



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

RAVY FRANÇA COSTA

**Abordagem colaborativa na criação de ilustrações para capas de livros de
autores dentro do espectro autista**

**Caruaru
2025**

RAVY FRANÇA COSTA

Abordagem colaborativa na criação de ilustrações para capas de livros de autores dentro do espectro autista

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador(a): Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima

Coorientador(a): Prof^a. Esp. Vicinete França Lima

Caruaru

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Costa, Ravy França.

Abordagem colaborativa na criação de ilustrações para capas de livros de autores dentro do espectro autista / Ravy França Costa. - Caruaru, 2025.
50 p. : il., tab.

Orientador(a): Clecio José de Lacerda Lima

Coorientador(a): Vicinete França Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. design colaborativo. 2. espectro autista. 3. ilustração. 4. educação. I. Lima, Clecio José de Lacerda. (Orientação). II. Lima, Vicinete França. (Coorientação). IV. Título.

760 CDD (22.ed.)

RAVY FRANÇA COSTA

Abordagem colaborativa na criação de ilustrações para capas de livros de autores dentro do espectro autista

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 11/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dra. Maria Teresa Lopes Ypiranga de Souza Dantas (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr. Rosimeri Franck Pichler (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois durante toda essa jornada pude ver sua mão poderosa a me sustentar, e por Ele até aqui cheguei.

Agradeço também grandemente a minha mãe, por sempre me apoiar em cada decisão e chamar minha atenção quando necessário. Sendo não só mãe mas também uma grande professora e conselheira.

Agradeço a minha família e amigos que sempre estiveram comigo, sempre sendo um bom apoio, ajudando a me reerguer nas quedas e enxergar um caminho a seguir.

Por fim agradeço aos professores que tive nessa jornada, em especial ao professor Clécio Lacerda que aceitou me orientar durante o desenvolvimento desse projeto.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver ilustrações para capas de livros em colaboração com os próprios autores, que são adolescentes dentro do espectro autista, estudantes do ensino fundamental no município de Jacobina. Para alcançar esse objetivo, busca-se tornar os autores participantes também do processo criativo, garantindo que não seja apenas uma intervenção exterior e arbitrária nas produções deles. Com base na compreensão de que, mais do que representar visualmente essas obras, é essencial construir um processo criativo conjunto, que valorize o protagonismo dos autores e reconheça a neurodivergência como uma característica que influencia formas distintas de expressão, comunicação e imaginação. Nesse contexto, adota-se a abordagem do Design Colaborativo de modo a dialogar com indivíduos que estão distantes da atividade do design editorial, inserindo-os como sujeitos ativos desse processo e atribuindo ao designer o papel de facilitador, ao promover a autonomia, acessibilidade e protagonismo dos autores.

Palavras-chave: design colaborativo; espectro autista; ilustração; educação.

ABSTRACT

This work aims to develop book cover illustrations in collaboration with the authors themselves, who are adolescents on the autistic spectrum attending elementary school in the municipality of Jacobina. To achieve this goal, the project seeks to involve the authors directly in the creative process, ensuring that the illustrations are not the result of an external and arbitrary intervention. Based on the understanding that, more than visually representing these works, it is essential to build a shared creative process, this approach values the authors' protagonism and recognizes neurodivergence as a characteristic that influences unique forms of expression, communication, and imagination. Within this context, the project adopts a Collaborative Design approach, engaging individuals who are usually distant from editorial design practices and incorporating them as active agents in the process while the designer's role becomes that of a facilitator, promoting autonomy, accessibility, and authorship.

Keywords: collaborative design; autism spectrum; illustration; education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVOS.....	10
1.1.1	Objetivo geral.....	10
1.1.2	Objetivos específicos.....	10
1.2	JUSTIFICATIVA.....	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
2.1	NEURODIVERSIDADE NA INFÂNCIA E EDUCAÇÃO.....	12
2.2	AUTISMO E EDUCAÇÃO.....	12
2.3	DESIGN EDITORIAL.....	13
2.3.1	A função da capa no contexto editorial.....	14
2.4	ILUSTRAÇÃO.....	15
2.4.1	Ilustração em capas de livros.....	16
2.5	DESIGN COLABORATIVO E PARTICIPATIVO.....	16
3	METODOLOGIA PROJETUAL.....	18
3.1	ETAPAS DA METODOLOGIA PROJETUAL DE MUNARI.....	18
3.1.1	Problema.....	18
3.1.2	Definição do problema.....	19
3.1.3	Componentes do problema.....	19
3.1.4	Coleta de dados.....	19
3.1.5	Análise de dados.....	19
3.1.6	Criatividade.....	19
3.1.7	Materiais e tecnologias.....	20
3.1.8	Experimentação.....	20
3.1.9	Modelo.....	20
3.1.10	Verificação.....	20
3.1.11	Desenho de construção.....	20
3.1.12	Solução.....	21

3.2	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	21
3.2.1	Problema.....	21
3.2.2	Análise de dados.....	25
3.2.3	Criatividade.....	30
3.2.4	Materiais e tecnologias.....	34
3.2.5	Experimentação.....	34
3.2.6	Modelo.....	37
3.2.7	Verificação.....	39
3.2.8	Desenho de construção.....	40
3.1.9	Solução.....	41
4	CONCLUSÃO.....	44
	REFERÊNCIAS.....	45
	APÊNDICE A - ENTREVISTA DE ANÁLISE DO PROBLEMA.....	47
	APÊNDICE B – ENTREVISTA CRIATIVA.....	50

1 INTRODUÇÃO

A expressão “neurodiversidade” surgiu em meados de 1990, cunhada pela socióloga australiana Judy Singer (Donvan e ZUCKER, 2009 apud Alencar et al. 2021). Esse conceito engloba uma grande variedade de condições neurológicas, a exemplo do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), Dislexia, entre outras (Alencar; Barbosa; Gomes 2022; Silva; Toledo e Silva, 2023). Mediante os estudos de Singer (1999), a neurodiversidade se caracteriza pela compreensão de que outros contextos neurológicos que são percebidos diferentes do que é “típico”, fazem parte da diversidade natural humana e não necessitam de intervenções que visam “curar” ou encaixar os indivíduos no “padrão” tido como aceitável. (apud Alencar et al. 2021).

O reconhecimento das diferentes condições neurológicas teve um avanço lento, e ao longo da história os indivíduos que não se enquadravam em certa normatividade comportamental eram afastados da sociedade. Não havendo ainda uma compreensão sobre a variedade neurológica, muitas pessoas com deficiências foram enclausuradas e distanciadas da sociedade desde o início da vida e muitas vezes até sua morte (Alencar et al. 2021). Assim como as condições aqui citadas, o Transtorno do Espectro Autista (TEA) também é uma condição neurodivergente que demarca formas de interação, comunicação e padrões comportamentais diferenciados (American Psychiatric Association [APA], 2014 apud Romeu & Rossit, 2022, p. 639-640). Por muitas décadas, diagnósticos e subclassificações errôneas ou mal interpretadas foram fonte de estigmas e preconceitos severos nos âmbitos formativos e interpessoais, inclusive também na própria psicologia e medicina.

Abordagens como essas e a falta de conhecimento da sociedade acerca das características das pessoas no TEA, acabam por gerar estigmas, estes por sua vez que influenciam no desenvolvimento de dificuldades para pessoas autistas e seus familiares. Uma dessas dificuldades é lidar com o “ser autista” dentro de uma sociedade que não reconhece as características individuais da pessoa no TEA (Kapp, Gillespie-Lynch, Sherman, & Hutman, 2013 Apud Araujo; Silva; Zanon, 2023). Essa diferenciação pode causar um sentimento de falta de pertencimento e não identificação dessas pessoas que acabam buscando por uma solução e cura para a condição. (Araujo; Silva; Zanon, 2023).

Nesse sentido é essencial que a sociedade adquira conhecimento acerca das diversas condições, pois estudos comprovam que quanto maior o conhecimento por parte dos indivíduos neurotípicos sobre as características e o diagnóstico do autismo, menor se torna o estigma enfrentado (Feldman & Crandall, 2007; Obeid et al., 2015 apud ARAUJO; SILVA; ZANON, 2023). Nesse contexto, a participação de neurodivergentes no máximo de espaços civis tem uma imensa importância, afinal conhecer a sua perspectiva não através de terceiros, mas a partir de sua própria subjetividade, viabiliza um diálogo mais fluido, sendo eles cidadãos com direito a protagonismo e autonomia plenos. Um dos âmbitos essenciais para esse processo é a escola, espaço preponderante para as crianças e adolescentes em seu período formativo de ideias e reflexões sobre a vida e seu lugar no mundo

A presente pesquisa busca por meio da utilização de uma abordagem de Design Colaborativo, onde o designer atua como facilitador, abrir espaço para que os estudantes do ensino fundamental possam contribuir como coautores do processo criativo, tendo uma posição de destaque no desenvolvimento de um trabalho de sua própria autoria.

O produto final deste projeto consiste em ilustrações para capas de livros desenvolvidas pelos próprios participantes. Cada um teve a oportunidade de se expressar de forma única, permitindo que suas vivências e perspectivas fossem incorporadas às obras. Ao estimular o contato com diferentes formas de expressão artística e promover o desenvolvimento de criações autorais, o projeto busca reconhecê-los como agentes produtores de cultura. Dessa forma, amplia-se a visibilidade da diversidade, presente em seus modos de criar e comunicar.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver ilustrações para capas de livros em cocriação com seus autores, adolescentes no espectro autista.

