



UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

CURSO DE DESIGN

MARIA MÁRCIA GOMES DA SILVA

NEM TODO CAMINHO DÁ NA ROÇA: uma proposta de rota turística planejada
para a cidade de Cupira-PE

Caruaru

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

NEM TODO CAMINHO DÁ NA ROÇA: uma proposta de rota turística planejada
para a cidade de Cupira-PE

MARIA MÁRCIA GOMES DA SILVA ¹

Caruaru

2021

¹ Graduando em Design pela UFPE. E-mail: marcia.gomessilva@ufpe.br

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

SILVA, Maria Márcia Gomes da.

Nem todo caminho dá na roça: uma proposta de rota turística planejada para a cidade de Cupira-PE. / Maria Márcia Gomes da SILVA - 2022.

48pf.: il.;30 cm.

Orientador(a): Marcela Fernanda de C. G. F. BEZERRA

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2022.

1. Design. 2. Sinalização. 3. Rota turística guiada por cores. I. BEZERRA, Marcela Fernanda de C. G. F. II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, por me proporcionar o privilégio de poder me dedicar apenas aos meus estudos ao longo desses anos de curso.

Aos meus amigos Milena, Danilo, Marimá, Thallyson, Victor, Carlos e Débora por estarem comigo durante todo o curso, sem eles eu não teria tido forças para continuar e não teria chegado até aqui.

Aos meus amigos Alife, Alicia, Eduarda, Luísa e Márcia, por terem acompanhado minha trajetória do início ao fim, me ouvindo e ajudando sempre que necessário.

A todos os professores que durante o curso colaboraram para a minha formação.

A minha querida orientadora Profa. Dra. Marcela Bezerra, que foi essencial para a construção e finalização deste projeto, eu não poderia ter escolhido pessoa mais incrível para estar comigo nesta etapa.

Por fim, a todas as pessoas que de alguma forma colaboraram para a conclusão desta etapa de minha vida.

A todos, o meu muito obrigada.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um projeto de sinalização externa para os pontos turísticos da cidade de Cupira, para isso, buscamos elaborar um projeto de sinalização que descreva todas as etapas do processo de criação, até a sua conclusão. Relatamos toda a experiência, desde a escolha dos pontos turísticos mais importantes da cidade, até os materiais sugeridos para a produção das placas. Além disso, ao definir os pontos mais relevantes a serem conhecidos no município, elaboramos uma rota turística guiada por cores que serve de ferramenta de orientação para os visitantes da cidade, destacando através da técnica de *wayfinding design*, os pontos históricos, religiosos e ambientais de Cupira.

Palavras-chave: design; sinalização; pontos turísticos.

ABSTRACT

This academic research aimed to develop an external signage project for the tourist attractions of the city of Cupira, for this, we seek to elaborate a signage project that describes all the stages of the creation process, until its completion. We report all the experience, since the choice of the most important sights of the city, to the suggested materials for the production of the plates. In addition, to defining the most relevant points to be known in the municipality, we elaborate a color-guided tourist route that serves as a guidance tool for visitors to the city, highlighting through the technique of wayfinding design the historical religious and environmental points of Cupira.

Keywords: design; signage; tourist attraction.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Vista ampla da cidade de Cupira-PE	12
FIGURA 2 - Espaço Cultural Mestre Zuza	12
FIGURA 3 – Fazenda Glória	13
FIGURA 4 - Serra olho d’-agua	13
FIGURA 5 - Igreja São João Batista	14
FIGURA 6 - Visão ampla da praça	14
FIGURA 7 - Vista frontal da igreja	15
FIGURA 8 - Praça Ana Letícia	15
FIGURA 9 - Rodoviária Municipal	16
FIGURA 10 - Oratório da Misericórdia	16
FIGURA 11 – Tipos de placas.....	22
FIGURA 12 - Planta baixa da cidade de Cupira-PE	24
FIGURA 13 - Identificação dos pontos turísticos na planta baixa	25
FIGURA 14 - Rota turística guiada por cores.....	27
FIGURA 15 - Identificação dos tipos de placas na planta baixa.....	28
FIGURA 16 - Pictogramas.....	29
FIGURA 17- Fonte tipográfica utilizada nas placas.....	30
FIGURA 18 - Escala humana.....	30
FIGURA 19 – Detalhamento da placa indicativa.....	32
FIGURA 20 – Continuação do detalhamento da placa indicativa.....	33
FIGURA 21 – Detalhamento da placa informativa.....	34
FIGURA 22 – Continuação do detalhamento da placa informativa.....	35
FIGURA 23 – Detalhamento da placa reguladora.....	36
FIGURA 24 – Continuação do detalhamento da placa reguladora.....	37
FIGURA 25 – Detalhamento da placa orientadora.....	38

FIGURA 26 – Continuação do detalhamento da placa orientadora.....	39
FIGURA 27 – Detalhamento da placa direcional.....	40
FIGURA 28 – Continuação do detalhamento da placa direcional.....	41

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	OBJETIVO GERAL.....	9
2.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
2.1.1	Pergunta de pesquisa.....	10
2.1.1.1	Problema de pesquisa.....	10
3	JUSTIFICATIVA.....	10
4	METODOLOGIA.....	10
5	PROJETO.....	12
5.1	PONTOS TURÍSTICOS.....	13
5.1.1	Wayfinding design.....	18
6	DESIGN E SINALIZAÇÃO.....	20
6.1	MATERIAIS.....	27
6.1.1	Sistemas.....	28
6.1.1.1	Pictogramas.....	30
6.1.1.1.1	<i>Tipografia.....</i>	<i>31</i>
7	DETALHAMENTO DO PROJETO.....	32
8	RESULTADOS E CONCLUSÃO.....	44
	REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

Quando se fala em sinalização, não se diz respeito a simples placas fixadas em determinado lugar, fala-se sobre a comunicação entre um ambiente e o seu público. Um projeto de sinalização é essencial para guiar as pessoas para os locais desejados, dispondo das informações necessárias para que não haja surpresas indesejadas ou constrangimentos devido à falta delas.

A sinalização deixa de ter a função básica de transmitir informações, e passa a incorporar outros valores como bem-estar e conforto dos usuários, o reforço da identidade visual, assume um importante papel como ferramenta de marketing e de divulgação, apresentando um espectro muito mais amplo e abrangente. A sinalização passa a fazer parte do ambiente construído deixando de ser a aplicação de informações em um determinado espaço existente. (VELHO, 2007, p. 12)

Ao constatar a falta de sinalização turística na cidade de Cupira, e perceber o quanto uma aplicação da mesma seria de grande importância para enaltecer a cultura local, esta pesquisa buscou identificar os pontos turísticos mais relevantes na cidade, para os turistas e moradores, a fim de desenvolver uma proposta de sinalização turística externa em caráter experimental, que possa servir como contribuição para o resgate da cultura e história local.

Portanto, para o desenvolvimento do projeto foi necessário a criação de placas relatando suas especificações. Também buscou-se orientar uma rota turística para que os turistas possam ter uma experiência completa ao visitarem a cidade.

2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um projeto de sinalização externa para os pontos turísticos da cidade de Cupira, localizada no interior do estado de Pernambuco.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar os pontos turísticos onde a sinalização externa deverá ser aplicada;
- Aplicar à sinalização os subsistemas apropriados;

- Criar os pictogramas e escolher a tipografia que irão compor as placas;
- Desenvolver placas especificando seu tipo, tamanho, cores e material;

2.1.1 PERGUNTA DE PESQUISA

Por que a aplicação de uma sinalização turística é importante para a cidade de Cupira?

2.1.1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

A falta de sinalização turística em Cupira prejudica o turismo na cidade pois não desperta interesse em visitantes ou moradores, fazendo com que sua história seja esquecida e não seja valorizada. Sendo assim, ao desenvolver um projeto de sinalização turística externa para a cidade, buscamos lembrar e valorizar a história e a cultura local.

3 JUSTIFICATIVA

Uma sinalização objetiva e de fácil compreensão é a melhor forma de guiar as pessoas para o local onde precisam chegar. Em uma cidade, é a ferramenta essencial para orientar moradores e turistas aos lugares desejados, levando em consideração que pontos turísticos são lugares muito procurados, seja por moradores ou visitantes. Tendo em vista a falta de sinalização na cidade de Cupira, este trabalho propôs o desenvolvimento de uma sinalização turística, onde foram aplicadas placas que direcionam as pessoas para os pontos turísticos em questão e que também disponham de informações sobre os mesmos. Ao fazer esse projeto, buscamos resgatar e destacar a cultura da cidade, fazendo com que a história local seja lembrada e valorizada pelos moradores e turistas, trazendo destaque para os pontos turísticos, mostrando a importância deles para a cidade e para o turismo de Pernambuco.

