



Planner Star Catcher

Gamificação aplicada ao Planner 2023 da
Mishi Papelaria Artesanal

Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho - UNESP
Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação - FAAC

Karina Yuri Yanagiwara

Trabalho de Conclusão de Curso em Design
Orientação: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi
2022

✦ Agradecimentos

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram para concluir esse projeto. A todos que fizeram parte da minha jornada de aprendizado em design. Ao meu orientador que me acolheu e me guiou em momentos de incertezas. À minha banca, Profa. Dra. Cássia Carrara e Prof. Me. Guilherme Contini, por gentilmente terem cedido o seu tempo e experiência para avaliarem este trabalho.

Aos meus pais, Clara Yanagiwara e Massayuki Yanagiwara, que proveram educação para que eu chegasse até aqui e que sempre me incentivaram e me inspiraram a criar coisas com as minhas próprias mãos.

Ao meu companheiro, Rafael Caseiro, que me confortou e deu todo o apoio necessário para que eu pudesse concluir este trabalho e buscar a minha realização profissional.

Meus sinceros agradecimentos às minhas irmãs, Paula Yanagiwara e Alexandra Yanagiwara, que construíram a Mishi comigo, possibilitando o desenvolvimento deste projeto, e que me deram imenso suporte, motivação e conhecimento, que me ajudaram a realizar absolutamente tudo neste trabalho.

✦ Sumário

5	Resumo	39	Produção
6	Fundamentação	40	Materiais e Ferramentas
7	Introdução	41	O Processo
8	Mishi Papelaria Artesanal	44	Resultado
10	O Método Bullet Journal	48	Considerações Finais
13	Planner	49	Referências
14	Gamificação		
16	Pré-projeto		
17	Análise de Similares		
21	Metodologia		
23	Identidade Visual		
35	Desenvolvimento		



Resumo

O projeto compreende o desenvolvimento e produção artesanal do Planner Star Catcher de 2023 para a papelaria Mishi.

Os planners têm como função auxiliar as pessoas na gestão de tarefas, e, para que isso possa ser realizado de forma mais leve, o planner que desenvolvi apresenta recursos de gamificação, a fim de incentivar e motivar a conclusão dos objetivos determinados pelo usuário. Para realizar o projeto foram realizados estudos acerca do método bullet journal, gamificação, estrutura de jogos, além de utilizar as técnicas de produção artesanal e caseira que eu e minhas irmãs desenvolvemos ao longo do trajeto que percorremos com a Mishi Papelaria Artesanal.

Palavras-chave: Design Gráfico, Planner, Papelaria, Bullet Journal, Gamificação



Introdução

Planejar metas, organizar compromissos, monitorar as finanças, cuidar da saúde, reservar um tempo para o lazer, tudo isso pode exigir bastante de nossas mentes, e muitas vezes não podemos confiar totalmente em nossas memórias. Para isso, um simples caderno pode nos ajudar. Esta é a proposta da Mishi, a papelaria artesanal que eu e minhas irmãs, Paula e Alexandra, fundamos em 2020, em que nosso principal produto é o caderno pontilhado. O uso de cadernos permite a total flexibilidade para anotar e organizar nossas necessidades individuais e ainda nos proporciona tempo para a introspecção, pois o ritmo mais lento de escrever à mão permite que nossos pensamentos e sentimentos sejam assimilados de forma profunda à medida que acompanham a escrita (CARROLL, 2018).



Mishi Papelaria Artesanal

Ao longo da faculdade eu descobri o método Bullet Journal (de que falarei mais adiante) e, com ele, o caderno pontilhado. A ideia de um caderno não ter linhas, mas, sim, uma grade de pontinhos que serve como um guia, e ainda contar com a liberdade de criar o meu próprio layout de página me encantou de tal forma que eu procurei em diversas papelarias por um caderno pontilhado que tivesse uma boa qualidade de papel, uma capa que me agradasse e que fosse acessível. A busca acabou envolvendo minhas irmãs, que me ouviram falar muito sobre esses cadernos e como eles eram incríveis. Por fim, nós três acabamos nos apaixonando e até testamos alguns cadernos. Porém, parecia que não conseguíamos achar o caderno ideal. De tanto procurar, acabamos encontrando uma loja de materiais para artesãos que vendia papéis pontilhados. Nossa família sempre esteve exercendo alguma atividade manual, e inclusive já tínhamos feitos alguns sketchbooks (cadernos de desenho), então parecia que tínhamos encontrado a solução: produzir nossos próprios cadernos.



Fig 1: Folha pontilhada do caderno da Mishi com o marca-páginas de crochê sobre ela

Naquele momento, nós já tínhamos comprado um caderno ou outro, então, para dar uso àqueles que já tínhamos, a ideia de criar nossos cadernos pontilhados ficou para uma próxima vez. Mas a pandemia do Covid-19 chegou ao Brasil, e minha irmã Alexandra teve que encerrar suas atividades como tatuadora por tempo indeterminado. Por necessidade de ter uma renda, ela continuou criando suas artes, que antes iam para a pele de alguém e agora iam para um papel emoldurado na parede. Não demorou muito para ela se empolgar novamente com a ideia de produzir cadernos com suas próprias ilustrações. Então em dezembro de 2020 fundamos a Mishi, nossa papelaria artesanal.