1.1.2 Objetivos específicos

- Dar visibilidade para autores e artistas dentro do espectro autista;
- Estimular a criação artística de adolescentes dentro do espectro autista no desenvolvimento de artes gráficas;

- Promover o contato dos adolescentes dentro do espectro autista com técnicas artísticas e de design para desenvolvimento de peças gráficas;
- Viabilizar uma comunicação efetiva com os autores respeitando suas características individuais, e personalidades diversas;
- Estimular e promover as habilidades e a criatividade das pessoas no espectro para a arte e processos de design;

1.2 JUSTIFICATIVA

Hoje em dia o tema da neurodivergência – em que o transtorno do espectro autista (TEA) também está incluído – tem sido cada vez mais discutido, permitindo uma discussão mais ampla e abordagens mais efetivas nessa área. Porém, ainda assim existe um aspecto muito importante que pode acabar passando despercebido, que é o protagonismo, a possibilidade de tomar parte ativa em seu próprio ambiente e contexto pessoal, que é algo inerente a cada ser humano.

Nesse contexto surge o projeto AdoleArTea idealizado pela neuropsicopedagoga e Professora de Atendimento Educacional Especializado (AEE) Vicinete França, como uma maneira de facilitar e permitir que adolescentes neurodivergentes possam entrar em contato com diferentes maneiras de se expressar, estimulando sua criatividade, e conseqüentemente seu desenvolvimento pessoal, educacional, e social, entrando em contato com os pares e dividindo suas ideias e experiências, além de também contribuir para a visibilidade dessas pessoas, colocando-os nessa posição de destaque, tornando-os autores de suas próprias e pessoais produções.

Com essa proposta, este trabalho de conclusão de curso busca contribuir para a produção final de adolescentes dentro do espectro autista, estabelecendo um diálogo direto entre eles e um graduando da área de design, para a criação colaborativa de ilustrações que comporão suas obras., porém de modo que seja uma produção com participação de ambas as partes, evitando a concentração de conhecimento em uma das partes e mantendo a perspectiva de protagonismo dos indivíduos, que poderão ver suas ideias, e o resultado de seu próprio trabalho. Essa abordagem contribui tanto para o processo educativo destes adolescentes, que entram em contato com variadas áreas e técnicas de produção artística, além de contribuir para a visibilidade desses indivíduos na sociedade, e para si mesmos, auxiliando na auto aceitação e autoestima.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 NEURODIVERSIDADE NA INFÂNCIA E EDUCAÇÃO

Desde o final do século XVIII houve um aumento na discussão sobre a condição psiquiátrica na infância, porém foi um longo caminho até chegarmos na compreensão atual acerca da variedade neurológica. Nesse percurso a psiquiatria científica adotou muitas classificações e abordagens que hoje estão em desuso, como o “idiotismo” que era considerado uma condição que impedia a aprendizagem, e limitava o indivíduo a uma vida reclusa e sem expectativa de “melhora”. (Alencar et al. 2021)

Porém segundo Mas (2018), profissionais do ramo da educação perceberam que boa parte dessa “incapacidade” no aprendizado poderia ser atribuída à falta de flexibilizações na metodologia de ensino que realmente suprissem as necessidades dos estudantes. Com mudanças no processo de ensino, perceberam que havia um desenvolvimento em sua aprendizagem (apud Alencar et al. 2021).

2.2 AUTISMO E EDUCAÇÃO

De acordo com Ortega (2009), o modelo de educação tradicional tinha objetivo da cura, “consertar” ou “reparar” as dificuldades que a criança possui. Porém com o avanço das discussões acerca do tema de neurodiversidade, condições neurológicas como a do autismo, passaram a ser melhor entendidas como sendo uma outra forma de estrutura neurológica com cada pessoa tendo suas características individuais, do que uma doença, que deva ser curada.

No caso do TEA, é fundamental a compreensão das diferentes formas de processar os estímulos ambientais e de se expressar/comunicar, considerando como as suas alterações marcam as relações do sujeito com as pessoas e com o ambiente/mundo. (Araujo; Silva; Zanon, 2023, p.4)

Nesse sentido é essencial que a sociedade adquira conhecimento acerca das diversas condições, pois estudos comprovam que quanto maior o conhecimento por

parte dos indivíduos neurotípicos¹ sobre as características e o diagnóstico do autismo, menor se torna o estigma enfrentado (Feldman & Crandall, 2007; Obeid et al., 2015 apud Araujo; Silva; Zanon, 2023)

Para isso se faz necessário uma abordagem interdisciplinar que permita um maior diálogo entre diferentes áreas profissionais, desenvolvendo por esse meio uma colaboração com melhores resultados para famílias e crianças. (Dale et al. 2021 apud Romeu; Rossit 2022). Por meio dessa abordagem, as crianças no TEA podem entrar em contato com diferentes aspectos do desenvolvimento mental, comportamental, e educacional. Assim, pode-se constatar que por meio da colaboração interdisciplinar a intervenção profissional foi mais eficaz (Soares et al, 2015 apud Romeu; Rossit 2020).

2.3 DESIGN EDITORIAL

No livro “O valor do design” o design editorial é classificado como uma área de especialização do design gráfico que se concentra no projeto de livros, revistas, jornais, peças que possuem um grande volume de informações (ADG BRASIL, 2003 apud GRUSZYNSKI, 2015). Para Gruszynski, Gonçalves e Ribeiro (2014) os produtos editoriais são diferenciados por sua intensa ligação com o texto verbal, mesmo salientando que muitos outros artefatos² editoriais trouxeram outras formas e propostas ligadas mais a textos imagéticos e recursos visuais, táteis e até mesmo sonoros. Baseando-se nessa ligação com o texto verbal, Gruszynski afirma que a função é legibilidade: o texto precisa ser lido, então a forma que se apresentam os textos deve ser sutil, e não tirar o foco da leitura. “O design bem-sucedido, assim, não deve aparecer, ele é apenas um veículo neutro para que o conteúdo se faça presente.” (Gruszynski, 2015, p. 572).

Acerca da variação na interação com os artefatos editoriais, a autora cita Chartier (1998) e Littau (2006) para sugerir que as formas e configurações influenciam e possibilitam diferentes interações entre o leitor e o artefato. Podendo se distinguir um livro em duas camadas, uma é baseada na subjetividade, que é o significado atrelado ao texto, e outra representa o objeto produzido, a materialidade que influencia na leitura.

¹ O termo neurotípico é utilizado para indicar indivíduos com um desenvolvimento neurológico sem significativas alterações das funções cerebrais.

² Em contextos de projeto, design ou desenvolvimento de sistemas, um artefato é qualquer produto gerado durante o processo.

“(...) manuscritos ou impressos, os livros são objetos cujas formas comandam, se não a imposição de um sentido ao texto que carregam, ao menos os usos que podem ser investidos e as apropriações às quais são suscetíveis.” (Chartier, 1998, p.8)

Ou seja, a atividade da leitura é mais profunda e dinâmica, envolve conteúdo, significado, sentidos, sensações, forma e matéria. De acordo com Gruszynski (2015), a leitura deve ser levada em conta como uma atividade plural e complexa, o que influencia a atividade do design editorial, que segundo ela:

O design não pode ser encarado prioritariamente pelo seu caráter vinculado à aparência dos artefatos, mas como uma atividade que lida fundamentalmente com a informação. (Gruszynski, 2015, p. 574)

2.3.1 A função da capa no contexto editorial

Assim como o livro como artefato sofreu algumas alterações e evoluções ao longo dos anos, a capa e a sua relação com o livro como um todo passaram também por uma grande ressignificação. Segundo Jan Tschichold (2007), tipógrafo do século XX citado por Alencar (2020), a capa do livro costumava ser um elemento temporário, descartável, servindo apenas para proteger o miolo do livro. Esta parte do livro seria descartada, e na reencardenação do livro outra capa era posta, dessa forma o miolo do livro se mantinha protegido. Para Alencar essa visão é proveniente do contexto histórico em que o livro estava inserido, dado que na vanguarda modernista elementos decorativos eram minimizados, e o foco estava na concisão e simplicidade.

Com o passar do tempo a função de atração do público leitor ligada a capa passou a ser melhor reconhecida e utilizada. Ainda de acordo com Alencar, o apelo ao público é proveniente do que se conhece do grupo em foco e os elementos que podem atraí-los.

“O relacionamento de todas as partes do livro é essencial, e ignorar o aspecto comercial da capa é negar parte da relação que pode ser construída com o público.” (Alencar, 2020, p. 45).

Na estrutura da capa há elementos informacionais importantes para quem a lê, como título, nome do autor, e nome da editora, além de ser importante ressaltar relevância de outras partes como peças da composição da estrutura da capa, como a lombada e a quarta capa (Alencar, 2020). Essa estrutura, porém, pode variar de acordo com o projeto gráfico proposto pelo designer, que mesmo dentro de sua liberdade precisa levar em conta a comunicação com o leitor, pois é na capa onde acontece o primeiro contato do leitor e do livro, bem como o acordo de leitura, segundo Linden (2011 apud Carneiro; Dias, 2022).

“Podemos considerar um trabalho coerente estruturalmente, quando seus elementos são distribuídos de forma a chamar a atenção do observador, incitando sua reflexão e não o confundindo.” (Alencar, 2020, p. 49).

2.4 ILUSTRAÇÃO

A partir de vários pontos da história da arte e cultura podemos traçar uma forte ligação da linguagem e comunicação humanas com a utilização de imagens. Elas fazem parte de nosso cotidiano há muito tempo, compõem nossas maneiras de se expressar, e ocorrem das mais diversas formas, produzidas e difundidas, em diferentes moldes e com funções diversas.