4 METODOLOGIA

Com base nos estudos de Prodanov e Freitas (2013), conclui-se que esta foi uma pesquisa de natureza aplicada porque foi desenvolvido um projeto de sinalização para os pontos turísticos da cidade de Cupira, o método científico é hipotético-dedutivo, pois acredita-se que é possível melhorar o ambiente com a aplicação desse projeto. Trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva, dessa forma, a intenção

foi deixar explícito o problema detalhando suas características, assim como foram mostradas as características da cidade e da população em questão. É um estudo bibliográfico pois foram usados como base estudos já publicados para desenvolvê-lo, sendo assim uma pesquisa experimental, porque buscou-se determinar o problema, observar seus efeitos e gerar alternativas para resolvê-lo.

Foi aplicada uma abordagem qualitativa, pois o ambiente é a fonte de coleta de dados, ao destacar suas características e possíveis soluções. Tratando-se de uma pesquisa projetual, através da metodologia de design, foi identificado o problema, analisado e desenvolvido alternativas, seguindo o método de Lobach (2001).

Identificou-se os pontos turísticos onde a sinalização externa deverá ser aplicada, através de visitas aos locais e por meio da análise de fotos, buscou-se aplicar à sinalização os subsistemas apropriados, analisando cada uma de suas funções, foram criados pictogramas e escolhida a tipografia que compõem as placas, estudando quais as melhores formas do usuário perceber a comunicação no ambiente de maneira mais fácil e confortável, foram desenvolvidas placas especificando seu tipo, tamanho, cores e material, discutindo as melhores opções e gerando alternativas, e por fim foram detalhadas todas as etapas do desenvolvimento do projeto e sua conclusão, assim como uma rota turística que serve de apoio para os visitantes, usando as cores como ferramenta de identificação dos percursos.

Presume-se que o método de Lobach (2001) se aplique como base de pesquisa pois consiste em cinco etapas para a realização de um projeto:

1. Análise do problema;
2. Alternativas do problema;
3. Avaliação das alternativas do problema;
4. Realização da solução do problema.

Ao analisar o problema pode-se perceber que a falta de sinalização impede que os visitantes tenham uma experiência completamente satisfatória ao visitar o local desejado, pois a falta de noção de localização espacial pode causar desconforto no usuário. Ao determinar quais pontos turísticos deveriam ser sinalizados eles foram nomeados em três categorias: históricos, religiosos e ambientais. Cada local foi nomeado de acordo com as suas características mais latentes. Também foram determinadas cores para cada categoria, cores estas que são: vermelho, azul e verde, as mesmas estão presentes na bandeira da cidade e reforçam o regionalismo no projeto.

“Existe um problema que pode ser definido; reúnem-se informações sobre o problema, que são analisados e relacionados criativamente entre si; criam-se alternativas de soluções para o problema, que são julgados segundo critérios estabelecidos; desenvolve-se a alternativa mais adequada” (LOBACH, 2011, p. 141).

A geração de alternativas trouxe variáveis dos tipos de placa: cores, tipografia, pictogramas etc. Foram analisadas e escolhidas quais as opções que melhor se aplicam a proposta do projeto, foi importante analisar cada detalhe para que a sinalização repasse para o receptor a mensagem da maneira mais clara possível. Ao concluir o projeto gráfico, partimos para o detalhamento da construção das placas, determinando seus materiais e formas de fixação.

5 PROJETO

Os primeiros habitantes da cidade chegaram por volta de 1881, os moradores mais antigos contam que a cidade, que era de início uma vila, surgiu às margens de uma lagoa que ficava na frente de uma capela, e ali havia uma árvore baraúna habitada por abelhas da espécie cupira, o local que até então fazia parte do município de Panelas passou a ser chamado de Cupira, em alusão aos insetos. Cupira vem do tupy, *kupi'ira*, e significa “abelha do cupim”. Só em 1953 a cidade desmembrou-se de Panelas e passou a ser município. Atualmente, a cidade conta com vários atrativos turísticos, eventos que ao longo do ano trazem turistas de diversos lugares.

Expressões culturais são a maneira que um povo demonstra a sua identidade para o mundo, e à medida que o tempo passa, algumas mudanças são feitas, mas a sua essência permanece. “[...] o crescimento do turismo responsável configura-se na forma mais bem-sucedida de inserção do patrimônio cultural no desenvolvimento das cidades e regiões, contribuindo de forma decisiva para a sua sustentabilidade.” (Guia Brasileiro de Sinalização Turística, 2020). Sendo assim, percebe-se que o turismo é uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de uma cidade, por isso é necessário que se invista nele.

Figura 1: Vista ampla da cidade de Cupira



Fonte: Site oficial Prefeitura Municipal de Cupira (2020)

5.1 PONTOS TURÍSTICOS

Em relação aos pontos turísticos da cidade, que é o foco deste projeto, destacam-se alguns que são considerados pela Secretaria de Cultura, Turismo e Desporto amador os mais relevantes da cidade, como por exemplo o Espaço Mestre Zuza (figura 2), popularmente conhecido como Espaço Cultural.

Figura 2: Espaço Cultural Mestre Zuza



Fonte: Aatoria nossa (2020)

O espaço fica localizado no centro da cidade e ao longo do ano é palco de grandes eventos citados anteriormente como a semana da cultura, festividades natalinas e juninas.

Outro local é a Fazenda e Pousada Lar de Glória, a Fazenda Glória, além de ponto turístico e histórico de Cupira, é a melhor opção na cidade para quem busca um hotel-fazenda para se hospedar.

Figura 3: Fazenda Glória



Fonte: Site Fazenda e Pousada Lar de Glória (2020)

A fazenda oferece uma grande área de lazer com piscina (figura 3), passeios pelo lago com pedalinhos, além do amplo espaço verde ao seu redor.

A serra olho d'água é um atrativo turístico para quem é apaixonado pela natureza e por trilhas, a serra fica localizada no sítio olho d'água e todos os anos recebe uma grande quantidade de visitantes (figura 4). Na semana santa este número aumenta, devido alguns cristãos católicos que vão visitar e alguns vão pagar promessas, escalando a serra.

Figura 4: Serra olho d'água



Fonte: Site Oficial Prefeitura Municipal de Cupira (2020)

Existem outros pontos da cidade que não estão citados como turísticos, mas que devem ser levados em consideração pois têm seu valor histórico e

contribuem para a valorização da cultura da cidade. Temos como exemplo a Igreja Matriz São João Batista, localizada no centro da cidade (figura 5).

Figura 5: Igreja São João Batista



Fonte: Autoria nossa (2020)

Fundada em 1963, a igreja é o local da fundação de eventos religiosos conhecidos na região, como por exemplo a Caminhada da Fé, evento que reúne centenas de fiéis por ano. Recentemente foi construído o centro pastoral ao lado da igreja, ampliando assim sua área de recepção aos fiéis.

A Praça Coronel Antônio Marinho é local muito importante pois foi onde surgiu a cidade de Cupira por volta de 1881 (figura 6), como já foi citado anteriormente, entre essa praça e a igreja que se localiza ao lado, havia uma árvore baraúna habitada por abelhas da espécie cupira, o local que até então fazia parte do município de Panelas passou a ser chamado de Cupira, em alusão aos insetos.

Figura 6: Visão ampla da praça



Fonte: Autoria nossa (2020)

A praça localiza-se no centro da cidade, mas muitas pessoas, moradores ou visitantes, não sabem da sua história devido à falta de informações no local.

A Igreja Nossa Senhora Auxiliadora é a mais antiga da cidade (figura 7), localiza-se ao lado da praça Coronel Antônio Marinho e como já foi citado antes, foi entre elas que a cidade surgiu.

Figura 7: Vista frontal da igreja



Fonte: Autoria nossa (2020)

A Praça Ana Letícia de Andrade Silva (figura 8) é uma das maiores da cidade, de fácil acesso, com brinquedos e uma grande área de lazer, é um lugar disponível para o entretenimento dos cupirenses e visitantes.

Figura 8: Praça Ana Letícia



Fonte: Autoria nossa (2020)

Existe também a Rodoviária municipal (figura 9), que apesar de não ser considerada um ponto turístico, os arredores do local são utilizados como pátio

para festividades, como a tradicional festa de Santos Reis, evento anual que reúne população e visitantes das cidades vizinhas, trazendo diversas atrações musicais

Figura 9: Rodoviária municipal



Fonte: Autoria nossa (2020)

Sendo assim, é um local relevante a ser conhecido por ser ponto de referência e palco de uma grande festa.

