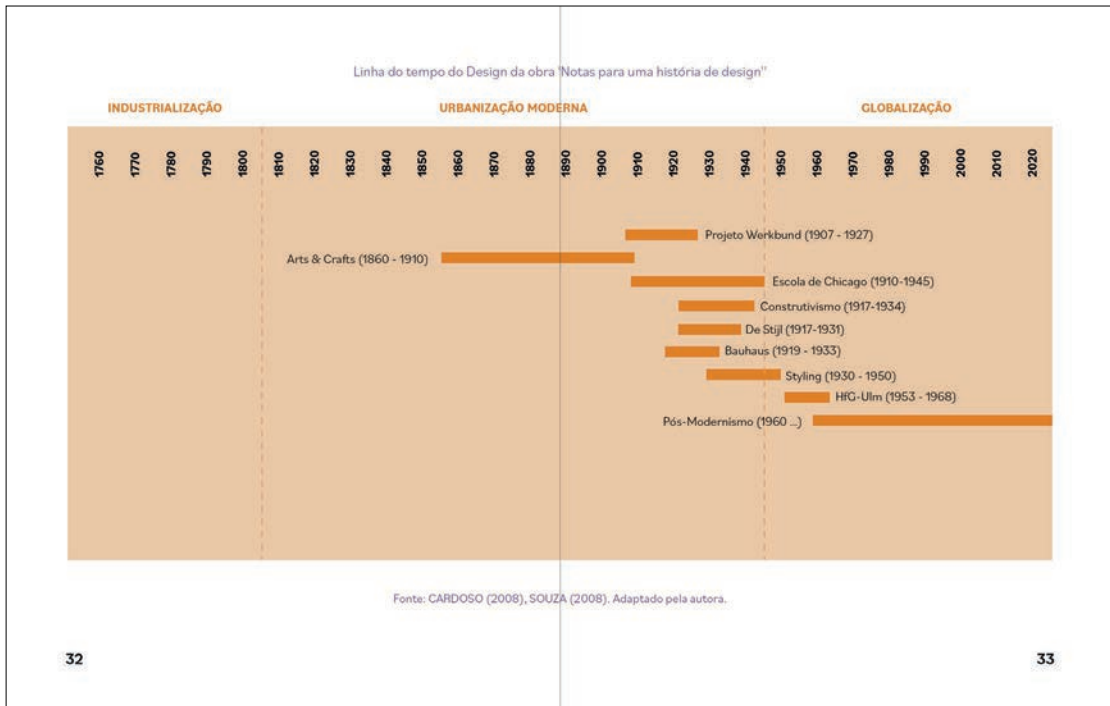
As linhas do tempo são recursos visuais que ajudam na compreensão do conteúdo, demonstrando graficamente marcos temporais tanto de forma singular, trazendo as linhas do Design e da Arte separadamente, quanto de modo integrado, sinalizando as interseções de cada área.

Figura 56 – Linha do tempo com interseções entre Design e Arte



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 57 – Linha do tempo do Design



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 58 – Linha do tempo da Arte



Fonte: Elaborado pela autora.

Com relação aos materiais de apoio ao livro, foram gerados opções de marca-páginas, nas dimensões 3x15 centímetros, nas três cores presentes na estética adotada ao longo da obra.

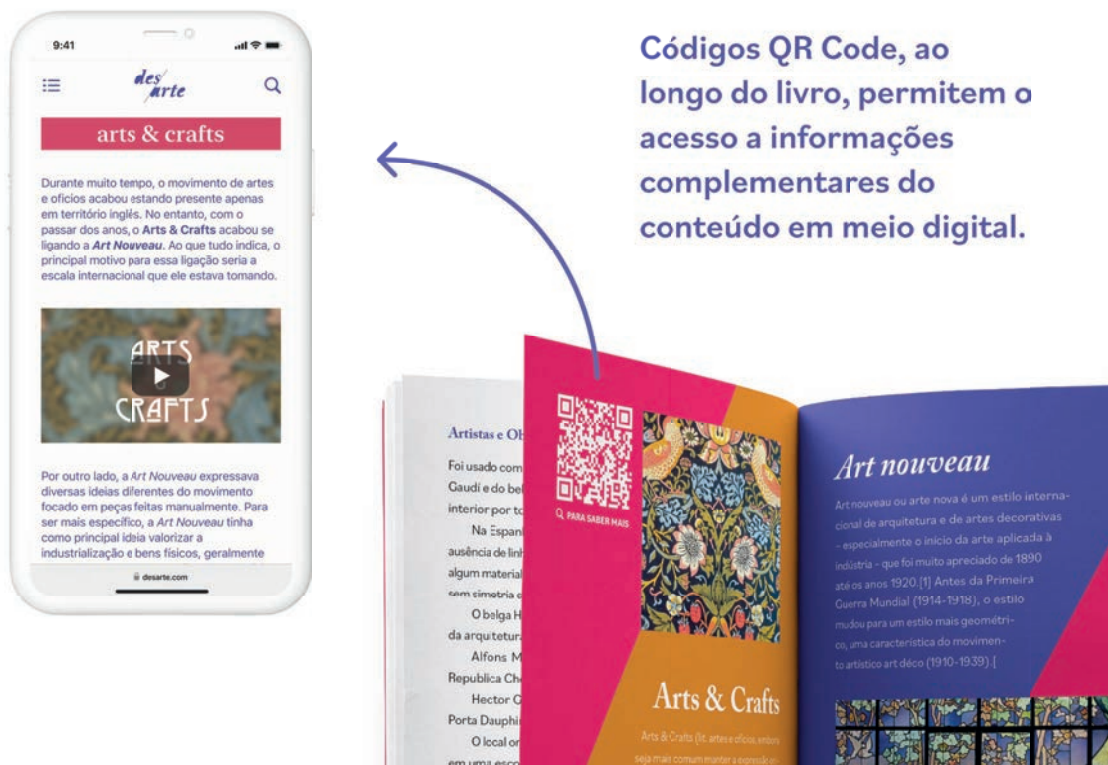
Figura 59 – Marca-páginas



Fonte: elaborado pela autora.