Segundo Cavalcante (2010), a ilustração assume a função de traduzir, exemplificar, ou elucidar textos, situações e informações, sendo uma ferramenta de comunicação que tem em si uma íntima ligação com a informação e assume um caráter funcional mesmo que sofra influências de caráter mais subjetivo.

“[...] pode-se dizer que a ilustração é uma outra fala que promove o diálogo entre texto e imagem, entre autor e leitor, entre realidade e imaginação. Ilustração pode ser uma imagem visível funcional que está associada a um conteúdo narrativo ou descritivo. Ilustração aproxima-se de uma expressão visual que comunica.” (Cavalcante, 2010 p. 39)

Já para Oliveira (2008), citado por Carneiro e Dias (2022), a ilustração pode ser classificada em três categorias, conforme sua função: a ilustração informativa, relacionada à representação real; a ilustração persuasiva, vinculada à força

publicitária e de marketing, com o objetivo de atrair potenciais consumidores; e a ilustração narrativa, que se conecta diretamente a uma estrutura narrativa.

2.4.1 Ilustração em capas de livros

Tendo em vista a grande capacidade comunicacional da ilustração, podemos entender como ela vem a ser uma grande aliada no desenvolvimento editorial. A capa, por exemplo, ao incorporar a ilustração como um de seus elementos visuais, pode comunicar de maneira imediata e impactante com o leitor no primeiro contato com o livro. Nesse contexto, a ilustração editorial se destaca por sua habilidade de transmitir mensagens de forma ágil e direta, facilitando a compreensão do conteúdo, sugerindo o tema abordado e aprimorando a disposição visual da publicação. Dessa forma, as obras se tornam mais envolventes e convidativas para o público-alvo (Hall, 2012 apud Carneiro & Dias, 2022).

Carneiro e Dias (2022) ressaltam que o projeto editorial é fruto do trabalho colaborativo de diversos profissionais, como editores, capistas, designers e ilustradores. Cada um desses especialistas contribui para a construção da obra, participando ativamente da coautoria do projeto. Essa cooperação visa estabelecer uma comunicação eficaz entre o livro e seu público, garantindo que a mensagem pretendida alcance os leitores de maneira clara e atrativa.

No que diz respeito à inserção de ilustrações nesse processo, Carneiro e Dias (2022) citam Zeegen (2009), que enfatiza a importância de compreender todo o contexto do livro:

“Entender o contexto do livro, tanto artística quanto comercialmente, traduzir visualmente o texto e criar um design que seja atraente para o público de maneira geral são aspectos fundamentais de uma ilustração de livro bem-sucedida” (Zeegen, 2009, p. 93).

Assim, a ilustração não apenas enriquece o projeto gráfico do livro, mas também contribui significativamente para sua compreensão e recepção pelo público.

2.5 DESIGN COLABORATIVO E PARTICIPATIVO

O Design Colaborativo de acordo com Spinuzzi (2005), possui origem em projetos escandinavos das décadas de 70 e 80, no contexto de grande automatização em processos fabris em detrimento dos trabalhadores já existentes.

Nesse contexto as novas tecnologias foram impostas de um nível maior para a classe trabalhadora, assim sindicatos e pesquisadores buscaram encontrar uma nova solução que pudesse se encaixar nessa situação. Visando então um caminho mais democrático, pesquisadores testaram uma diferente abordagem no processo de desenvolvimento das novas ferramentas, não ignorando o conhecimento dos trabalhadores e tornando-os participantes no ato de projetar.

As principais características do Design colaborativo são a inclusão dos usuários em todo o processo de desenvolvimento e entre suas vantagens destaca-se a aceitação do artefato pelo usuário, pois este percebe sua responsabilidade no desenvolvimento do produto, o melhoramento da aprendizagem e compreensão e maior participação dos interessados. (Bonfim *et al.*, 2018; Muller & Druin, 2002).

Nessa abordagem o designer assume um novo papel no processo de desenvolvimento, o de facilitador, pois os usuários assumem como efetivos autores, e detentores do conhecimento acerca dos problemas que se quer resolver. “Neste papel o designer usa sua habilidade como sistema auto-organizado para guiar e potencializar o trabalho de não designer pelo processo.” (Silva, 2018).

Ainda de acordo com Silva as responsabilidades do designer facilitador são:

- Elaborar *briefing*³ e especificar o desafio a ser enfrentado;
- Definir quais são as etapas do processo;
- Escolher quais métodos são mais adequados para cada etapa, contexto e perfil dos participantes;
- Instruir e motivar a execução correta dos métodos;
- Sintetizar resultados entre uma etapa e outra;
- Elaborar especificações técnicas da solução final.

Percebe-se então um potencial enorme com a utilização do Design colaborativo ou participativo, permitindo uma melhor relação entre designer e usuário, sendo esse último um co-autor que detendo o conhecimento acerca do contexto em que está inserido o processo de desenvolvimento, permite que as soluções encontradas de maneira democrática, sejam também mais eficazes e recebam uma melhor aceitação para quem irá utilizar.

³ Passo inicial no processo de desenvolvimento, que irá guiar a execução do projeto. Nele estão contidas informações relevantes sobre o projeto, o objetivo, que direcionam o trabalho.

3 METODOLOGIA PROJETUAL

No livro *Das coisas Nascem Coisas* de Bruno Munari (2002), o autor aborda sobre a necessidade de uma metodologia bem definida para guiar o processo de projetar, pois apoiando-se no que já é conhecido de experiências anteriores, é possível traçar um caminho mais assertivo, evitando que o trabalho torne-se muito dispendioso por não se saber quais as etapas a serem realizadas e sendo necessárias muitas correções no decorrer do trabalho.

O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço. (2002, p. 10)

Com isso em mente, para esse trabalho foi escolhida a metodologia de Bruno Munari, pois oferece, uma maneira de solucionar os problemas de forma clara e com flexibilidade para adaptação ao contexto específico.

3.1 ETAPAS DA METODOLOGIA PROJETUAL DE MUNARI

Figura 1: Etapas da metodologia projetual de Munari



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

3.1.1 Problema

Segundo Munari (2002) o problema é o que ajuda o designer a definir os limites nos quais o designer vai trabalhar, para chegar a uma solução.

3.1.2 Definição do problema

Na definição do problema, Munari sugere que é necessário uma maior especificação no tipo de problema que se busca resolver.

3.1.3 Componentes do problema

Para Munari (2002) seja qual for o problema ele é composto de diversos outros subproblemas, então depois de se definir o problema é necessário dividi-lo nesse pequenos componentes o problema principal, para melhor conhecê-lo.

3.1.4 Coleta de dados

Após a divisão dos componentes, é necessário haver uma coleta de dados para decidir os elementos constitutivos do projeto.

3.1.5 Análise de dados

Os dados coletados devem também ser analisados, pois por meio dessa análise é possível obter sugestões para orientar o projeto, dentro de cada um dos tipos de componentes.

3.1.6 Criatividade

A partir dessa etapa já é possível iniciar o projeto, para Munari (2002) a criatividade se adequa a esse processo pois leva em conta todas as informações já levantadas, sendo trabalhada dentro das limitações estabelecidas.

A criatividade ocupa assim o lugar da ideia e processa-se de acordo com o seu método. Enquanto a ideia, ligada à fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema — limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas. (2002, p. 44)

3.1.7 Materiais e tecnologias

A etapa de materiais e tecnologia, entra como um segundo levantamento de dados, focado dessa vez nos materiais e tecnologias a disposição do designer, de acordo com a indústria, para a realização do projeto.

3.1.8 Experimentação

Na etapa de experimentação, Munari defende que é possível descobrir novas soluções ao explorar diferentes combinações de elementos. Essa fase permite romper com padrões fixos da indústria, testando abordagens alternativas que podem levar a resultados mais criativos e inovadores.

A experimentação de materiais e de técnicas e, portanto, também, de instrumentos, permite recolher informações sobre novas formas de aplicação de produtos inventados para uma única finalidade. (2002, p. 48)

3.1.9 Modelo

O modelo sobre o que se é abordado aqui, são os resultados da etapa de experimentação. Os modelos podem ter aplicação para solução de subproblemas, e em conjunto podem contribuir para a solução geral do trabalho.

3.1.10 Verificação

Na verificação, é realizada uma análise dos modelos, da etapa anterior. Aqui é importante o contato com prováveis usuários, para opinarem acerca dos resultados obtidos. Nessa etapa também são feitas verificações sobre a viabilidade do projeto.

3.1.11 Desenho de construção

Finalmente nesta etapa são realizados desenhos, que serão utilizados para comunicar todas as informações para produção da solução. Essa etapa requer as especificações técnicas necessárias para a confecção da solução final do projeto.

Os desenhos de construção devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo. Sendo executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se evidenciar bem todos os aspectos. (2002, p. 54)

3.1.12 Solução

É a etapa final resultante do processo de cada uma das etapas da metodologia, sintetizando-o e resolvendo o problema definido desde o início do trabalho.

Apesar de sugerir esse método estruturado, com etapas bem definidas, Munari destaca que:

O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros. (2002, p. 11-12)

Assim, a metodologia pode ser adaptada para outras situações, permitindo encontrar outras formas de executá-la, a depender do contexto do projeto.

3.2 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

De acordo com a ideia adaptativa já prevista por Munari, o desenvolvimento projetual seguiu um caminho com adaptações à metodologia proposta por ele com a inclusão de etapas utilizadas na elaboração de ilustrações com abordagens participativas, possibilitando e incentivando os voluntários da pesquisa a tomarem uma posição mais ativa dentro do projeto. Além disso, foi pensado de uma forma a possuir um melhor aproveitamento do tempo e evitar ou mitigar a fadiga que seria possivelmente causada por um grande número de encontros com os participantes.