Mais um ponto turístico religioso que temos em Cupira é o oratório da misericórdia (figura 10), localizado em um ponto alto da cidade, proporciona uma vista privilegiada e ampla da mesma. É visitado por fiéis que buscam fazer suas preces, mas também por pessoas que querem admirar a vista e o pôr do sol.

Figura 10: Oratório da Misericórdia



Fonte: Paróquia São João Batista (2018)

Assim, ao selecionarmos os pontos mais relevantes da cidade de Cupira, foi possível nomeá-los em três categorias: históricos, religiosos e ambientais. Partindo deste ponto, buscou-se desenvolver uma rota turística que servisse de orientação para os visitantes da cidade, e ao fazer essa

nomeação, apresenta-se a intenção de proporcionar uma melhor experiência aos turistas que poderão escolher qual caminho seguir, de acordo com seus interesses. Para isso, iremos nos basear na técnica do *wayfinding design*, que é uma forma de orientação que proporciona uma melhor comunicação entre o ambiente e os usuários, estimulando mais ainda a sua percepção.

5.1.1 WAYFINDING DESIGN

Ao dialogar sobre uma boa sinalização é importante falar sobre *wayfinding design*. “Voltado ao movimento orientado, utiliza-se da aplicação dos recursos da sinalização para orientar e auxiliar os usuários a chegarem a determinado destino com segurança, tornando a experiência dos mesmos agradável.” (CARDOSO, SCHERER, SILVA, et al., 2011). Ou seja, *wayfinding design* é basicamente uma forma de orientar o deslocamento dos usuários em determinado ambiente, com o auxílio de mapas, placas, folders etc. que ajudam na sua percepção.

Kevin Lynch foi o primeiro a falar sobre o termo *Wayfinding* no seu livro “A imagem da cidade” em 1960, voltado para a área de arquitetura e urbanismo, o sistema envolvia ruas, limites, bairros etc. Segundo Leão (2017) ao longo dos anos o conceito evoluiu para orientação intuitiva, basicamente ajudando o indivíduo a saber onde está e mostrar aonde ele quer ir. Seguindo as etapas de orientação, escolha de rota, observação da rota e reconhecimento do destino, o sistema ajuda o usuário a chegar ao local desejado por conta própria, sem ajuda de outras pessoas.

Segundo Velho (2007) aspectos importantes do *wayfinding design* são o planejamento espacial, este para a formação da tomada de decisões, e a comunicação para obter a percepção de espaço, as referências, fluxos e a informação. Portanto, não é apenas um método de aplicação de placas, é uma dinâmica de comunicação entre o ambiente e seus usuários.

Baseando-se nos estudos de Arthur e Passini (1992), Velho ainda diz que os recursos gráficos e formais utilizados para o repasse de informações em um ambiente são tipográficos, ilustrações a mão livre, por computador, fotografia, pictográficos e cartográficos. “O uso de tipografia (palavras, frases, textos) é certamente o principal recurso adotado na transmissão de

mensagens e seu uso baseia-se na premissa de que todas as pessoas são alfabetizadas, e podem ver e compreender as informações.” (VELHO, 2007, p. 53).

Entretanto, não se pode afirmar que todas as pessoas que frequentam determinado ambiente são alfabetizadas, então foi levado em consideração e desenvolvidos sistemas acessíveis e inclusivos, como imagens e pictogramas universais que servem de ferramenta de informação para alcançar o máximo de pessoas possível.

Outra ferramenta que foi utilizada como meio de identificação de ambientes e rotas foi o uso das cores, que podem ser aplicadas em grupos pré-determinados para serem identificados facilmente pelos usuários. Também deve-se pensar no *wayfinding* para facilitar a vida das pessoas com deficiência e mobilidade reduzida, com o uso de Braille e alto relevo nas placas, piso tátil etc.

Dentre as interfaces humano/ambiente, o deslocamento de um ponto ao outro para realizar determinada atividade é uma tarefa que abarca: (1) o processamento da informação (advinda dos diversos elementos que compõe o ambiente), (2) a decisão da melhor rota, (3) o monitoramento da rota para confirmar o caminho certo e (4) o reconhecimento do destino. Essas são questões cognitivas integrantes da orientação espacial no ambiente construído. Envolvem custos humanos quando o usuário, ao acionar seu mapa mental do ambiente, não consegue cumprir todas ou alguma das etapas de sua tarefa – sair/ navegar/ chegar e reconhecer o destino, a partir das informações captadas. (RANGEL, MONT’ALVÃO, 2015, p.167).

Por isso o *wayfinding design* é uma ferramenta importante para ser aplicada em projetos, sejam eles arquitetônicos ou de design, pois também é uma maneira de atrair as pessoas para aqueles espaços, pois elas irão perceber que é mais fácil se locomover no mesmo, assim, o atrativo se tornará mais interessante e confortável para quem procura. É fundamental que se estude as melhores propostas para a aplicação, tanto para o projeto de sinalização que será elaborado, quanto para a rota turística. É importante focar

nas características da cidade e do público alvo, para que seja especial e voltado para as necessidades do público em geral.

6 DESIGN E SINALIZAÇÃO

Ao discutir sobre o significado do termo “design” surgem muitas questões, pois é um assunto bem amplo e muito discutido. Segundo Denis (2000) design tem diferentes significados, a palavra na língua inglesa se refere tanto à ideia de plano como desígnio, intenção, quanto à ideia de configuração, arranjo e estrutura. Ele ainda diz que a origem mais remota da palavra vem do latim *designare*, verbo que abrange os sentidos de designar e desenhar.

A palavra design em inglês é usada tanto como substantivo como verbo. Em sua função de substantivo, design geralmente se refere a algum objeto ou coisa. Como verbo, habitualmente se refere a um processo ou a uma série de atividades. Para atender aos objetivos desta definição, a palavra design deve ser entendida somente como verbo, acentuando-se que design deva ser compreendido como um processo. (MILLER, 1988. Traduzido do original “the definition of design” por João de Souza Leite 1997).

Sendo assim, design significa uma ação, é todo um caminho a ser percorrido até chegar em determinado resultado, não é denominado apenas como o produto final. Por isso, Miller (1988) diz que design é a atividade de criação, é um conjunto de eventos preenchidos pelo pensamento que leva à criação de algo a ser projetado. Ele afirma que design não é o “produto”, mas que um “produto” é o resultado do design. Para o autor, “design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa.” (MILLER, 1988, traduzido do original “The definition of design” por João de Souza Leite, 1997). Portanto, tudo o que está em volta é design, produtos que foram pensados e desenvolvidos para melhorar a qualidade de vida do ser humano.

Design é criação, conceito; é cor, forma, textura, e muitas pessoas ainda não sabem as áreas que alcança. Por se tratar de uma área muito ampla, alguns campos da atuação de um designer são pouco populares, então as pessoas podem achar que tal serviço foi feito por outro profissional. Existem vários segmentos na área, como o design digital, design sustentável, design de moda, design gráfico, design de produto, design de interiores etc., e o termo de maior ênfase neste projeto é o design de sinalização.

O termo sinalização ganha a cada dia mais destaque na pesquisa em design, devido à sua relevância nas cidades e ambientes de uso comum, em especial quando se trata de uma sinalização acessível, em que mais usuários são beneficiados quando as aplicações são também inclusivas. O design de sinalização surge para que haja uma comunicação entre um ambiente e seu usuário, facilitando a vida das pessoas e melhorando a sua experiência, fazendo-as sentir seguras, conectando-as ao local em que elas estão.

Design de sinalização é mais do que o simples projeto de comunicação visual para um ambiente: é, antes de tudo um meio de organizar e pensar a relação entre os espaços construídos, seus usuários, a tecnologia de materiais e os processos de fabricação, além da própria comunicação. Constitui uma das disciplinas mais completas do design, pois reúne, em um só corpo teórico, todos os fundamentos que um designer necessita para atuar profissionalmente. (D'AGOSTINI, 2017, p.26)

D'Agostini (2017, p. 58) ainda afirma que uma sinalização tem como função ambientar, reforçando a particularidade do espaço; identificar, tornando-o reconhecível; demarcar, definindo de maneira clara os limites do local; instruir, fazendo com que o usuário conheça um determinado conteúdo; orientar, indicando um caminho; proteger, deixando claro se há perigos no ambiente; promover, destacando um lugar colocando-o em evidência e regulamentar, deixando claro as regras a serem seguidas em determinado espaço.