Foram criados meios para que os usuários possam acessar informações complementares além do texto. Para este projeto foi criado um protótipo de uma página web em que seria uma ramificação digital do livro 'desarte', permitindo o acesso a vídeos, gráficos e quaisquer formatos digitais que ampliem o conhecimento da Arte e Design. Ele representa apenas a forma como a qual o conteúdo poderia ser transmitido, sendo mostrado de modo direto e sem informações complementares de desenvolvimento, pois não seria o foco primário deste trabalho.

Figura 60 – Exemplificação do acesso ao conteúdo digital no livro



Fonte: Elaborado pela autora.

#### 6.1.4 Avaliação de profissionais

Após a realização do protótipo, foram gerados documentos digitais relativos ao manuseio do livro (por meio de um vídeo) e a geração de uma publicação online, de modo a demonstrar a alguns profissionais os resultados obtidos. Vale salientar que a situação atual ocasionada pela COVID-19 não permitiu que o livro fosse demonstrado aos professores, colegas e profissionais, e para redimir este problema, foram gerados arquivos digitais que transmitem o desenvolvimento visual do livro.

Assim, foi gerado um documento que continha a descrição do objetivo deste trabalho, associados aos requisitos. Uma tabela avaliativa foi adicionada a este material, contendo as variáveis que focassem nos requisitos visuais e de distribuição do conteúdo. Para a avaliação, havia as opções de 'Objetivo atingido' e 'Não se aplica'.

Figura 61 – Tabela avaliativa dos profissionais consultados

	Objetivo atingido	Não se aplica	Objetivo atingido	Não se aplica	Objetivo atingido	Não se aplica
<b>Facilidade em consultar/encontrar conteúdo específico</b>		Por ter sido avaliado virtualmente, acho que esse item só com manuseio do livro físico seria possível essa avaliação, tanto pela gramatura das páginas, papel, tamanho da tipografia...	x		Contemplado	
<b>Disposição entre texto e imagens é adequada</b>	Sim, como o livro tem dimensão mais reduzida, as imagens aparecem bem grandes e bem distribuídas		x		Ótima distribuição, inclusive com legendas bem localizadas	
<b>Facilidade para identificar as seções relacionadas à Arte, ao Design e ao contexto histórico</b>	Está bem estruturado, cronologicamente organizado		x		Podem ser identificados através dos títulos das seções no sumário	
<b>Disposição de imagens/figuras</b>	Boa, acho que ficou interessante e bem distribuído		x		Ótima disposição, em posição de destaque na página, possibilitando sua melhor apreciação	
<b>Disposição de imagens/figuras</b>	Não fica tão evidente através do manuseio digital, mas as páginas são numeradas e com uma fonte fácil de ler		x		Contemplado, sumário, linha do tempo e títulos em destaque contribuem nesse quesito	
<b>Disposição do conteúdo no grid</b>	Bem estruturado e aproveita bem os espaços apesar do pequeno porte do livro		x		Muito bom. Destaque para as páginas duplas com corte diagonal	
<b>Uso de recursos extras (linha do tempo, QR Code)</b>	Linha do tempo muito bem elaborado, qr code, como é só um ficou despadronizado com as outras páginas de mesmo estilo que não possuem		x		Ótimo complemento ao estudo	
<b>Uso da tipografia</b>	Bem escolhida, só não deu para avaliar o uso da fonte bold e em uma fonte menor, pois a avaliação foi feita pelo documento digital		x		Muito boa e consistente.. Nota-se a hierarquia entre título e texto, além de boa legibilidade	
<b>Aplicação do conceito proposto</b>	A tabela que apresenta os movimentos de arte histórico e paralelamente os movimentos do design ficou bem construídos, marcando como a revolução industrial transformou os movimentos artísticos e impactou na criação do design		x		Ótimo, a aplicação do conceito é nitidamente percebida ao decorrer do livro	

Fonte: elaborado pela autora.

No geral, percebeu-se que dentro do cenário de avaliação, atingiu-se os objetivos, contudo, apresentando limitações decorrentes do acesso apenas ao material virtual e não físico.



### 6.1.5 Produção

Para obter as estimativas de valor sobre a produção do livro foi solicitado um orçamento para a elaboração de uma unidade do livro, assim como outros exemplares. Sobre a produção de uma unidade, percebe-se que há uma inviabilidade produtiva, pois os recursos de impressão não apresentam bom aproveitamento dos materiais, sendo apenas viável a partir de 10, 100, 300 ou 1.000 cópias, refletindo em um valor unitário reduzido quanto maior o número de exemplares.

Figura 62 – Exemplo de dados obtidos para a produção dos exemplares

	<b>UNITÁRIO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1 UNIDADE</b>	R\$ 657,71	R\$ 657,71
<b>5 UNIDADES</b>	R\$ 177,456	R\$ 887,28
<b>10 UNIDADES</b>	R\$ 117,271	R\$ 1.172,71

Fonte: elaborado pela autora.

A produção do protótipo teve viabilidade a partir de uma impressão em uma gráfica expressa, tendo uma produção em que aplicou-se as técnicas que seriam utilizadas em uma publicação em larga escala. Deste modo, foi possível imprimir um modelo e verificar a aplicação da proposta em uma formato físico.

Vale ressaltar que a impressão deste protótipo resultou no peso de 186 gramas, estando de acordo com os requisitos pré definidos, considerando que deveria ter no máximo um peso de 300 gramas, assegurando uma projeto leve e que possa ser carregado consigo.