3.1.1 Problema

As etapas de 1 a 4 foram então resumidas aqui em apenas uma, para se encaixar em um encontro remoto com os participantes de modo individual sob mediação da professora da sala de recursos.

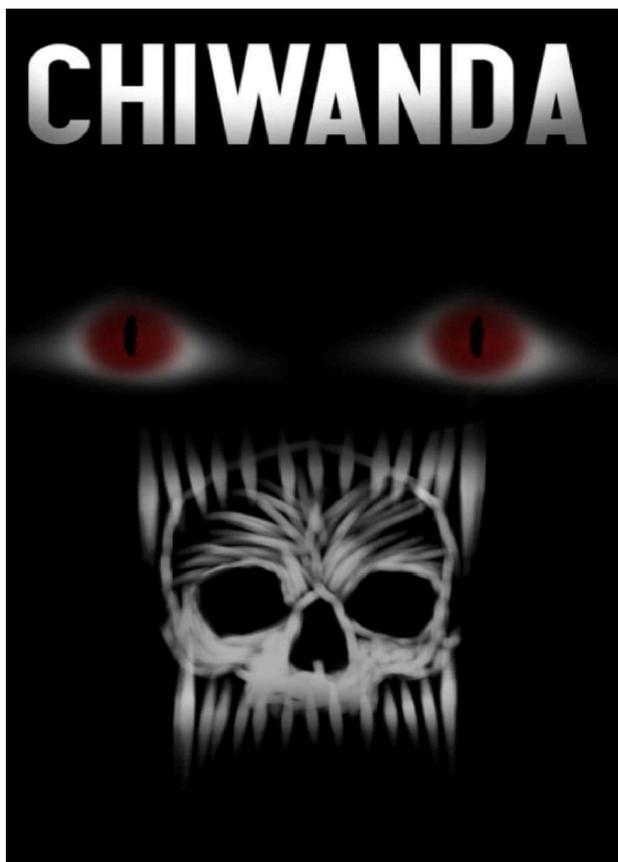
Nesse primeiro momento foram realizadas entrevistas semiestruturadas, com o uso de apoio visual para tornar a interação mais dinâmica e lúdica para os participantes. As entrevistas aconteceram com o intermédio de uma funcionalidade da plataforma Canva permitindo o compartilhamento da mesma área de trabalho, esta abordagem foi utilizada objetivando uma participação mais ativa dos participantes, dessa forma os participantes poderiam intervir, fazendo correções nas respostas, trazendo elementos visuais, e interagindo durante o processo. Destaca-se a importância da adoção de uma entrevista semiestruturada, pois permite adaptações ao longo da interação, o que é um fator importante ao lidar com diferentes indivíduos com maneiras distintas de interagir, e de responder às perguntas.

A entrevista foi dividida em quatro seções: Identificação do participante, buscando as informações que identificam cada participante; Conhecendo o livro produzido, focado em entender a obra produzida por cada um deles; Análise do processo e identificação de problemas, com o objetivo de identificar percepções do estudante sobre falhas ou pontos que gostaria de mudar na versão final do livro; Investigando o tipo de problema, para ajudar a classificar os problemas apontados em categorias relevantes para design gráfico/ilustração: estilo, técnica, tema, finalização.

A entrevista foi empregada aos quatro participantes do projeto. O primeiro participante tem 15 anos, e escreveu o livro de título “Chiwanda”. Sua interação por meio da ferramenta não foi muito grande, porém já tinha em mente algumas informações para sua proposta, sendo o único dos participantes com uma clara referência de inspiração, pois o livro foi baseado no filme *Sombra e escuridão*, o participante utilizou a temática de terror e suspense, com elementos de ação e aventura. Baseado na mesma história ele trouxe suas próprias alterações para a narrativa com uma abordagem mais ficcional para o acontecimento verídico. Dentro dos problemas as maiores dificuldades apresentadas, foram no contexto da escrita, porém dentro do aspecto visual do livro, o participante relatou que não se sente

muito confortável ao desenhar, e precisou da ajuda de um dos colegas para a ilustração da capa, e que apesar de ter gostado do resultado, tendo os elementos que ele gostaria, faltou maior “personalidade”, gostaria que houvesse um maior impacto para o público.

Figura 2: Capa do livro “Chiwanda”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O segundo participante tem 14 anos, e está fazendo um livro de história em quadrinhos. Até o momento da entrevista o livro estava sem nome, porém o autor pretende colocar o nome do seu personagem protagonista, “Mendigo Favelado”. O participante não trouxe nenhuma referência para seu projeto, seu livro é um compilado de histórias episódicas baseadas nas histórias que criava com o primo em suas brincadeiras tendo como gênero o terror, a ação e um pouco de comédia, com um humor ácido. O participante afirmou gostar de desenhar e segundo ele fazer os desenhos foi a parte mais tranquila, em comparação ao processo de escrever e pensar nas histórias. No aspecto visual não trouxe nenhuma queixa quanto aos desenhos, apenas apontou que sua capa não havia sido desenvolvida,

além de expressar o desejo de que alguns desenhos estivessem mais assustadores.

Figura 3: Quadrinho “Mendigo Favelado”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O terceiro participante com também 15 anos, tem como título do livro “Equipe Titânio”. O seu livro conta aventuras episódicas de um time de super-heróis que ele mesmo criou. Durante a entrevista foi perceptível que sua criação se baseia bastante nos desenhos animados que assiste, com citações a *Marvel*, *Disney* e *DC Comics*. Essa interação dependeu bastante do apoio da professora mediadora, que auxiliou na comunicação entre o participante e o pesquisador. Os problemas trazidos pelo autor, focaram não no estilo da ilustração, mas sim na divergência do design dos personagens retratados com o que ele havia imaginado, com características bastante específicas as quais ele queria manter.

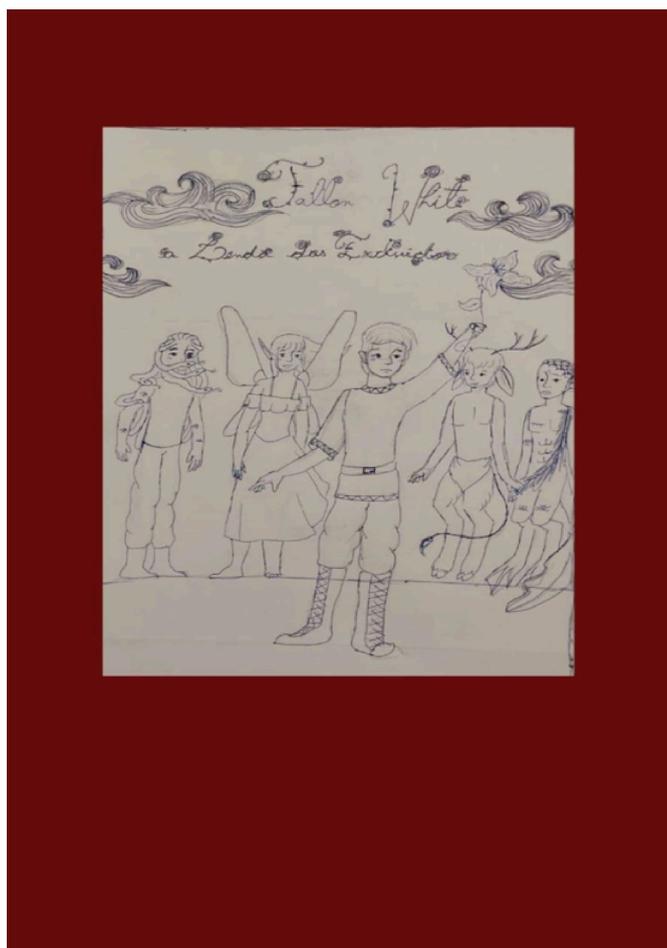
Figura 4: Capa do livro “Equipe Titânio”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O quarto participante, também com 15 anos, escreveu um livro de aventura e fantasia intitulado “Fallon White e a Lenda dos Excluídos”. A narrativa acompanha um garoto que vive em um mundo fantástico e descobre uma herança e uma missão a cumprir. Durante a entrevista, o participante apresentou respostas rápidas e objetivas, afirmando que sua criação foi baseada inteiramente em sua imaginação, sem recorrer a referências externas. As principais questões levantadas por ele em relação à ilustração da capa envolviam a disposição dos elementos visuais e a fidelidade da representação em relação à história.

Figura 5: Capa do livro “Fallon White e a lenda dos excluídos”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

3.1.5 Análise de dados

Com todas as informações e ponderações levantadas na etapa anterior, tendo os problemas bem definidos e separados, desenvolveu-se mapas mentais para cada uma das propostas, para dessa forma guiar o processo de desenvolvimento dos participantes.

Os mapas são compostos das informações do contexto do projeto, os problemas encontrados e as características visuais e de estilo decididas na entrevista semiestruturada.

Participante 1:

Quadro 1: Mapa mental do participante 1



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

O mapa mental para o livro “Chiwanda” traz os elementos que melhor configuram o gênero do livro. Conforme o objetivo do Participante 1, o livro deve ser de terror e suspense com elementos de ação e aventura, sendo baseado numa história real, pretende-se seguir um caminho mais realista, e as características visuais escolhidas pelo autor revelam que busca-se um visual mais grosseiro e sombrio, com formas orgânicas seguindo proporções pouco exageradas.