Percebe-se na fala de D'Agostini que uma sinalização adequada é de grande importância para um ambiente, para valorizá-lo e dar suporte, no caso de um ponto turístico, fazendo com que moradores e turistas se sintam atraídos a visitar o lugar e sentir-se seguros nele, proporcionado destaque a cultura e resgatando a história de um povo. Ainda falando sobre isso, D'Agostini aponta que

O design de sinalização tem como objetivo estudar os métodos, os processos e o conjunto de componentes que envolvem o projeto de comunicação para os espaços construídos, utilizando dados de pesquisas sobre o ambiente, o usuário, a forma e a informação. É uma disciplina fundada sobre os pilares da área de projeto e, em virtude disso, precisa acompanhar a evolução de métodos de trabalho, os processos tecnológicos, bem como as modificações na relação entre a comunicação dos ambientes com os seus usuários. (D'AGOSTINI, 2017, p.26).

Ainda assim, o ramo do design em geral ainda é muito subestimado, e o mesmo pode acontecer com o design de sinalização. Algumas vezes é considerado como algo secundário, em muitas situações as empresas optam pelo mais barato e não chegam a contratar profissionais adequados para realizarem o projeto, podem considerar uma sinalização algo não complexo, que se trata apenas de placas com setas e nomes, sem levar em consideração todo o estudo por trás disso, um estudo sobre os vários aspectos do ambiente e dos usuários em questão.

Ao desenvolver um projeto como este, é necessário estar atento às novidades na área da tecnologia, produção de materiais, e o mais importante, levar sempre em consideração a percepção do usuário (D'AGOSTINI 2017). É um projeto complexo e repleto de detalhes, que vão desde os materiais escolhidos para as placas até a harmonia estética presente nelas que as tornam um conjunto. É preciso estar atento também às limitações do espaço e dos usuários, a questão da acessibilidade está ganhando cada vez mais visibilidade e é essencial que todo projeto seja feito de maneira acessível, para acolher o maior público possível.

O design de sinalização é essencialmente um projeto, elaborado por profissionais capazes de fazer uma leitura de problemas de comunicação encontrados em um ambiente e, assim, gerar as soluções exigidas para cada local. Trata-se de uma visão diferenciada que busca trabalhar com um olhar dos próprios usuários desses espaços. Sua dedicação está em conhecer as particularidades dos ambientes, perceber problemas de comunicação e adaptar informações úteis aos diferentes usuários desses locais. Por isso, a tarefa de elaborar um projeto, muitas vezes, depende da união de diversas especialidades, como a arquitetura, a engenharia, o design gráfico, a publicidade, a antropologia etc. (D'AGOSTINI, 2017, p.33)

Portanto, nota-se é necessário a colaboração de profissionais de diversas áreas para desenvolver um projeto de sinalização, como arquitetos e engenheiros que detalhem o dimensionamento e infraestrutura do ambiente, antropólogos e ergonomistas para que o indivíduo seja colocado como prioridade, para que saibamos de suas limitações, necessidades e interações com o ambiente, designers gráficos e de produto para desenvolverem os sistemas aplicados ao projeto. São necessários olhares e técnicas diferentes, então tem de se estar ciente de que o trabalho em equipe é essencial para a realização de um bom projeto.

Quando se fala em sinalização, muitas pessoas associam diretamente a placas, e elas são realmente ferramentas importantes nesse processo. De forma geral, existem cinco tipos de placas, são elas: orientadoras, informativas, direcionais, indicativas e restritivas/reguladoras. Cada uma dessas placas é colocada em pontos estratégicos para que possam exercer a sua função de dar suporte ao usuário nas situações necessárias, e suas funções são bem literais aos seus nomes.

A placa orientadora (figura 13) serve para orientar o usuário no espaço, contendo informações sobre o que há no ambiente, mostrando as opções disponíveis para o indivíduo decidir para onde quer ir; placa informativa (figura 14) apresenta informações detalhadas sobre determinado ambiente, como data de inauguração, ou descreve as características de algum ambiente ou espécie; Placas direcionais (figura 15) apontam a direção de espaços em determinado ambiente; placas indicativas (figura 16) indicam o local ou ambiente; as placas restritivas/reguladoras (figura 17) indicam as áreas com acesso restrito ou regulam alguma ação no ambiente, auxiliando na regulamentação do espaço.

Figura 11: Tipos de placas



Fonte: Autoria nossa (2020)

Cada ambiente deve ser analisado de forma atenciosa para que as placas sejam aplicadas corretamente, de acordo com suas funções, buscando proporcionar uma melhor experiência ao usuário que necessita de orientação.

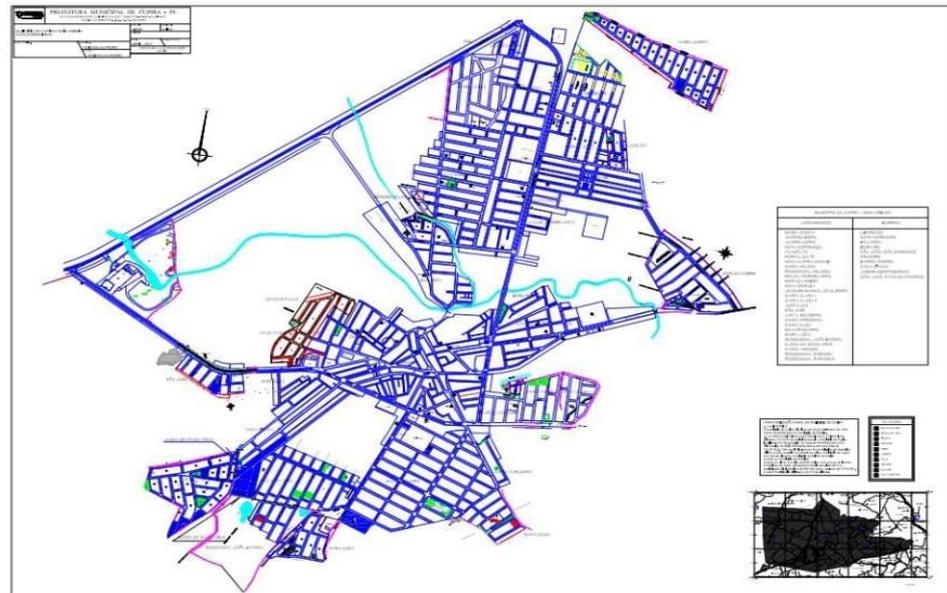
Se tratando de uma sinalização turística é necessário seguir alguns princípios, segundo o Guia Brasileiro de Sinalização Turística devemos cumprir o estabelecido no código de trânsito brasileiro, seguir um padrão preestabelecido quanto a formas, cores, pictogramas etc., selecionar trajetos que facilitem a vida dos usuários, garantir a integridade dos monumentos destacados e estar atento para que ela não impeça a sua visualização, oferecer as mensagens necessárias aos usuários, manter coerência nas informações, estar sempre conservada, limpa e bem fixada, entre outros. Este guia ainda diz que a Sinalização de Orientação Turística é

a comunicação efetuada por meio de um conjunto de placas de sinalização, implantadas sucessivamente ao longo de um trajeto estabelecido, com mensagens escritas ordenadas, pictogramas e setas direcionais. Esse conjunto é utilizado para informar os usuários sobre a existência de atrativos turísticos e de outros referenciais, sobre os melhores percursos de acesso e, ao longo destes, a distância percorrida para se chegar ao local pretendido.

Sendo assim, observa-se que uma sinalização de orientação turística adequada é de grande importância para dar suporte aos turistas que visitam uma cidade, proporcionando uma experiência mais confortável e segura ao longo do seu percurso. Mesmo se tratando de uma cidade pequena, é essencial que os seus visitantes tenham esse tipo de assistência, e que seja de boa qualidade, principalmente quando se têm eventos que atraem muitos turistas e que conseqüentemente se interessam em visitar seus atrativos.

A seguir apresenta-se a planta baixa da cidade, ela será utilizada para identificarmos os pontos turísticos selecionados para serem sinalizados, a partir dessa identificação, poderemos traçar uma rota turística guiada por cores com o objetivo de otimizar a experiência do turista.

Figura 12: Planta baixa da cidade de Cupira-PE



Fonte: Secretaria de Infraestrutura (2017)

As cores escolhidas para serem aplicadas nas placas são as cores presentes na identidade visual da cidade de Cupira. É uma maneira de dar mais ênfase ao regionalismo e dar mais familiaridade ao projeto. Essas cores estão presentes em vários espaços públicos da cidade como praças, escolas municipais, secretarias de saúde e educação, etc; e ao ver essas cores o indivíduo logo associa que o local ou objeto pertence ao município.