Figura 63 – Capa do livro 'desarte'



Fonte: elaborado pela autora

Figura 64 – Demonstração de uma abertura de capítulo



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 65 – Detalhe da página sobre interseções entre Design e Arte



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 66 – Detalhe de uma das imagens que ambientam o livro



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 67 – Demonstração de abertura do livro com marca-página



Fonte: elaborado pela autora.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao reavaliarmos todo o processo de elaboração deste projeto, retoma-se o problema de projeto, que consistia em facilitar o acesso dos alunos no início de curso ao conteúdo interdisciplinar de Design e Arte por meio de um produto gráfico/editorial, e a partir dos resultados obtidos, percebe-se que o objetivo da construção de uma material foi obtido. Vale ressaltar que todos os passos percorridos foram essenciais para a tomada de cada decisão, baseando-se em decisões que apresentaram os melhores aspectos para os usuários.

Ao destacar alguns momentos essenciais deste projeto, notam-se os momentos de pesquisa com o público-alvo, em que obtiveram-se informações essenciais para a projeção do livro, tanto no quesito de conteúdo quanto na formatação física. A incorporação dos similares contribuiu significativamente para as tomadas de decisões, baseada em produtos existentes no mercado e que cumprem com seu papel de entrar um conteúdo de qualidade.

Pode-se dizer que o resultado atingido a partir dos processos citados acarretam a aplicação do conteúdo, mais notavelmente em projeções visuais que interseccionam elementos gráficos, trazendo o uso do conceito, como pode ser visto nas entradas de capítulo, linha do tempo e utilização geral da paleta de cores proposta. Considerando o estudo feito para obter as informações contidas ao longo do livro, pode-se dizer que toda a experiência de produção deste trabalho foi muito gratificante, uma vez que a área de design editorial associada ao conteúdo de Artes e Design são de grande interesse, desde o início do curso. Contudo, ao se valer de uma experiência pessoal, considerou-se desenvolver um projeto que aprofundasse um conteúdo estudado por quem trabalha diretamente com Design Visual.

Com relação à produção do livro 'destarte', seria necessário uma reestruturação da escrita dos conteúdos relativos a cada um dos projetos, uma vez que a introdução é parte do que foi constituído na etapa de fundamentação teórica. Além disso, o conteúdo precisaria de uma vistoria de profissionais que estudam as histórias do Design e Arte, viabilizando um produto original e que discorra historicamente sobre os fatos citados.

A produção do livro deverá contar com um número de exemplares que permita a viabilidade de impressão de modo visar o máximo aproveitamento das folhas em um processo em offset.

Assim, conclui-se a descrição dos processos e resultados obtidos para a obtenção de um material que represente o resultado esperado, desde a elaboração da problemática, justificativa e objetivos e que seja uma idealização de um projeto que auxilie na educação de estudantes de Design que iniciam o estudo em uma área com grande abrangência em diversos setores da economia do Brasil.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BEZERRA, Juliana. **Contagem do Tempo na História**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/contagem-do-tempo-na-historia/>. Acesso em: 17 mar. 2021.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

BUGLER, Caroline. **O livro da arte**. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

CAPELASSO, Evandro Luiz. **Produção gráfica: do projeto ao produto**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2018.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

FIALHO, Luise. **Quais são as partes de um livro?** Disponível em: <https://www.taglivros.com/blog/quais-sao-as-partes-de-um-livro/>. Acesso em: 8 maio 2021.

GOBBI, Leonardo Delfim. **Urbanização mundial**. Disponível em: <http://educacao.globo.com/geografia/assunto/urbanizacao/urbanizacao-mundial.html>. Acesso em: 14 mar. 2021.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

HODGE, Susan. **Breve história da arte**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

JACQUES, Jocelise Jacques de. **Metáforas gráficas: a aplicação do painel semântico no desenvolvimento de produtos**. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/148922/000752440.pdf?sequence=1>. Acesso em 04 ago 2021.

KEIDANN, Glaucia L. Utilização de Mapas Mentais na Inclusão Digital. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/educomsul/2013/com/gt3/7.pdf>. Acesso em 04 ago 2021.

MATTÉ, Volnei Antônio. **Proposta de Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-Impressos**. Expressão, Santa Maria, RS, v. 1, n. 1, p. 60-66, jan./jun. 2004.

NADDEO, Diogo Navarro Loureiro de Barros. **Arte generativa**: uma análise conceitual, processual e referencial. Disponível em: [https://www2.ufrb.edu.br/artesvisuais/imagens/TCCs\\_-\\_Trabalhos\\_de\\_Conclus%C3%A3o\\_de\\_Curso/TCC\\_2014/TCC\\_DIOGO\\_NAVARRO\\_LOUREIRO\\_DE\\_BARROS\\_NADDEO\\_ARTE\\_GENERATIVA\\_-\\_UMA\\_ANA%CC%81LISE\\_CONCEITUAL\\_PROCESSUAL\\_E\\_REFERENCIAL\\_2014.pdf](https://www2.ufrb.edu.br/artesvisuais/imagens/TCCs_-_Trabalhos_de_Conclus%C3%A3o_de_Curso/TCC_2014/TCC_DIOGO_NAVARRO_LOUREIRO_DE_BARROS_NADDEO_ARTE_GENERATIVA_-_UMA_ANA%CC%81LISE_CONCEITUAL_PROCESSUAL_E_REFERENCIAL_2014.pdf). Acesso em 2 out. 2021.

NETFLIX. **O que é a Netflix?** Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/412#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20a%20Netflix,assistir%20quando%20n%C3%A3o%20tiver%20internet>. Acesso em: 15 maio 2021.

NEVES, Daniel Neves; SOUZA, Rafaela. **Revolução Industrial**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/revolucao-industrial.htm>. Acesso em: 14 mar. 2021.

PANKHURST, Andy. **Quando a arte é genial**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

PANTALEÃO, Lucas Farinelli; PINHEIRO, Olimpio José. Intersecção de arte e design: a mediação pela artesanaria. Revista Convergências, n. 6, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/134567>>.