Participante 2:

Quadro 2: Mapa mental do participante 2



São histórias em quadrinhos baseadas nas brincadeiras dele com o primo, criando histórias. O protagonista principal é o Mendigo favelado, as histórias caóticas que trazem um terror e ação, com humor ácido associado.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Para o livro “Mendigo Favelado” percebesse uma característica mais caótica, em que o visual mais exagerado, assustador e chamativo, se encaixa com o gênero de ação, terror e comédia. As características visuais escolhidas, trazem cores escuras, muitas linhas, proporção bem mais exagerada e formas geométricas.

Participante 3:

Quadro 3: Mapa mental do participante 3



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

O mapa mental do livro “Equipe Titânio” revela que a principal inspiração do Participante 3 são desenhos animados, e apesar do mesmo não apresentar nenhuma obra como referência, foi possível associar o desenho “*Jovens Titãs em ação*” como uma grande base para sua proposta, tendo uma abordagem voltada para o público infanto-juvenil, e buscando um pouco de todos os gêneros. Aqui é destacado a importância para o autor que o visual dos personagens seja fiel à sua imaginação. As características visuais escolhidas pelo autor, revelam uma ideia mais infantil, e bem orientada a desenhos animados.

Participante 4:

Quadro 4: Mapa mental do participante 4



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Por fim, o mapa do livro "Fallon White", apesar de possuir menos informações, demonstra ser mais claro e direto, o gênero é aventura, com temática de fantasia. O Participante 4 deixou bem claro que o estilo da ilustração deve ter uma finalização de lápis e papel, uma estética de arte mais tradicional. As escolhas de características visuais mostram um teor mais realista porém leve.

3.2.3 Criatividade

A etapa de criatividade também foi realizada de maneira remota, aplicando técnicas já utilizadas pelo pesquisador no processo de desenvolvimento de ilustrações com uma abordagem participativa e com apoio visual. Foram

desenvolvidos *moodboards*⁴ e *thumbnails*⁵ para cada um dos projetos em conjunto com seus respectivos autores utilizando novamente uma entrevista semiestruturada como guia.

Quadro 5: Moodboard e thumbnail do livro “Chiwanda”



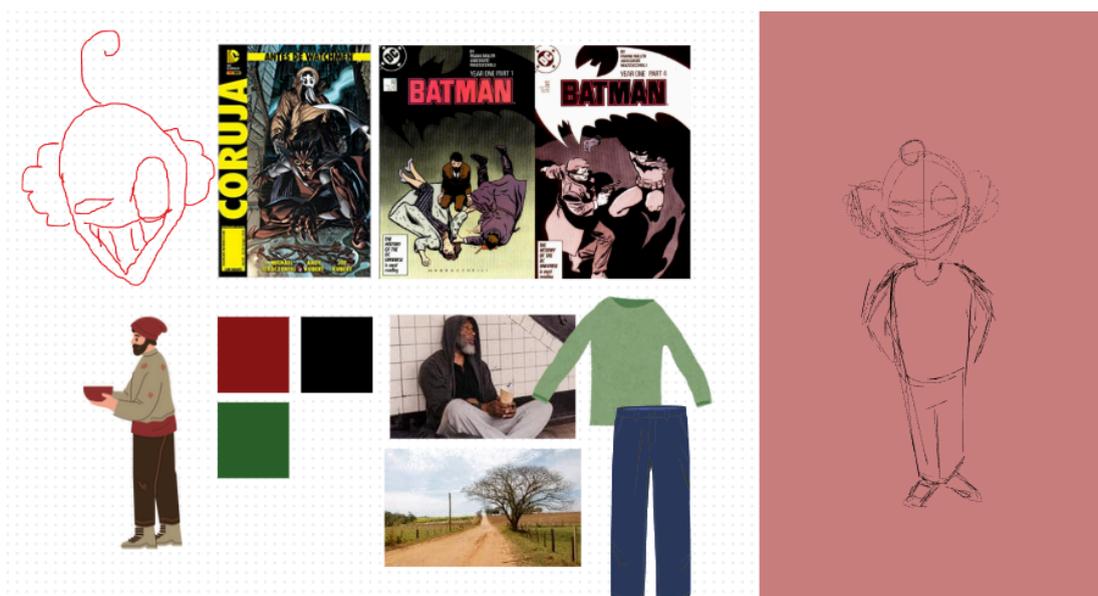
Fonte: Desenvolvido em conjunto com o participante (2025)

Para o livro “Chiwanda”, o moodboard trouxe referências da ambientação de onde se passa a história, referências de cores e imagens da inspiração para o desenvolvimento do livro, o filme “A sombra e a escuridão”, além de referências dos dois elementos que o participante gostaria na capa, baseando nos elementos citados. No thumbnail o próprio participante sugeriu como gostaria que esses elementos estivessem aparecendo na capa, seguindo a mesma ideia da versão anterior, porém somente de forma aprimorada, a caveira sendo abocanhada em primeiro plano com destaque, e o leopardo por trás com pouca iluminação, sua ideia é que a capa dê uma sugestão do animal, porém não mostre tudo de uma vez, dando uma sensação de mistério, para a história.

⁴ Painel semântico, é uma ferramenta visual usada para comunicar ideias, conceitos e estilos de um projeto

⁵ É uma palavra de origem inglesa usada como sinônimo de imagem em miniatura, porém no contexto da ilustração serve como uma etapa antes do rascunho utilizada para definir alguns elementos da ilustração.

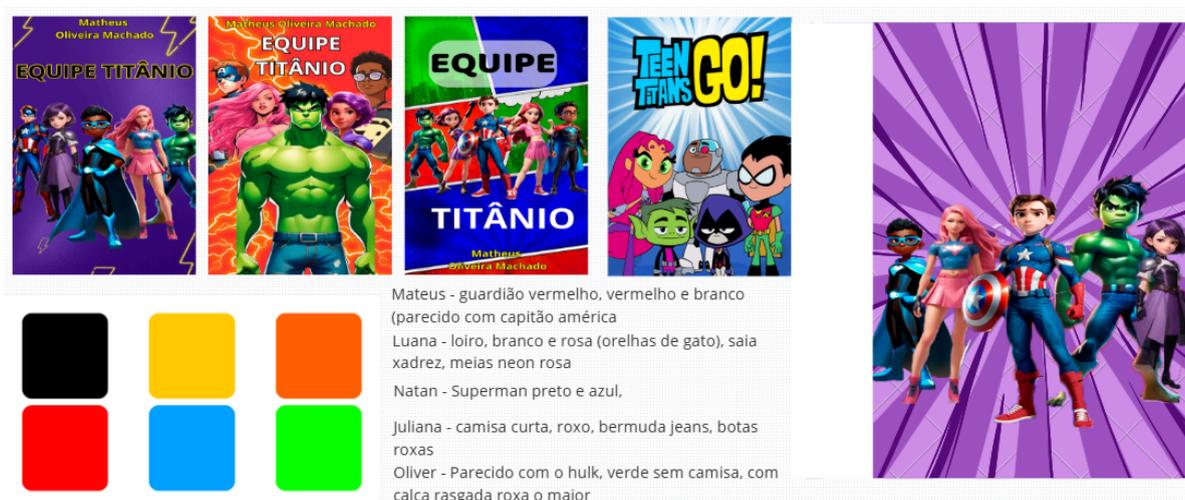
Quadro 6: Moodboard e thumbnail do livro “Mendigo Favelado”



Fonte: Desenvolvido em conjunto com o participante (2025)

Para o livro “Mendigo Favelado” o Participante 2 não tinha muitas referências visuais, as cores, e imagens escolhidas são referentes às cores da roupa do personagem principal, além do ambiente em que se passaria a história. Para mais referências artísticas o pesquisador sugeriu algumas capas, de histórias em quadrinhos, a ideia principal era trazer inspirações acerca da perspectiva e pose dinâmica, assim como o uso das cores com alto contraste. No thumbnail o participante afirmou que gostaria que estivesse apenas o personagem principal com as mãos para trás, em um fundo vermelho.

Quadro 7: Moodboard e thumbnail do livro “Equipe Titânio”



Fonte: Desenvolvido em conjunto com o participante (2025)

No livro “Equipe Titânio” o foco estava na aparência dos personagens da equipe. O Participante 3 pensa a sua criação como uma série animada, separada em episódios, assim manter o visual dos personagens de acordo com os episódios é de grande importância. Trazendo as diferentes versões da capa criadas até o momento, a inspiração principal sendo o desenho animado “Jovens titãs em ação”, o estilo de cores e a descrição da aparência de cada um dos personagens. No thumbnail, o participante possuía uma visão bem específica de como gostaria a disposição dos personagens, e para o background o pesquisador sugeriu um padrão radial, seguindo a referência proposta.

Quadro 8: Moodboard e thumbnail do livro “Fallon White e a lenda dos excluídos”



Fonte: Desenvolvido em conjunto com o participante (2025)

No moodboard do livro “Fallon White” as referências trazidas pelo Participante 4 foram também sobre a ambientação da história, os tipos de roupas e as cores principais, como sugestão o pesquisador trouxe duas referências com o tema de fantasia. Assim na fase do thumbnail o participante, exemplificou como gostaria que os elementos fossem distribuídos, a composição foi pensada por ele, com o grupo principal ao centro, em segundo plano, e em primeiro plano personagens que aparecem somente de costas, e com sombras. Nessa ideia ele gostaria de destacar o protagonista protegendo seus amigos, das pessoas que da forma que estão apresentadas trazem uma certa ameaça para o grupo.