O projeto se trata de uma rota guiada por cores, então as cores serão utilizadas como forma de guiar o usuário pela rota e chegando ao local ela encontrará placas que vão ter essas mesmas cores. Para haver uma maior organização, os pontos turísticos foram divididos em três categorias: históricos, religiosos e ambientais. A cor azul corresponde aos pontos turísticos históricos, a cor vermelha aos religiosos e a verde aos ambientais, o objetivo é que as cores presentes na rota e também nas placas de cada ponto tragam facilidade para o usuário e que isso deixe a identidade do local ainda mais forte.

Figura 13: Identificação dos pontos turísticos na planta baixa



Autoria nossa (2021)

O estudo da semiótica mostra a importância e o impacto que a percepção visual tem na execução de um projeto, os signos e símbolos utilizados nas composições levam a interpretações individuais que podem ser semelhantes ou não. “O repertório é um recorte do acervo que cada indivíduo constrói no decorrer da sua vida. São todos os valores, conhecimentos históricos, afetivos, culturais, religiosos, profissionais e experiências vividas.” (NIEMEYER, 2007, p. 29), o repertório influencia diretamente na nossa percepção pois é tudo aquilo que se tem construído no imaginário ao longo da vida, a interpretação das informações é feita a partir dessa base de conhecimentos pré-existentes.

Em seu livro, Niemeyer fala sobre o gerador, mensagem e interpretador. O gerador repassa a mensagem para o interpretador, ela também fala sobre a importância do gerador conhecer o repertório do interpretador, já que o repertório é fundamental para a percepção da mensagem, “Quanto mais o Gerador tem conhecimentos do repertório do Interpretador (e os aplica) maior será a possibilidade de êxito de seu propósito comunicacional”. (NIEMEYER, 2007, p.30)

6.1 MATERIAIS

Para a construção das placas foram pensados em materiais que se adequem ao ar livre, pois é de extrema importância que a placa seja resistente às mudanças de clima e diferentes temperaturas. Segundo D'Agostini, o aço galvanizado é um dos materiais mais utilizados para fabricação de suportes que são expostos ao ar livre pois é bastante resistente e é um tipo de aço que passa por um tratamento anticorrosivo por meio de imersão do aço carbono em zinco. Por esse motivo o material foi escolhido para ser utilizado na estrutura das placas, para aplicação das informações nas placas foi escolhido o vinil adesivo, material que também se adequa ao meio externo.

O vinil adesivo foi utilizado para aplicar as informações à chapa de aço, foi feito um layout e definidas as cores que se adequam a cada placa. O vinil adesivo, que é produzido a partir de polímeros de PVC, é bastante utilizado em projetos de sinalização devido a sua diversidade de cores e texturas. “O vinil adesivo é um filme ou película plástica versátil e maleável, que adere à superfície de um liner, uma espécie de papel acetinado que o protege da sujeira.” (D'AGOSTINI, 2017, p. 240). É um material bem diverso, tem superfície fosca, brilhosa, colorido, translúcido etc.

Para unir as duas peças que compõem a placa, além do sistema de encaixe, foi utilizada cola de poliuretano, que é uma cola super resistente utilizada em construção civil, interiores, indústria automotiva etc.

6.1.1 SISTEMAS

Sistema de informações

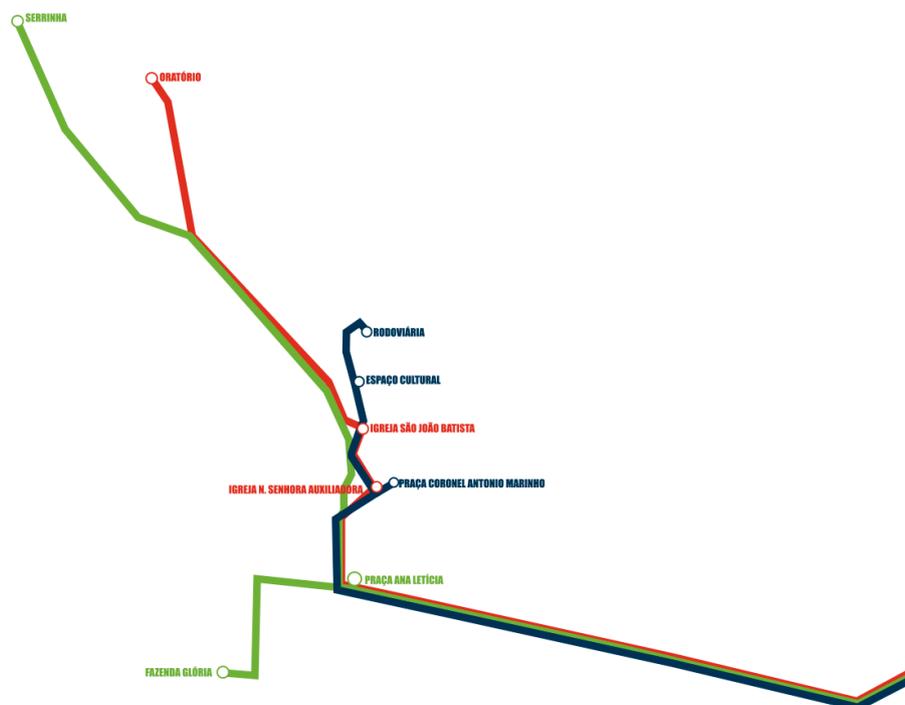
Cupira é uma cidade localizada no interior do Estado de Pernambuco, medindo uma ampla área de 95,155 km² (figura 01). Segundo o último censo do IBGE em 2010, havia 23.390 habitantes na cidade, em 2020 a população estimada é de 24.173 habitantes. A cidade fica a cerca de 170 km da capital Recife e tem como cidades vizinhas Agrestina, Altinho, São Joaquim do Monte, Lagoa dos Gatos, Belém de Maria e Panelas. Para a aplicação do projeto foi necessária uma análise na planta baixa da cidade para identificar em quais pontos seria necessário a aplicação de uma placa, durante o percurso da rota até o seu destino final.

Sistema ambiental

Cupira é uma cidade que vem se destacando no estado com seus eventos e atrações turísticas cada vez mais frequentes. Com festas, festivais, eventos religiosos etc., atrai muitos turistas de cidades e estados vizinhos. Apesar de ser uma cidade pequena, causa confusão para quem chega e não sabe onde se localiza cada local, sempre precisando de ajuda de terceiros para cumprir sua rota. A cidade tem uma sinalização bastante escassa e nos mostrou ao longo do projeto o quanto é necessário a aplicação de uma sinalização turística na mesma.

Na imagem a seguir mostra-se o fluxo turístico da cidade, a rota a ser percorrida para alcançar os pontos turísticos destacados.

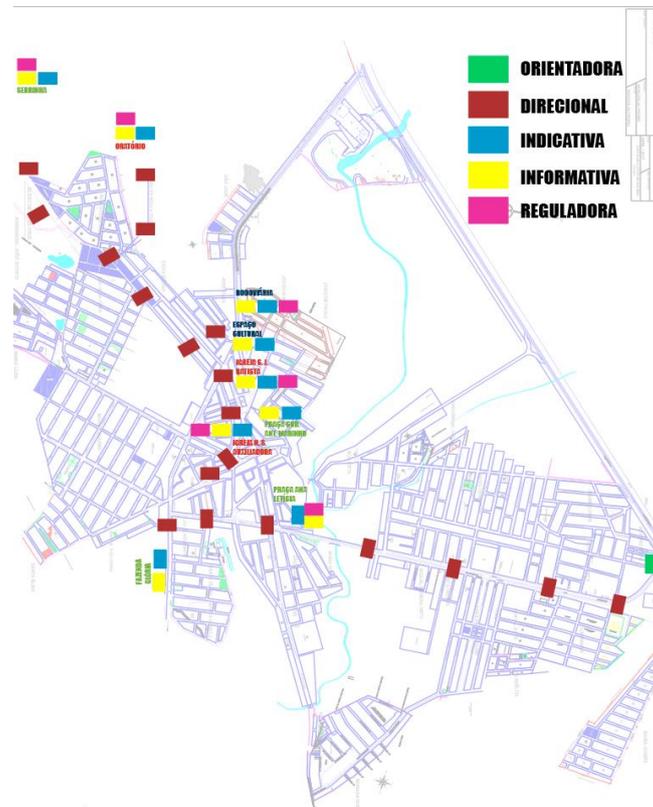
Figura 14: Rota turística guiada por cores



Autoria nossa (2021)

Na planta baixa foram sinalizados os locais que precisam de placas e quais tipos são necessários em cada um deles, as cores ajudam a diferenciar uns dos outros.