PENA, Rodolfo F. Alves. **Fases da Globalização**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/fases-globalizacao.htm>. Acesso em: 14 mar. 2021.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história de design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

SOUZA, Rainer. **O desenvolvimento das maquinofaturas**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/o-desenvolvimento-das-maquinofaturas.htm>. Acesso em 21 mar. 2021.

THIESEN, Juarez da Silva. **A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem**. Revista Brasileira de Educação v. 13 n. 39 set./dez. 2008.

TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro**: ensaios sobre tipografia e estética do livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

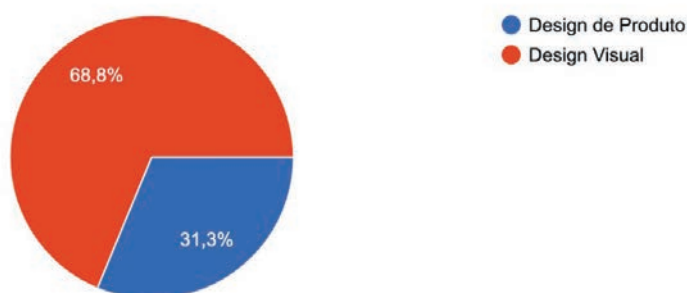
ZAPPATERRA, Yolanda. **Design editorial**. São Paulo: Gustavo Gill, 2014.



## APÊNDICE A – RESPOSTAS SOBRE AS EXPECTATIVAS DE APRENDIZADO ENTRE DESIGN E ARTE APLICADAS A ALUNOS DOS PRIMEIROS SEMESTRES

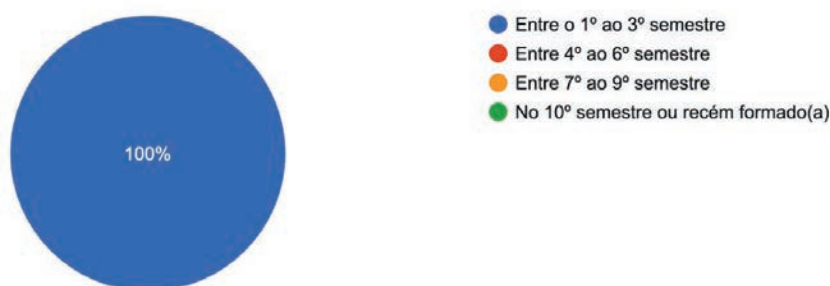
### 1. Qual o seu curso?

16 respostas



### 2. Qual semestre você está cursando atualmente?

16 respostas



### 3. Você acredita que a história da Arte será abordada ao longo do curso? Por quê?

16 respostas

- Sim. Design e Arte são órgãos do mesmo corpo.
- Nunca tinha pensado nisso
- Acredito que sim, principalmente nas cadeiras de desenho, que apesar de ser algo técnico não deixa de ser arte
- Sim
- Acredito sim, por que na minha opinião, são coisas que se conectam e que são necessárias para a nossa formação

- Acredito que sim, de alguma forma, mas fiquei triste que não há uma cadeira apenas para isso 😞 pra mim seria super importante, pois o design depende muito da arte!
- Sim! Pois acredito que a arte seja um dos pilares do design, junto à técnica a ciência
- Sim, acho que a história da arte reflete alguns aspectos que podem ser relevantes para o estudo em design, como o aprendizado de Da Vinci sobre proporção humana, etc
- Não, pois já sei o currículo do curso. Mas gostaria, apesar de saber que há uma disciplina eletiva no IA que temos possibilidade de cursar.
- Acho que sim, é um fator importante ainda mais no design visual.
- Sim, há uma relação muito forte entre arte design e aprender a história é essencial para a compreensão e aplicação de conceitos da área
- Sim, em cadeiras como teoria... Acredito ser uma parte importantíssima do curso
- Sim. Arte e Design são fundamentalmente atrelados e o estudo da história auxilia a fundamentar e embasar os processos artísticos do aluno.

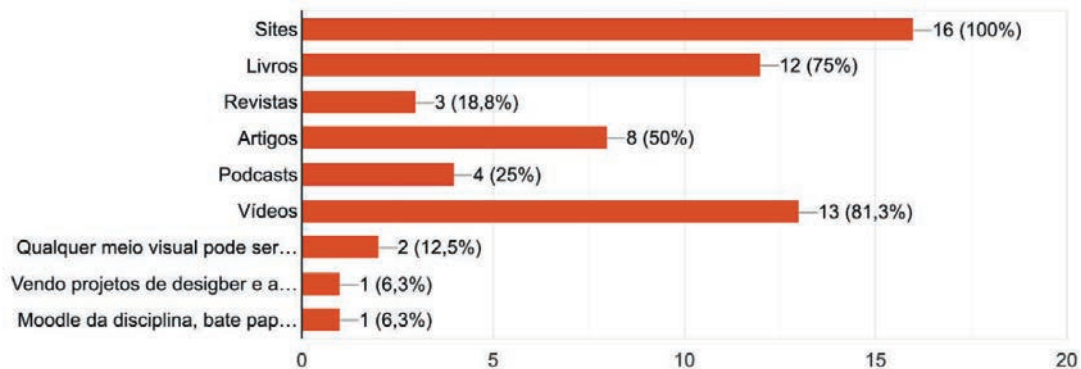
#### 4. Como você espera que a Arte seja abordada ao longo do curso? É possível selecionar mais de uma opção.

16 respostas



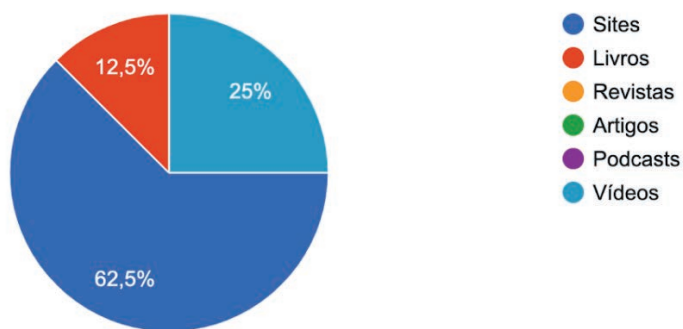
5. Por qual meio você costuma consultar materiais de estudo? Você pode selecionar mais de uma opção.