3.2.4 Materiais e tecnologias

Nessa etapa foram levantadas as ferramentas, materiais e técnicas que estariam à disposição dos participantes para a etapa seguinte de experimentação. Também foi feito um levantamento de técnicas viáveis para uso por parte do designer, e também possíveis materiais que estariam disponíveis para a aplicação da solução proposta. Definir essas características ajuda a delimitar e guiar a abordagem do projetista no restante do desenvolvimento.

Para os participantes os materiais listados foram: lápis de desenho comum, lápis de cor, papel ofício comum, tinta guache, canetas esferográficas e hidrocores, além de um tablet com caneta para uma técnica digital de desenho.

Do lado do designer foram reconhecidas algumas técnicas viáveis para a aplicação, o *moodboard* e *Thumbnail*, vistos na etapa anterior, juntamente com a próxima etapa do rascunho, sendo essas técnicas que fazem parte do processo de criação do designer. Como ferramenta para a finalização da composição foi definido um conjunto para ilustração digital, notebook, mesa digitalizadora e software de desenho.

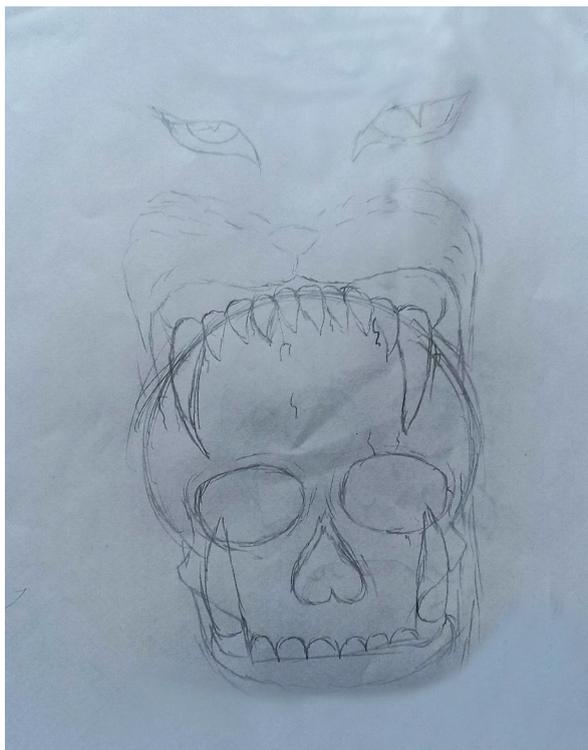
3.2.5 Experimentação

Na etapa da experimentação, realizou-se a aplicação a técnica do rascunho, porém assim como nas técnicas anteriores foi necessária uma adaptação para uma abordagem colaborativa. Dessa forma desenvolveu-se uma oficina em conjunto com todos os participantes, na qual todos estavam reunidos para fazerem seus rascunhos com os materiais disponíveis, com o pesquisador atuando apenas como um mediador no processo de criação.

Com essa abordagem, os participantes puderam gerar suas ideias e contribuir com as ideias uns dos outros, e aqueles que não se sentissem confortáveis em desenhar, puderam ter o apoio dos colegas, não deixando de serem autores da ilustração.

Após a oficina chegamos nos seguintes resultados:

Figura 6: Rascunho para o livro “Chiwanda’



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O rascunho da ilustração da capa do livro “Chiwanda” segue as ideias estruturadas na fase de *thumbnail*, o Participante 1 não possuía familiaridade com desenho, contou com a colaboração de outro participante para realizar o rascunho. O trabalho foi desenvolvido de forma conjunta, respeitando as intenções visuais do autor. Nessa etapa o autor deixou claro que gostaria da adição de efeitos para trazer a intensidade pretendida.

Figura 7: Rascunho para o livro “Mendigo Favelado”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O Participante 2 optou por não realizar o rascunho durante a oficina, utilizando o celular ele produziu sua ilustração em casa mesmo, e acabou por mudar algumas das decisões tomadas na etapa de *thumbnail*. Apesar dessas mudanças, manteve algumas diretrizes como o fundo chapado e a presença isolada do protagonista, e o alto contraste de cores.

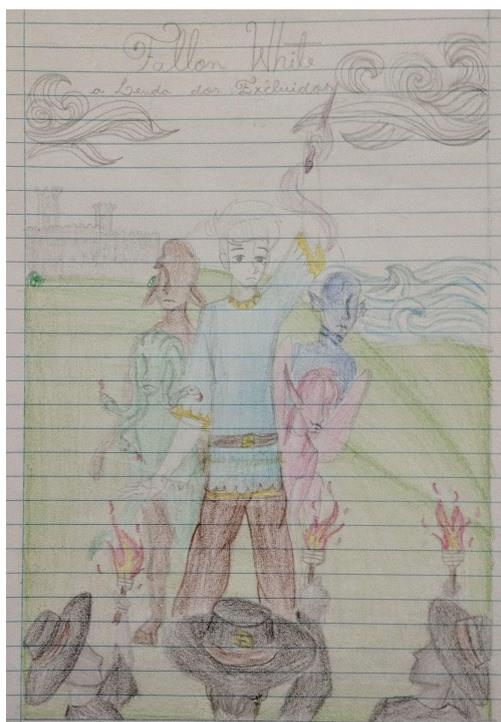
Figura 8: Rascunho para o livro “Equipe Titânio”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O rascunho da ilustração foi desenvolvido com base nas decisões tomadas no *thumbnail* previamente criado durante a etapa de brainstorming. Antes da elaboração do desenho final, foi produzido um pré-rascunho pelo pesquisador que serviu como estrutura inicial para o trabalho do Participante 3. A partir desse apoio, o participante conseguiu dar forma à composição desejada, respeitando as ideias visuais previamente discutidas.

Figura 9: Rascunho para o livro “Fallon White e a lenda dos excluídos”



Fonte: Desenvolvido pelos participantes (2025)

O rascunho do “Fallon White” também não foi realizado durante a oficina, o Participante 4 preferiu produzir seu desenho diretamente em casa baseando-se fortemente no thumbnail gerado anteriormente. A ilustração foi feita com lápis de cor, mantendo fidelidade ao esboço inicial. De acordo com o autor, essa é a versão definitiva que gostaria de utilizar como capa do seu livro.

3.2.6 Modelo

Com todas as informações e experimentações das etapas anteriores, foram desenvolvidos modelos intermediários das ilustrações. Esses modelos levaram em conta todos os aspectos e ideias trazidos pelos autores dos livros, assim ainda precisaram passar pela validação dos mesmos na próxima etapa.

Figura 10: Modelos para os livros “Chiwanda” e “Mendigo Favelado”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

O desenvolvimento do modelo seguiu todas as observações trazidas pelos participantes, no caso do livro “Chiwanda”, foi feita uma pintura digital sobre a *linear*⁶ trazendo o aspecto mais sombrio pretendido pelo Participante 1.

O modelo da ilustração da capa do livro “Mendigo Favelado”, não passou por muitas alterações pois já se encaixava com o pretendido pelo Participante 2, com isso apenas foram alteradas a proporção para se enquadrar as pretendidas no livro, realizada a adição de duas texturas, de material mais áspero, que se encaixa com a escolhida pelo autor e outra sendo a repetição do grafismo trazido por ele mesmo em um tom de vermelho levemente mais claro, com concentração nas bordas.

⁶ Termo que se refere ao desenho sem preenchimento, formado apenas por linhas. É também uma etapa do processo de desenho.

Figura 11: Modelos para os livros “Equipe Titânio” e “Fallon White e a lenda dos excluídos”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

O modelo para a capa do livro “Equipe Titânio” manteve a própria ilustração desenvolvida pelo participante 3, sendo aplicada na capa como um “recorte” do desenho sobre o fundo com o radial em tons de roxo.

Para a capa do livro “Fallon White” como o participante 4 estava satisfeito com a sua ilustração realizada no papel, foi necessário realizar algumas correções, as linhas do papel utilizado foram retiradas, as cores e a *lineart* foram intensificadas para uma melhor visualização, e uma textura foi adicionada para trazer novamente a característica de papel, para o desenho.

3.2.7 Verificação

Nessa etapa realizou-se outro encontro com os autores para mostrar os modelos desenvolvidos buscando solucionar os problemas levantados por eles. Os modelos foram apresentados aos participantes já dentro da proporção e no formato que teriam na capa do livro. Dessa forma puderam ver as suas ilustrações se encaixando na estrutura visual da capa do livro.