Figura 15: Identificação dos tipos de placas na planta baixa



Autoria nossa (2021)

6.1.1.1 PICTOGRAMAS

Os pictogramas são ferramentas essenciais na hora de compor uma sinalização, eles ajudam a complementar o texto ou são usados individualmente pois são uma linguagem universal, onde uma pessoa que não fala o idioma do local ou alguém que não é alfabetizado poderá identificar a mensagem com o suporte dele, levando em consideração que ele seja feito da maneira correta. O livro **Símbolos gráficos: métodos de avaliação de compreensão** de Eliana Formiga trata sobre a temática dos pictogramas e as melhores maneiras de desenvolvê-los e aplica-los.

Ao desenvolvermos um projeto de sinalização para uma cidade, temos que nos atentar aos possíveis receptores dessa sinalização, pois se trata de um local que irá receber uma grande variedade de pessoas, de diferentes idades, níveis de escolaridade, faixa etária, cultura etc. “O uso dos ícones, pictogramas e símbolos gráficos co-conceituais como signos de informação

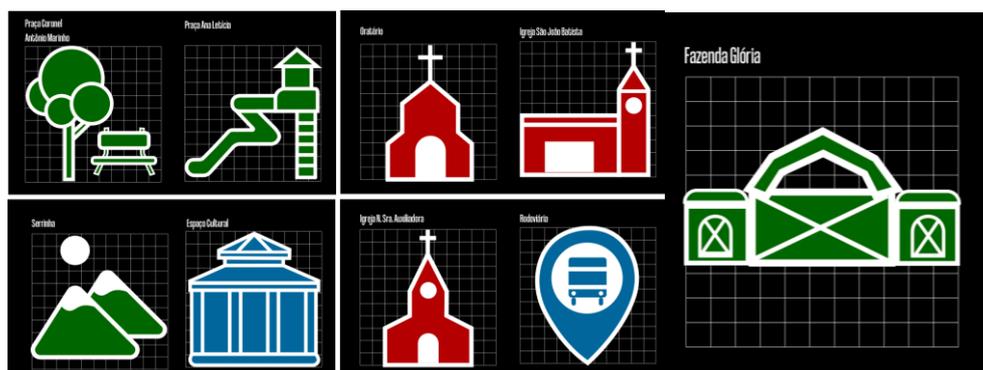
democratiza a informação e facilita a comunicação entre as diversas culturas.” (FORMIGA, 2011, p.23), utilizados de maneira correta os pictogramas podem comunicar independentemente de textos presentes nas placas.

Porém, antes de utilizarmos os símbolos gráficos foram estudadas as possíveis pessoas que vão fazer uso dessas informações, segundo Formiga, as diferentes formas de compreensão se devem a fatores humanos como: gênero, idade, nacionalidade e experiências culturais. Sendo assim, é necessário considerar os diferentes níveis de entendimento e sempre buscar alcançar a todos,

Se o padrão internacional de pictogramas vai se tornar efetivo universalmente deverá ser empregado consistentemente em todo o mundo. Esse é o objetivo. Para alcançá-lo devemos ter a preocupação de assegurar sua legibilidade, fomenta o reconhecimento público e permitir a flexibilidade com respeito às condições do entorno e problemas de desenho específicos. (FORMIGA, 2011, p.31).

É preciso trabalhar com um conjunto de ferramentas para se obter uma boa sinalização, a combinação de textos, símbolos direcionais, pictogramas, cores, formas etc ajudam a compor uma sinalização clara e acessível. Foram desenvolvidos pictogramas simples e de fácil entendimento, para que ao olhar para a figura o indivíduo possa rapidamente identificar do que se trata o local

Figura 16: Pictogramas



Autoria nossa (2021)

6.1.1.1 TIPOGRAFIA

Foi escolhida uma tipografia clássica sem serifa, o objetivo era transmitir a informação da forma mais clara e legível possível.

Fonte tipográfica: CoolveticaCompressed-Regular

Alinhamento: Alinhar a esquerda

Tamanho: 150 pt

Demonstração:

Figura 17: Fonte tipográfica utilizada nas placas

Abc
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Autoria nossa, 2021

A escala humana demonstra a altura real das placas ao lado da silhueta humana.

Figura 24: Escala humana



Autoria nossa (2021)

7 DETALHAMENTO DO PROJETO

A seguir mostra-se o processo de construção das placas, detalhando formas, cores, tipografia, vistas e o seu tipo. Ao final do projeto escrito, nos apêndices, temos mockups realistas que mostram o design das placas em diferentes estruturas.

A placa é composta por uma chapa de aço galvanizado medindo 70 centímetros de altura por 50 centímetros de largura para sua base, sobre a chapa foi aplicado um vinil adesivo medindo 60 centímetros de altura por 40 centímetros de largura; para fixá-la ao chão temos outra chapa de aço galvanizado que possui uma abertura na lateral para que receba o encaixe da outra parte da placa, a mesma tem a altura de 1,70 metros.

Todas as placas têm a mesma estrutura, design e layout, as cores e informações se dão de acordo com seu tipo e função. São apresentadas todas as vistas, a frontal mostra detalhadamente as medidas de cada parte da placa, assim como as vistas lateral e superior, mostra-se a vista explodida que nos ajuda a vê-las de maneira mais realista.

Figura 19: Detalhamento da placa indicativa



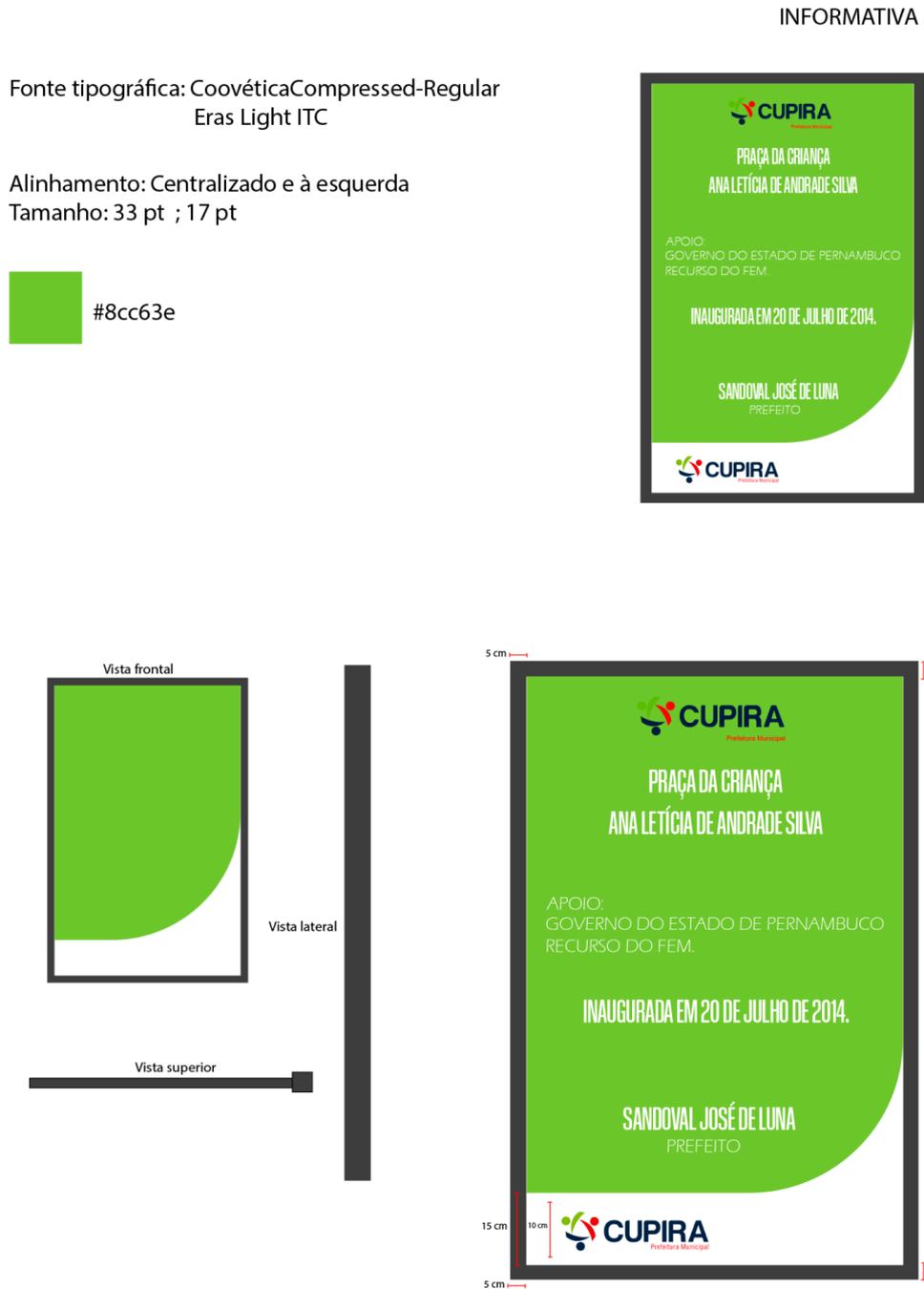
Fonte: Autoria nossa (2021)