16 respostas



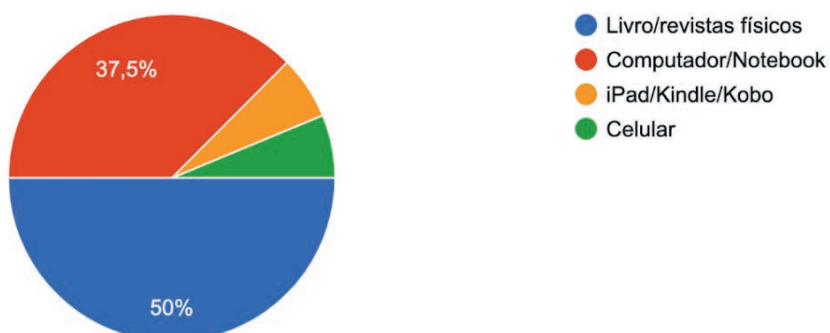
6. Por qual destes meios você tem preferência ao procurar referências de estudo? Selecione apenas uma opção.

16 respostas



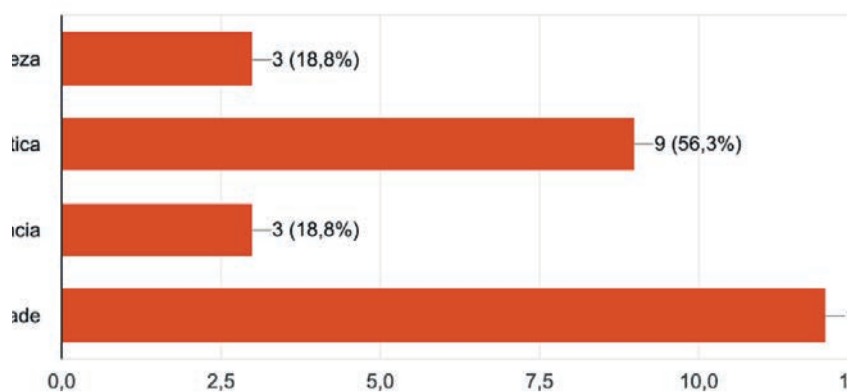
7. Para atividades de leitura, qual desses meios você prefere?

16 respostas



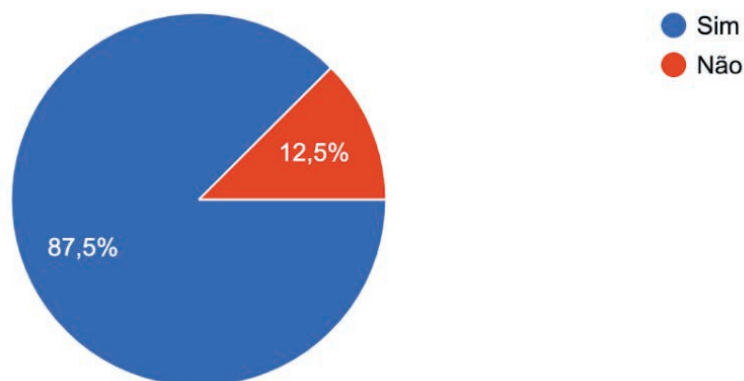
8. Em relação às características físicas, o que você considera mais relevante no momento da leitura?

16 respostas



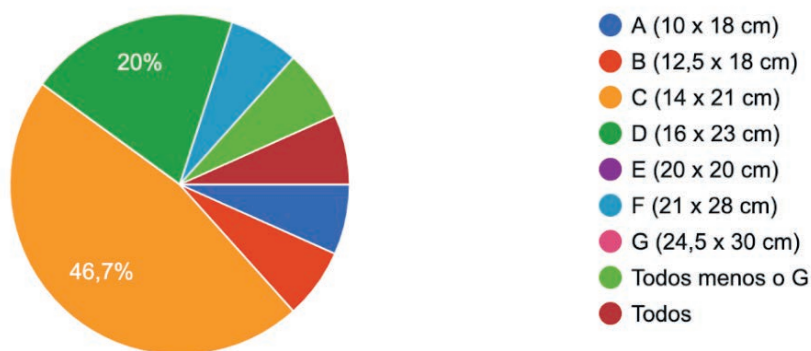
9. Você estaria disposto a carregar um material de consulta no seu dia a dia?

16 respostas



10. Se sim, qual destes formatos de livro você estaria disposto a carregar consigo como material de consulta?

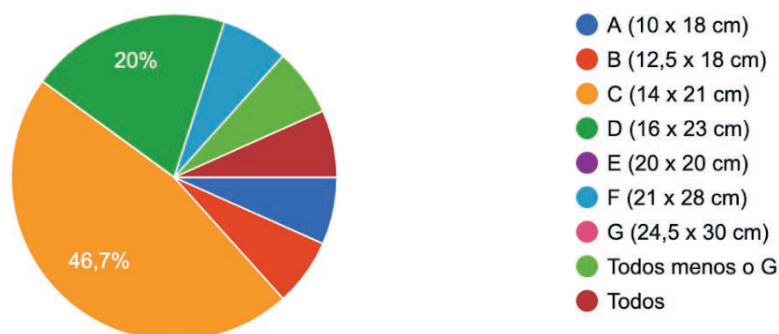
16 respostas



## APÊNDICE B – RESPOSTAS SOBRE A EXPERIÊNCIA DO ESTUDANTE DE DESIGN EM RELAÇÃO AO ESTUDO DA ARTE APLICADAS A ALUNOS DOS ÚLTIMOS SEMESTRES