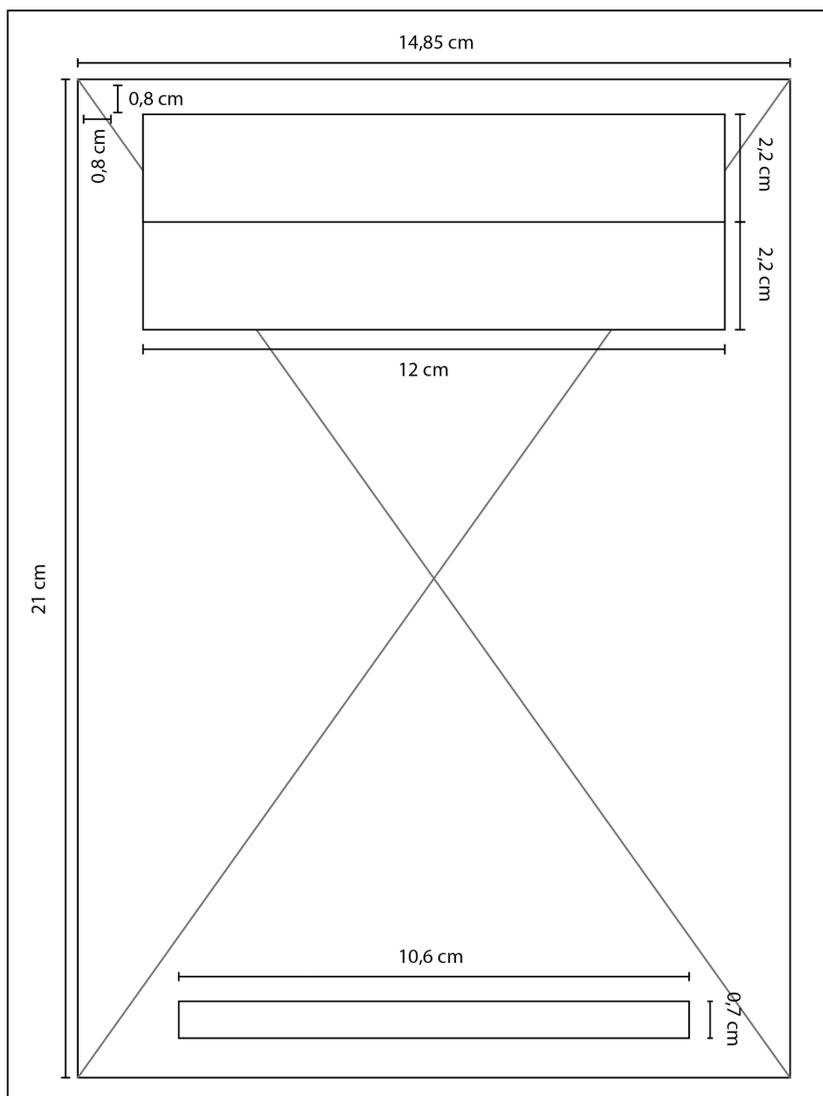
Dos quatro, dois foram validados sem nenhuma alteração. Os modelos do participante 3 e 4 tiveram pequenas alterações, o participante 3 solicitou que a cor utilizada na pele de dois dos personagens fossem modificadas e o participante 4 preferiu que não houvesse textura de papel sobre a ilustração.

3.2.8 DESENHO DE CONSTRUÇÃO

Tendo em vista que esta pesquisa possui como foco apenas o desenvolvimento de ilustrações para a capas de livros, não foi abordado a construção do projeto gráfico das capas, assim para o desenvolvimento do desenho de construção levou-se em conta a estrutura já existente da primeira versão da capa do livro “Chiwanda” como base. Essa estrutura foi adaptada para que se adequasse a todos os outros modelos, buscando trazer uma semelhança gráfica para a coleção dos livros.

As ilustrações foram desenvolvidas especificamente para compor capas de livros no formato A5, que mede 14,85 cm de largura por 21 cm de altura. Foi estabelecida uma margem de segurança de 0,8 cm em todos os lados da composição. Na parte superior da capa, foi reservado um espaço retangular de 12 cm de largura por 4,4 cm de altura destinado ao título da obra. Esse espaço foi subdividido horizontalmente em dois módulos iguais de 2,2 cm de altura, permitindo maior flexibilidade no posicionamento e diagramação de títulos com diferentes extensões ou composições tipográficas. Já a identificação do autor foi posicionada na região inferior da capa, dentro de uma área delimitada de até 10,6 cm de largura por 0,7 cm de altura, garantindo uma formatação organizada e visualmente equilibrada.

Esse sistema de medidas e posicionamentos foi pensado para oferecer consistência às capas, ao mesmo tempo em que mantém espaço para variações criativas de acordo com o conteúdo e estilo de cada obra.

Figura 12: Desenho de construção

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

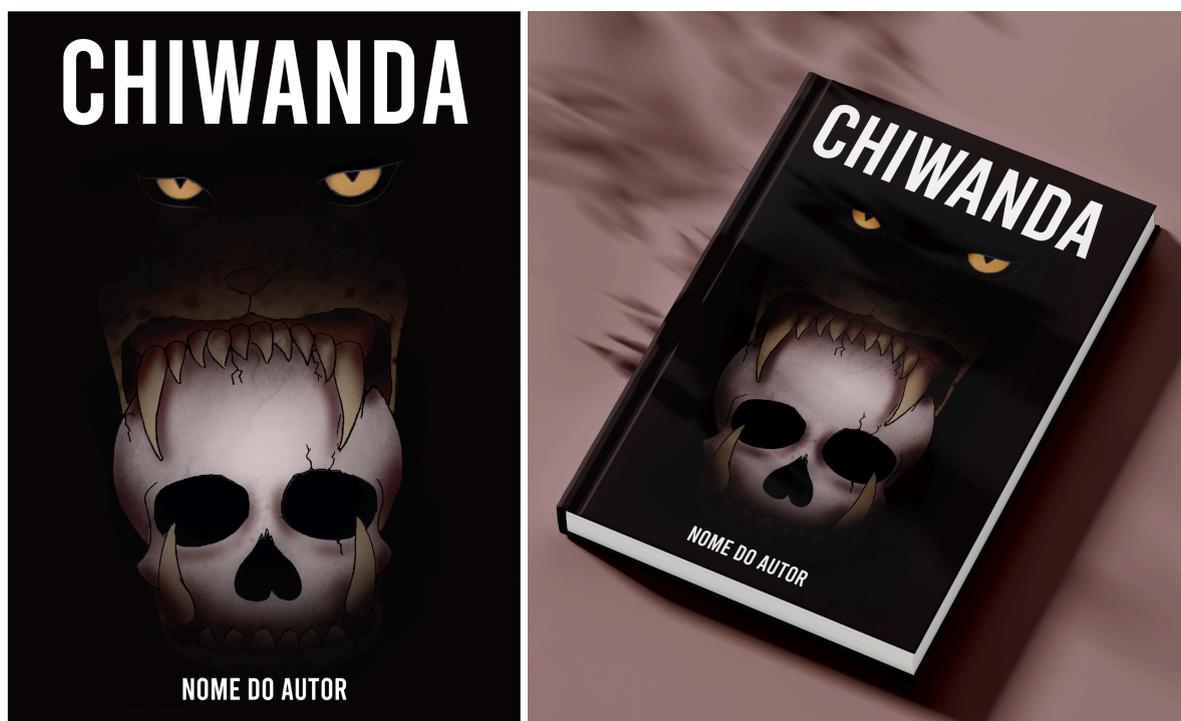
3.2.8 Solução

Com os modelos desenvolvidos e validados pelos participantes, a última etapa a ser desenvolvida foi a aplicação dos elementos informacionais do livro: título da obra e identificação do autor. Porém para a preservação da identidade dos autores no desenvolvimento dessa pesquisa, a identificação do autor foi aplicada com os dizeres “nome do autor”. A aplicação seguiu os critérios do desenho de construção desenvolvido na etapa anterior.

É possível perceber nas soluções finais, como o desenho de construção pôde se adaptar para cada composição, principalmente no caso do livro “Fallon White”

cujo o tamanho do título difere bastante do restante das soluções, e nesse caso foi adaptado dentro do módulo desenvolvido.

Figura 13: Solução do livro “Chiwanda”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Figura 14: Solução do livro “Mendigo Favelado”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Figura 15: Solução do livro “Equipe Titânio”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

Figura 16: Solução do livro “Fallon White e a lenda dos excluídos”



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2025)

4 CONCLUSÃO

No decorrer da elaboração da pesquisa, notou-se que a metodologia adotada seguida em todas as etapas, com certas adaptações na aplicação, permitiu que o projeto fosse construído juntamente com os participantes de maneira sistemática e gradual, respeitando o ritmo de cada um. O caráter adaptativo da metodologia também possibilitou que a abordagem colaborativa fosse integrada de maneira eficaz, além da mediação por meio de perguntas abertas, o uso de elementos visuais concretos e a utilização de ferramentas acessíveis como o Canva terem sido fundamentais para remover barreiras técnicas e ampliar as possibilidades de participação.

Durante o desenvolvimento dessa pesquisa foi possível observar os impactos da aplicação de uma abordagem colaborativa juntamente com pessoas dentro do espectro autista ao permitir que estes sejam os agentes principais, e não os coadjuvantes, contribuindo para a sua autonomia e valorização. Perceber a satisfação dos envolvidos em enxergar suas ideias ganharem vida e isso proveniente de seu próprio esforço e atuação pessoal, traz uma nova perspectiva para a valorização da inclusão de diferentes pessoas em contextos criativos.

É interessante notar pelas claras diferenças entre cada composição, que realizar uma abordagem como essa, passível de modificações, permite uma melhor adaptação para cada indivíduo, que se diferem individualmente uns dos outros, assim como entre as pessoas neurotípicas. Esse é um aspecto importante para ser levado em conta nos mais diversos tipos de projetos de Design, pois abre o espaço para o entendimento das individualidades de cada pessoa que entrará em contato com o que está sendo produzido.