Figura 20: Continuação do detalhamento da placa indicativa



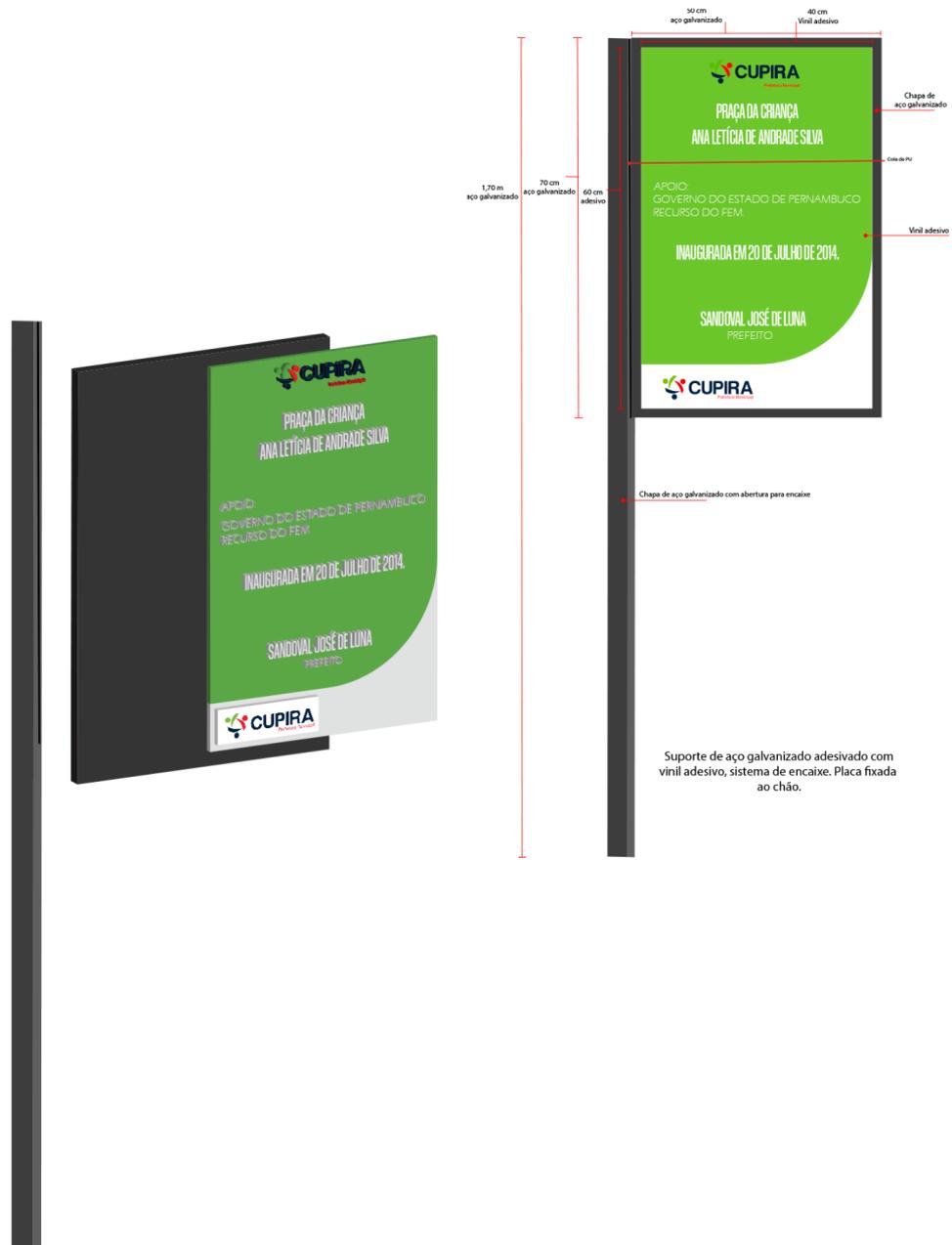
Fonte: Autoria nossa (2021)

Figura 21: Detalhamento da placa informativa



Fonte: Autoria nossa (2021)

Figura 22: Continuação do detalhamento da placa indicativa



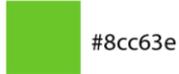
Fonte: Autoria nossa (2021)

Figura 23: Detalhamento da placa reguladora

REGULADORA

Fonte tipográfica: CoovéticaCompressed-Regular

Alinhamento: Centralizado
Tamanho: 67 pt ; 78 pt



Fonte: Autoria nossa (2021)

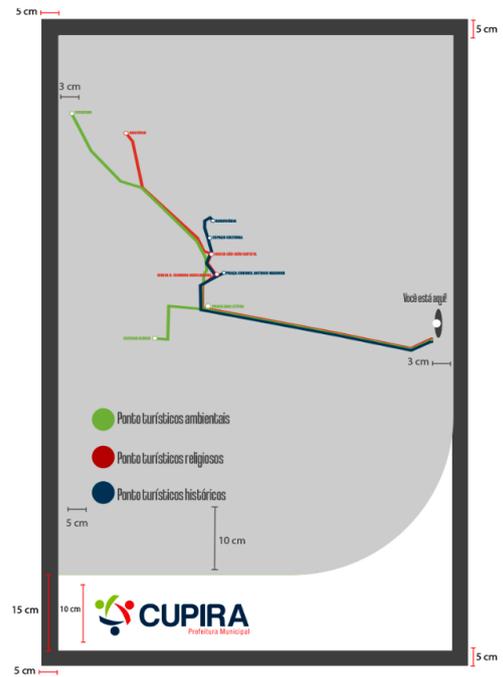
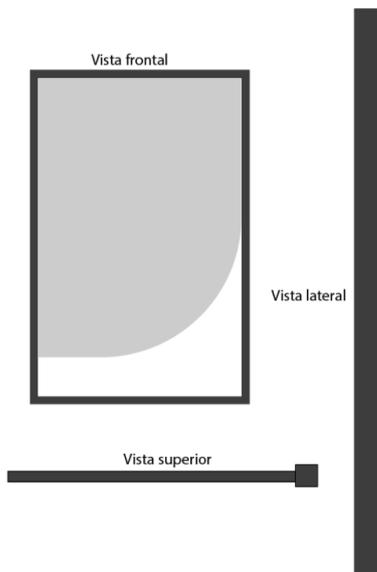
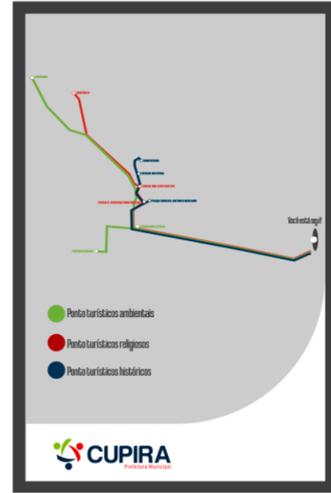
Figura 25: Detalhamento da placa orientadora