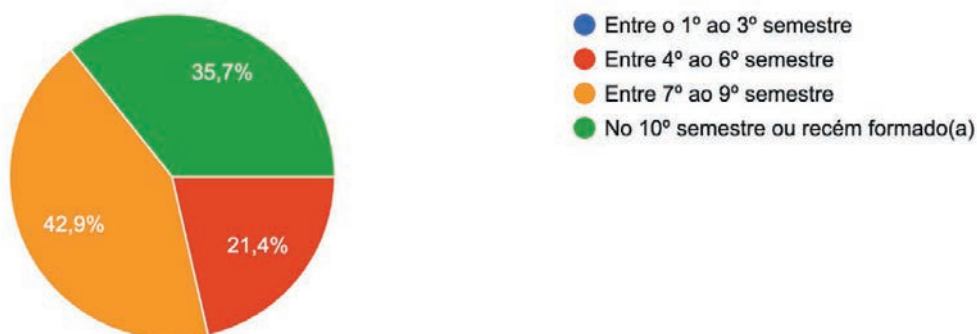
### 1. Qual o seu curso?

14 respostas



### 2. Qual semestre você está cursando atualmente?

14 respostas



### 3. Durante sua graduação você recorda ter utilizado alguma informação/conhecimento relativo à Arte na elaboração de projetos? Se sim, em qual disciplina?

14 respostas

- Sim, na disciplina da Maria do Carmo - Design, identidade cultural e artesanato.
- Design contemporâneo
- Em design e artesanato e também projeto integrado I

- Círculo cromático em PIC I
- Não (3)
- Sim, em design cenográfico. Desenvolvi o design de iluminação da peça baseada na representação de luz do período renascentista
- Em projetos em si, não. Apenas em trabalhos de disciplinas como Semiótica e Design Contemporâneo
- Nas disciplinas teóricas de história do design e design contemporâneo.
- Introdução ao Design, Design e Artesanato, Design contemporâneo
- Vish, eu entendi que a carga de conhecimento que temos aplicamos, talvez não tão diretamente como se propõe a pergunta. Quando eu entrei na UFRGS (eu que venho de um contexto de baixa renda e escola pública), me senti culturalmente atrás de meus colegas, que já viajaram e tiveram contato com as artes e culturas presencialmente ou até parece que os assuntos familiares devido a carga cultural de uma elite, coisa que eu mal via em livros no colégio. Uso: Construtivismo em design Contemporâneo, movimentos artísticos em empreendedorismo, tem muita coisa que a gente aprende com os mov artísticos e não usa diretamente, composições, relações com a sombra, enquadramento, rupturas... Acho que o design por ser multidisciplinar é uma disciplina básica principalmente para o visual.
- Talvez na cadeira de artesanato apenas
- Em sgd I, PV II, PV III

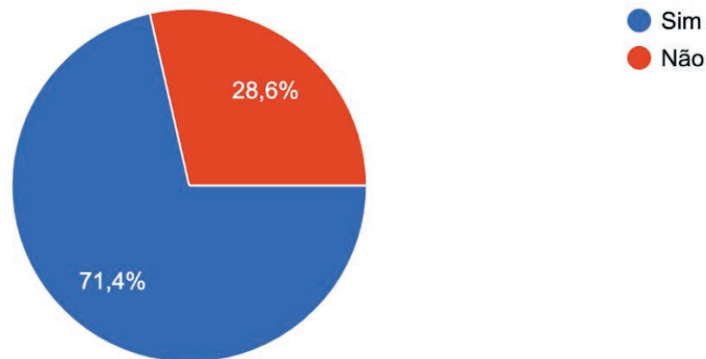
**4. Você chegou a adquirir algum livro sobre Arte visando a resolução de um projeto de Design? Se sim, você lembra qual?**

12 respostas

- Não (10)
- Não adquiri
- Não, só de design mesmo

## 5. Você sentiu falta desse conteúdo durante a graduação?

14 respostas



## 6. Acredita que esse conhecimento auxiliaria sua formação? Se sim, você lembra de alguma situação específica?

14 respostas

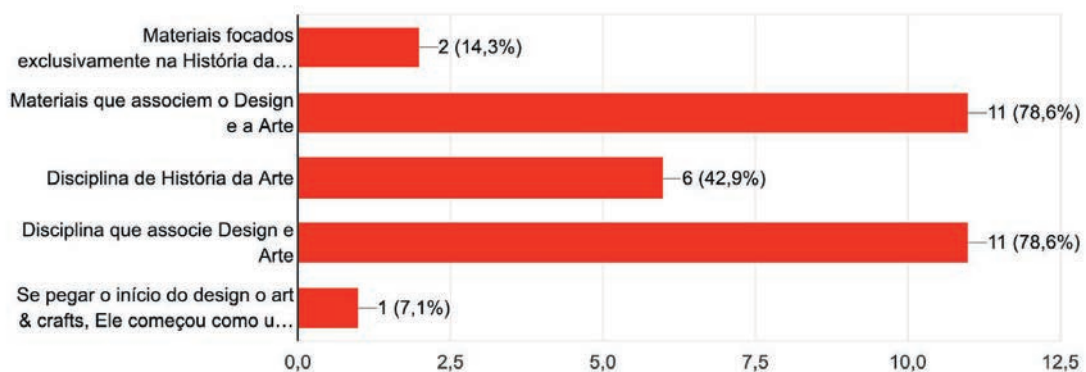
- Sim. Não lembro.
- Sim. Aumentando o repertório do aluno
- Sim. Não lembro de uma situação específica, mas acredito que agregaria muito no desenvolvimento de produtos.
- Sim.
- Acredito que não (2)
- Acredito que sim, pois qualquer conhecimento é útil para o desenvolvimento de projetos. Ter aulas sobre arte pode formar profissionais mais completos.
- Acho que é importante ter esse conhecimento como background, pra entendermos o caminho histórico da coisa e entrarmos em contato com estas referências.
- Acho que temos um conteúdo suficiente sobre história da arte.
- Facilitaria entender a história do design e como essas áreas se relacionam
- sim, não lembro de situação específica, mas entendo que a arte e o design são áreas correlatas que se influenciam mutuamente.
- Sim, eu tive na Feevale. Sobre o conhecimento: composições, enquadramento, o uso da sombra, paleta de cores dos estilos, disruptura que existe de um estilo para outro, um vem sempre para opor o anterior, mas me lembro que o impressionismo surgiu por causa das máquinas fotográficas e a arte perdeu

parte da sua utilidade, se não me engano Monet 'Impressao, Sol nascente', foi a primeira obra desse movimento e o nome da obra deu nome ao movimento.