Ao longo do período de colaboração com os alunos, foi possível testemunhar *in loco* o impacto da promoção de arte, design e cultura entre os jovens TEA. Mesmo aqueles que dentre os demais se omitiam ou tinham um menor engajamento ainda assim se viram cada vez mais despontando conforme se sentiam bem acolhidos, ouvidos, validados. Por mais que o objetivo não seja de forma alguma fazer uma análise qualitativa do material resultante, muito menos ranquear as obras, todos demonstraram minimamente um desempenho satisfatório em se expressarem e se apropriar das ferramentas que lhes foram oferecidas para seguir a proposta.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, H. F. et al.** Neurodiversidade: aspectos históricos, conceituais e impactos na educação escolar. *E-book VII CONEDU 2021 - Vol. 02*. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/82221>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- ALENCAR, Maria Luísa Acioli Falcão de.** *A Ilustração no design editorial: visualidade das capas de livros no mercado independente brasileiro*. 2020. 107 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.
- ARAUJO, A. G. R.; SILVA, M. A. da; ZANON, R. B.** Autismo, neurodiversidade e estigma: perspectivas políticas e de inclusão. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 27, p. e247367, 2023.
- BONFIM, C. J. L.; MOMBACH, J. G.; MARTINS, A. B. N.; SOUSA, J. K. L. L.** Design participativo: uma experiência de criação de aplicativos com meninas. *Revista de Sistemas e Computação*, Salvador, v. 8, n. 2, p. 402–417, jul./dez. 2018.
- CARNEIRO, André; DIAS, Maria Regina.** Ilustração editorial e o processo criativo de capas de livros na perspectiva dos profissionais | Editorial illustration and the creative process of book covers from the perspective of the professionals. *Educação Gráfica*, Bauru, v. 26, p. 236-254, 19 maio 2022.
- CAVALCANTE, Nathalia Chehab de Sá.** *Ilustração: uma prática passível de teorização*. 2010. 285 f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.
- GOMES, R. V. B.; BARBOSA, H. F.** Inclusão escolar de alunos com deficiência: consensos e dissensos acerca do direito à educação. In: Eduardo Gomes Onofre;
- TOLEDO, M. M.; SILVA, R. A. A.** A acessibilidade comportamental no AEE: respeito à neurodivergência e o fortalecimento da autonomia socioeducacional. *15ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS*, v. 15, n. 2, 2023. Disponível em: <https://josif.ifsuldeminas.edu.br/ojs/index.php/anais/article/view/1091>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- GONÇALVES, M. S.** Materialidade, meios de comunicação, culturas e agentes humanos. In: *ENCONTRO DA COMPÓS*, 23., 2014, Belém. *Anais...* Belém: UFPA, 2014.
- GRUSZYNSKI, A. C.** Design editorial e publicação multiplataforma. *Intexto*, Porto Alegre, n. 34, p. 571–588, 2015. DOI: 10.19132/1807-8583201534.571-588. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58547>. Acesso em: 18 mar. 2025.
- GRUSZYNSKI, A.; GONÇALVES, M. S.; RIBEIRO, A. E.** A pesquisa em produção editorial: objetos, interfaces e perspectivas teóricas. In: OSVANDO, J. M. (Org.). *Ciências da*

comunicação em processo. Paradigmas e mudanças nas pesquisas em comunicação no século XXI: conhecimento, leituras e práticas contemporâneas. São Paulo: Intercom, 2014. v. 1, p. 427-453. Disponível em: <http://migre.me/rRdLw>. Acesso em: 18 mar. 2025.

ORTEGA, F. Deficiência, autismo e neurodiversidade. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 14, p. 67-77, 2009.

Muller, M.; Druin, A. Participatory Design: The Third Space in HCI. *Handbook of HCI* (2002)..

MUNARI, Bruno. *Das coisa nascem coisas.* Tradução de José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 2. tiragem, out. 2002.

ROMEU, C. A.; ROSSIT, R. A. S. Trabalho em equipe interprofissional no atendimento à criança com transtorno do espectro do autismo. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 28, p. e0114, 2022.

SPINUZZI, Clay. The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, Washington, v. 52, n. 2, p.163-174, maio 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/233564945_The_Methodology_of_Participatory_Design. Acesso em 01 mai. 2025

APÊNDICE A - ENTREVISTA DE ANÁLISE DO PROBLEMA

1. Identificação do participante (dados prévios + complementares)

- Nome:
- Idade:
- Livro que produziu (título e ano):
- Gosta de desenhar? Com que frequência?
- Já teve contato com outros projetos de desenho ou ilustração?

2. Conhecendo o livro produzido

Perguntas:

- Qual é o nome do seu livro?
- Você pode me contar sobre o livro que você criou?
- Como você descreveria a sua história para alguém que nunca leu ?
- De onde veio a ideia da história?
- Que tipo de história é? (Aventura, comédia, mistério, cotidiano...?)
- Qual a sensação que você acha que quem ler sua história vai sentir?

Apoio visual:



- Você se inspirou em algum desenho, livro, jogo ou personagem que gosta?
- Você fez as ilustrações também? Como foi desenhar para esse livro?

3. Análise do processo e identificação de problemas

Perguntas:

- Você ficou satisfeito com o resultado do seu livro?
- Se pudesse mudar algo nele, o que mudaria?
- Qual parte foi mais fácil de fazer? E qual foi mais difícil?
- Teve alguma parte dos desenhos que você gostaria que tivesse ficado diferente?

Apoio visual

(Mostrar a capa produzida por eles e pedir para eles apontarem os elementos)

- Você acha que quando alguém vê a capa entende o tema do livro?

4. Investigando o tipo de problema

Perguntas:

- Sobre os desenhos: você acha que eles ficaram com o estilo que você queria?
- Você gosta do jeito que desenhou os personagens
- E os cenários?
- Você usou os materiais que queria usar? Ou gostaria de ter usado outros?
- Você terminou todos os desenhos como queria? Ou algum ficou inacabado, corrido ou diferente?
- Teve alguma parte que ficou sem ilustração porque foi difícil de desenhar?

Apoio visual:

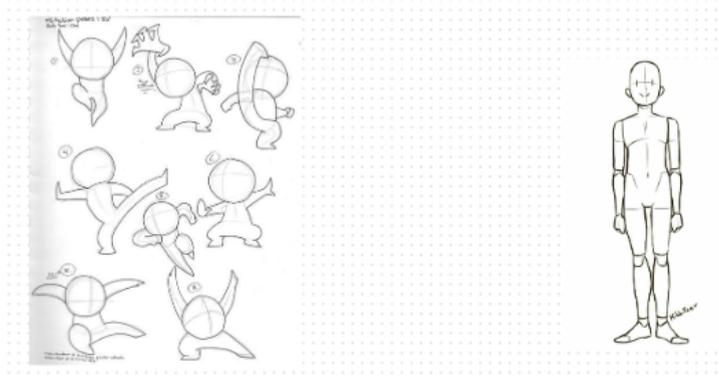
- Traços finos x grossos



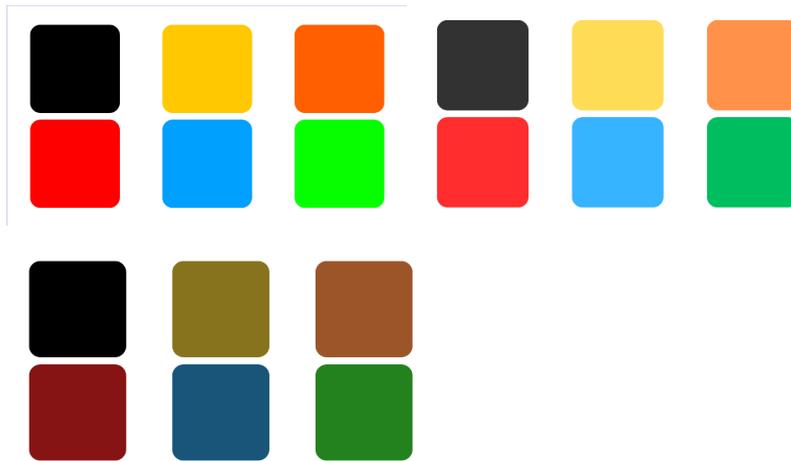
- Desenhos simples x cheios de detalhes



- Personagens realistas x caricatos



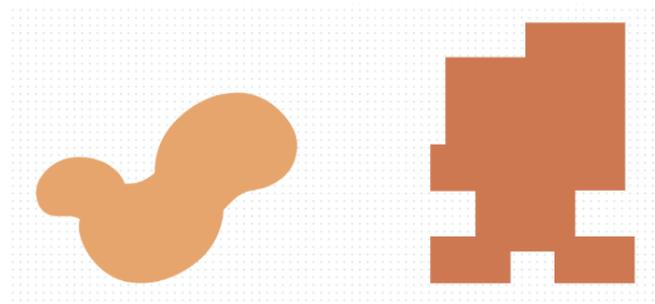
- Cores



- Texturas



- Forma



APÊNDICE B – ENTREVISTA CRIATIVA

Etapa 1: Montagem do Moodboard Participativo

- **“Quais são 3 desenhos/filmes/jogos/livros que combinam com essa história?”**
 - **“Quais 3 cores combinam com essa história?”**
→ Usar cartela visual ou círculos coloridos na tela.
 - **“Onde essa história acontece? (cidade, floresta, castelo, espaço, outro?)”**
→ Mostrar imagens desses cenários como opção de escolha.
 - **“Como são as roupas dos personagens?”**
 - **“Eles usam acessórios?”**
-

Etapa 2: Brainstorming de Thumbnail (composição da ilustração)

Guias de pergunta (composição visual):

1. **“O que deve aparecer na capa?”**
 - Personagens principais?
 - O lugar onde a história acontece?
 - Um objeto importante da história?
2. **“Vai ter um fundo no desenho? Se sim, qual cenário aparece?”**
 - Ex: floresta ao fundo, espaço, sala de aula, castelo...
3. **“O que vai estar na frente do desenho, em destaque?”**
 - Um personagem grande? Um símbolo? Algo que chama atenção?
4. **“Quantos personagens vão aparecer nesse desenho?”**
 - Nomear ou representar cada um.
5. **“Eles estão fazendo algo? Ou estão só parados?”**
 - Ação da cena (correndo, olhando, abraçando, lutando etc.).