Fonte tipográfica: CoovéticaCompressed-Regular

Alinhamento: Centralizado e à esquerda
Tamanho: 22 pt

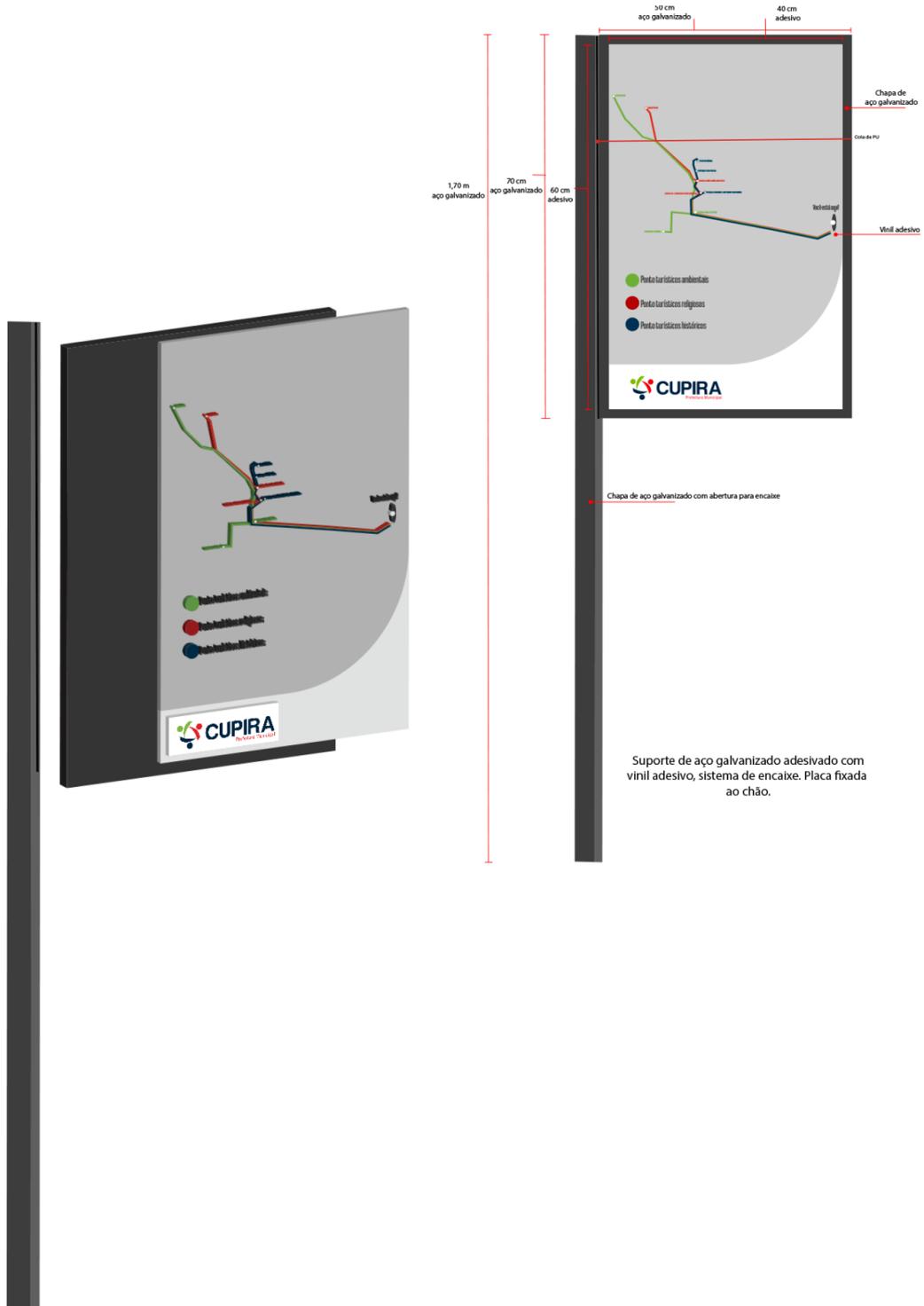


ORIENTADORA



Fonte: Aatoria nossa (2021)

Figura 26: Continuação do detalhamento da placa orientadora



Fonte: Autoria nossa (2021)

Figura 27: Detalhamento da placa direcional



Fonte: Aatoria nossa (2021)

Figura 28: Continuação do detalhamento da placa indicativa



Fonte: Autoria nossa (2021)

8 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao concluir o projeto reforçou-se ainda mais, diante dos envolvidos, a importância da aplicação de um projeto de sinalização turística para a cidade de Cupira. Percebe-se que a falta de informações desvaloriza os pontos turísticos que seriam bem mais aproveitados se as obtivessem. Com todas as informações expostas de maneira clara e objetiva, os turistas e moradores poderão identificar os locais com mais facilidade e logo perceber o que ele tem a oferecer.

A rota turística guiada por cores auxilia na escolha de quais lugares visitar de acordo com sua preferência, assim como dá suporte para que haja maior aproveitamento de tempo durante a visitação. Além disso, seria de bom tom sugerir não só apenas um projeto de sinalização turística, mas sim, um projeto de sinalização urbana para ser aplicado em todas as ruas da cidade, dessa forma todos se beneficiarão das informações dispostas pela cidade e, especialmente os turistas, teriam uma melhor experiência ao visitá-la.

A pesquisa em questão foi de grande contribuição para a formação almejada como designer, por trazer novos olhares e perspectivas sobre ambientes em geral, sobre percepção visual e transmissão de mensagens visuais. É importante que todo designer tenha uma experiência como essa, de tentar olhar o mundo com os olhos do outro para que seja possível desenvolver projetos que busquem facilitar cada vez mais a vida do indivíduo.

Para o projeto em questão seria de extrema relevância buscar aperfeiçoá-lo focando na acessibilidade, pensando em maneiras de melhorá-lo ainda mais para que possa servir de ferramenta para todos. A presente pesquisa está vinculada ao LabDIn (Laboratório de Design Inclusivo) da UFPE-CAA, seria uma notável e importante parceria para aprimorar ainda mais o projeto.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Eduardo; SCHERER, Fabiano de Vargas; SILVA, Régio Pierre da; SILVA, Tânia Luisa Koltermann da; TEIXEIRA, Fábio Gonçalves. **Design de Sinalização: representações gráficas como ferramenta de análise para contribuição metodológica.** São Paulo, 2011, NDGA – Núcleo de Design Gráfico Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: < <https://ndga.files.wordpress.com/2011/09/design-de-sinalizac3a7c3a3o-contribuic3a7c3a3o-metodolc3b3gica.pdf> >, acesso em 09 de nov de 2020.

CUPIRA. **Dados do município.** Disponível em <<http://cupira.pe.gov.br/cupira/a-cidade/>>, acesso em 28 de out de 2020.

CUPIRA. **Onde todas as culturas se encontram.** Cupira, 2018. Disponível em: <<http://cupira.pe.gov.br/2018/10/participe-da-semana-multicultural-edicao-2018/>>, acesso em 29 de out de 2020.

D'AGOSTINI, Douglas. **Design de sinalização.** São Paulo; Blucher, 2017. 368p. .il.color.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design.** São Paulo; Edgard Blucher, 2000. Disponível em: <https://www.academia.edu/26198140/Uma_Introdução_à_História_do_Design_Rafael_Cardoso_Denis>, acesso em: 02 de out. de 2020.

Fazenda e Pousada Lar de Glória. **Um lugar privilegiado pela natureza.** Disponível em: <<http://lardegloria.com.br/>>, acesso em 31 de out de 2020.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **População no último censo.** Brasil, 2010. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/p=e/cupira/panorama>>, acesso em 28 de out de 2020.

Instagram Cupira Oficial. Disponível em: <<https://www.instagram.com/cupiraoficial/>>, acesso em 29 de out de 2020.

IPHAN, EMBRATUR, DENATRAN. **Guia Brasileiro de Sinalização Turística.** Disponível em <<http://www.bancodevideos.turismo.gov.br/guia/conteudo/principal.html>>, acesso em: 19 de nov de 2020.

MILLER, R. William. **A definição de design.** 1988, traduzido do original “The definition of design” por João de Souza Leite, 1997. Disponível em: <https://www.academia.edu/15847251/William_Miller_A_definição_de_design_The_definition_of_design>, acesso em 02 de out. de 2020.

MOVIMENTOS JUVENIS BRASILEIROS PARTE 7. 2011. Disponível em: <[movimentosjuvenisbrasileirosparte7: Placa Ato Solene de Inauguração do Campus de Vitória de Santo Antão da UFPE \(coletada em 28 fev. 2011\)](#)>, acesso em 29 de nov de 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano, FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em <E-book Metodologia do Trabalho Científico.pdf>, acesso em 27 de nov de 2020.

RANGEL, Márcia M.; MONT'ALVÃO, Cláudia R.; **A observação do comportamento do usuário para o wayfinding no ambiente construído**. Rio de Janeiro, 2015, Estudos em design, Revista (online). Disponível em <<https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/viewFile/277/203>>, acesso em 20 de nov de 2020.

VELHO, Ana Lucia de Oliveira Leite; MAGALHÃES, Cláudio de Freitas. **O design de sinalização no Brasil: a introdução de novos conceitos de 1970 a 2000**. Rio de Janeiro, 2007. 184 f. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=11097@1>>, acesso em 25 de set. de 2020.

Visual, placas e comunicação. **Sinalização dentro do ambiente escolar**. 2017. Disponível em: <<https://visualplacas.com.br/sinalizacao/>>, acesso em 17 de nov de 2020.

LOBACH, Bernd. Design Industrial: **Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo, Blucher, 2000.

FORMIGA, Eliana. **Símbolos gráficos: métodos de avaliação de compreensão**. São Paulo, Blucher, 2011.

Maria Márcia Gomes da Silva

NEM TODO CAMINHO DÁ NA ROÇA: uma proposta de rota turística planejada
para a cidade de Cupira-PE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de relatório científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Aprovado em: 21/12/2021.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Marcela Fernanda de C. G. F. Bezerra (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Profa. Dra. Renata Garcia Wanderley (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Mirelly Vieira Guedes (Examinadora Externa)
Analista de Inovação - Armazém da Criatividade Caruaru