- Sim, mas não em situações específicas, vejo mais como um contexto geral que seria útil
- Acho que sim, principalmente com ilustração

## 7. Por quais desses meios a História da Arte melhor poderia ser explorada ao longo do curso de Design?

14 respostas



## 8. Você acredita que ao ter acesso a este material citado, seus projetos teriam mais qualidade? Por quê?

13 respostas

- Acredito! Seria um ótimo meio de busca de referências, técnicas e de processos da arte que possam ser aplicados em um projeto. É um referencial enriquecedor.
- Sim, porque às vezes estamos trabalhando com estilo sem saber que já existiu um estilo semelhante aquele, então se tivermos esse conhecimento podemos fazer um trabalho com um embasamento melhor. Outra possibilidade é quando quisermos nos inspirar com algo, recorrer a arte pode estimular a criatividade.
- Acredito que sim, pois os projetos de produto acabam tendo como foco a parte técnica, de engenharia, e acabam pecando na parte estética e de apelo emocional
- Na minha opinião, ter contato com a arte ajuda a desenvolver o nosso "olho" para a beleza, o que ajuda nos projetos.



- Acredito que no Design a Arte poucas vezes é utilizada nos projetos, acredito que ela tem mais valor ao ser uma opção aos designers, como tema ou técnica a ser utilizada nos projetos, do que como obrigatória.
- Sim, pois ajudaria na consulta de informações e inspiração para projetos
- Não necessariamente. Depende muito do caráter do projeto.
- Acredito que no Design a Arte poucas vezes é utilizada nos projetos, acredito que ela tem mais valor ao ser uma opção aos designers, como tema ou técnica a ser utilizada nos projetos, do que como obrigatória.
- Sim pois teriam mais uma área de embasamento
- sim, pois haveria maior embasamento e contextualização do que estaria sendo proposto/projetado.
- O design é multidisciplinar, toda a referência pode ser usada direta ou indiretamente
- Sim, acredito que, no mínimo, os projetos teriam um melhor embasamento teórico, a busca por referências seria mais rica e proporcionaria mais caminhos para o desenvolvimento do projeto.
- Possivelmente, mas não sei explicar como

**9. Caso você queira acrescentar algo que não foi perguntado ou deixar um comentário, use o espaço abaixo.**

3 respostas

- Acredito que material em formato de áudio não contribua tanto porque é bem importante ver as obras do estilo que está sendo citado, para que depois a pessoa consiga reconhecer as obras daquele estilo.
- Acho que ter disciplinas é uma ótima oportunidade para ensinar esses assuntos, mas depende muito da forma que o professor abordar o conteúdo. Acredito que seja importante ter os materiais, não só as disciplinas.
- "Acho q só agora percebi o quão rico foi ter esse ensinamento na minha graduação."

## APÊNDICE C – ORÇAMENTO DO LIVRO

Porto Alegre, 08/11/2021  <b>À Carolina Nobre</b> <b>At.</b>	 <p><b>GRÁFICA RJR</b>          CNPJ: 93.439.313/0001-21          www.graficarjr.com.br          (51) 3362.3848          graficarjr</p>
---	---

Prezado cliente,

A Gráfica RJR Ltda agradece a oportunidade de poder apresentar este orçamento. Conforme solicitado, segue abaixo nossa proposta para preencher a necessidade de sua empresa na área gráfica.

### Itens solicitados do orçamento : 042416.

042416.01	<b>1 Livros</b> Capa: 15x25cm, 4x0 cores, Tinta Escala em Supremo 250g. Miolo: 240 págs, 11x14cm, 4 cores, Tinta Escala em Couche Fosco 115g. miolo: 4 págs, 44x14cm, 4 cores, Tinta Escala em Couche Fosco 115g. Lombada:14mm, PUR(Capa), Prolam Fosco Hi Tac=1 s (Capa), Boneco. <b>Total: R\$ 657,71    Unitário: 657,71    Pgto: 30 dias(Cartão crédito)</b>
042416.02	<b>5 Livros</b> Idem item anterior <b>Total: R\$ 887,28    Unitário: 177,456    Pgto: 30 dias(Cartão crédito)</b>
042416.03	<b>10 Livros</b> Idem item anterior <b>Total: R\$ 1.172,71    Unitário: 117,271    Pgto: 30 dias(Cartão crédito)</b>

Itens Opcionais não inclusos no orçamento: Arte simples da Capa R\$ 150,00 Arte simples do Miolo R\$ 0,99 por página. ISBN (código de barras) R\$ 99,00 Ficha Catalográfica (bibliotecária) R\$ 135,00 Registro Autoral R\$ 140,00 3 fotos para redes sociais: R\$ 49,00	Aguardamos a sua aprovação e nos colocamos ao dispor para os esclarecimentos que por ventura se façam necessários. Validade da proposta : 30 dias .
Atenciosamente,  <b>Gráfica RJR Ltda</b>	Autorizo a confecção do(s) item(ns) acima assinalado(s)  <b>Carolina Nobre</b>

## APÊNDICE D – TABELAS AVALIATIVAS DOS PROFISSIONAIS

Olá! Esta avaliação servirá para eu verificar se os objetivos que propus no meu trabalho de conclusão de curso estão de acordo com a proposta:

**Como facilitar o acesso dos alunos no início de curso ao conteúdo interdisciplinar de Design e Arte por meio de um produto gráfico/editorial?**

**Lista de requisitos:**

Dimensão do livro aproximadamente entre 14 x 23 centímetros, de acordo com as respostas obtidas na coleta de dados;

Folhas que tenha boa resolução para a impressão de imagens;

Grid que comporte as informações de modo cronológico e explore as interseções entre Arte e Design;

Disposição de recursos digitais ao longo do livro; e

Distribuição do conteúdo de forma direta, que não resulte em um alto volume do produto, contendo entre 100 a 300 páginas.

- Para isso, consulte [este link](#) o vídeo sobre o manuseio do livro;
- E [neste link](#) você pode consultar as páginas do livro.

Após a consulta destes materiais, por favor, insira sua compreensão na tabela abaixo:

**PROFISSIONAL A**

	Objetivo atingido	Não se aplica
Facilidade em consultar/encontrar conteúdo específico		por ter sido avaliado virtualmente, acho que esse item só com manuseio do livro físico seria possível essa avaliação, tanto pela gramatura das páginas, papel, tamanho da tipografia...
Disposição entre texto e imagens é adequada	Sim, como o livro tem dimensão mais reduzida, as imagens aparecem bem grandes e bem distribuídas	
Facilidade para identificar as seções relacionadas à Arte, ao Design e ao contexto histórico	Está bem estruturado, cronologicamente organizado	
Disposição de imagens/figuras	Boa, acho q ficou interessante e bem distribuído	
Facilidade de consulta	Não fica tão evidente através do manuseio digital, mas as páginas são numeradas e com uma fonte fácil de ler	
Disposição do conteúdo no grid	Bem estruturado e aproveita bem os espaços apesar do pequeno porte do livro	
Uso de recursos extras (linha do tempo, QR Code)	Linha do tempo muito bem elaborado, qr code ,como é só um ficou despadronizado com as outras páginas de mesmo estilo que não possuem	
Uso da tipografia	Bem escolhida, só não deu para avaliar o uso da fonte bold e em uma fonte menor, pois a avaliação foi feita pelo documento digital	
Aplicação do conceito proposto	a tabela que apresenta os movimentos de arte histórico e paralelamente os movimentos do design ficou bem construídos, marcando como a revolução industrial transformou os movimentos artísticos e <u>impactou</u> na criação do design	

Muito obrigada! :)

Olá! Esta avaliação servirá para eu verificar se os objetivos que propus no meu trabalho de conclusão de curso estão de acordo com a proposta:

**Como facilitar o acesso dos alunos no início de curso ao conteúdo interdisciplinar de Design e Arte por meio de um produto gráfico/editorial?**

**Lista de requisitos:**

Dimensão do livro aproximadamente entre 14 x 23 centímetros, de acordo com as respostas obtidas na coleta de dados;

Folhas que tenha boa resolução para a impressão de imagens;

Grid que comporte as informações de modo cronológico e explore as interseções entre Arte e Design;

Disposição de recursos digitais ao longo do livro; e

Distribuição do conteúdo de forma direta, que não resulte em um alto volume do produto, contendo entre 100 a 300 páginas.

- Para isso, consulte [este link](#) o vídeo sobre o manuseio do livro;
- E [neste link](#) você pode consultar as páginas do livro. =|

Após a consulta destes materiais, por favor, insira sua compreensão na tabela abaixo:

**PROFISSIONAL B**

	Objetivo atingido	Não se aplica
Facilidade em consultar/encontrar conteúdo específico	×	
Disposição entre texto e imagens é adequada	×	
Facilidade para identificar as seções relacionadas à Arte, ao Design e ao contexto histórico	×	
Disposição de imagens/figuras	×	
Facilidade de consulta	×	
Disposição do conteúdo no grid	×	
Uso de recursos extras (linha do tempo, QR Code)	×	
Uso da tipografia	×	
Aplicação do conceito proposto	×	

Muito obrigada! :)

Olá! Esta avaliação servirá para eu verificar se os objetivos que propus no meu trabalho de conclusão de curso estão de acordo com a proposta:

**Como facilitar o acesso dos alunos no início de curso ao conteúdo interdisciplinar de Design e Arte por meio de um produto gráfico/editorial?**

**Lista de requisitos:**

Dimensão do livro aproximadamente entre 14 x 23 centímetros, de acordo com as respostas obtidas na coleta de dados;

Folhas que tenha boa resolução para a impressão de imagens;

Grid que comporte as informações de modo cronológico e explore as interseções entre Arte e Design;

Disposição de recursos digitais ao longo do livro; e

Distribuição do conteúdo de forma direta, que não resulte em um alto volume do produto, contendo entre 100 a 300 páginas.

- Para isso, consulte [este link](#) o vídeo sobre o manuseio do livro;
- E [neste link](#) você pode consultar as páginas do livro.

**PROFISSIONAL C**

	Objetivo atingido	Não se aplica
Facilidade em consultar/encontrar conteúdo específico	Contemplado.	
Disposição entre texto e imagens é adequada	Ótima distribuição, inclusive com legendas bem localizadas.	
Facilidade para identificar as seções relacionadas à Arte, ao Design e ao contexto histórico	Podem ser identificados através dos títulos das seções no sumário.	
Disposição de imagens/figuras	Ótima disposição, em posição de destaque na página, possibilitando sua melhor apreciação	
Facilidade de consulta	Contemplado, sumário, linha do tempo e títulos em destaque contribuem nesse quesito.	
Disposição do conteúdo no grid	Muito bom. Destaque para as páginas duplas com corte diagonal.	
Uso de recursos extras (linha do tempo, QR Code)	Ótimo complemento ao estudo.	
Uso da tipografia	Muito boa e consistente.. Nota-se a hierarquia entre título e texto, além de boa legibilidade.	
Aplicação do conceito proposto	Ótimo, a aplicação do conceito é nitidamente percebida ao decorrer do livro	

Muito obrigada! :)

Este trabalho foi composto com a fonte Helvetica Neue.