Fig 2, 3, 4 e 5:
Produtos da
Mishi



A papelaria leva esse nome por causa da nossa mãe, que nomeou de Mishi vários de nossos gatos e até uma coelha, e é por causa dessa história e do amor pelos felinos que os gatos fazem parte da nossa marca e de todos os nossos cadernos, que possuem um marca-páginas feito em crochê no formato de uma cabeça de gato.

Desde então fizemos cadernos, blocos de anotações, planners de mesa, adesivos e tudo o que a gente conseguia fazer com nossas mãos, uma impressora de uso doméstico, uma máquina de corte e uma laminadora. Nos aprofundamos em temas sombrios que se assemelhavam ao estilo de tatuagem da Alexandra, com ilustrações de luas, animais, plantas e ainda lançamos uma coleção toda voltada para a bruxaria natural, com muitos adesivos de plantas, poções, luas e cristais.



O Método Bullet Journal

O método Bullet Journal, criado por Ryder Carroll, é capaz de transformar qualquer caderno em uma ferramenta flexível e prática para organizar a vida. Ele ajuda a preservar o passado e organizar o presente, possibilitando o planejamento do futuro.

“Ao adotar o método Bullet Journal, você automaticamente forma uma hábito regular de introspecção, e aí começa a definir *o que é importante, por que é importante e qual é a melhor forma de chegar a isso*” (CARROLL, 2018, p. 30, grifos do autor).

Em seu livro, Carroll (2018) propõe a segmentação do caderno em quatro coleções principais – registro futuro, registro mensal, registro diário e índice –, das quais apenas a última não é utilizada nos planners, portanto não será abordada neste projeto.

O registro diário pode ser visto como uma lista diária de tarefas e anotações. Carroll (2018, p. 94) afirma que o

“modelo funcional [do registro diário] foi pensado para registrar em tempo real o dilúvio de atividades diárias. Você pode

contar com ele para manter seus pensamentos organizados com pouquíssimo esforço e assim se concentrar no que estiver fazendo no momento”.

O autor também recomenda o uso de ícones para discriminar anotações, sugerindo pontos, barras e traços, por exemplo, além de sinais para indicar se a tarefa foi concluído, se está em andamento, se foi adiada, entre outras ações. O uso desses ícones tornou rápida a forma de registrar a vida, pois são utilizados desenhos de simples reprodução.

Já o registro mensal oferece uma visão geral do que acontecerá no mês. É o momento de “recuar um pouco e respirar fundo antes de mergulhar no mês que se aproxima” (CARROLL, 2018, p. 97).

Por fim, o registro futuro serve para planejar o que nos espera, guardar nele assuntos que serão resolvidos posteriormente, funcionando “como uma máquina do tempo mental que revela os contornos do futuro que você está construindo — para que possa corrigi-lo, se necessário” (CARROLL, 2018, p. 92).

Ao longo de seu livro, Carroll (2018) comenta diversos relatos de pessoas que utilizaram sua metodologia, e entre muitas a que mais me chamou a atenção foi a seguinte:

“Heather Caliri, por exemplo, sofreu com a ansiedade de desempenho desde a infância. Isso roubou sua alegria e sua coragem de experimentar coisas novas, de correr riscos e de desfrutar do que mais amava.

Depois dos filhos, ela passou a ter cada vez menos tempo de se permitir o simples prazer de sentar para ler. Heather então notou que a ansiedade havia se infiltrado em seus hábitos de leitura. Tinha a sensação de que não lia o quanto desejava, que não se dedicava a isso como gostaria e que errava na escolha dos livros. Quanto mais isso a atormentava, mais difícil ficava reservar hora para a leitura.

Então Heather começou a utilizar o nosso método e se surpreendeu com a enorme motivação que sentia ao fazer um “X” nos bullets e com o prazer que representar criativamente sua vida cotidiana em um caderno lhe proporcionava. Mas ela ainda hesitava em fazer um monitoramento de leitura. “Só vai me deixar mais ansiosa e ciente de que não estou lendo o bastante”, pensou. Quando finalmente criou a coleção “Livros a ler”, ficou chocada ao descobrir o oposto: ela já lia muito. A questão não era falta de motivação; era que, com medo de falhar, ela havia parado de tentar.

Heather criou o hábito de se dar mais crédito por seus esforços. Quanto mais lia, mais se sentia à vontade consigo mesma. Voltou a sentir alegria, empolgação e avidez para superar as barreiras que havia construído. Quando nos damos a oportunidade de ser recompensados por nossa coragem, coisas poderosas acontecem” (CARROLL, 2018, p. 134-135).

Ao utilizar o método Bullet Journal, notei que o simples fato de usar uma marcação para quando eu conseguisse concluir uma tarefa me deixava muito satisfeita e orgulhosa da minha produtividade, assim como foi relatado por Heather e por outras pessoas da comunidade do Bullet Journal. Podemos dizer que este acontecimento se assemelha ao conceito de fluxo, de Csíkszentmihályi.

“Em 1975, Csíkszentmihályi publicou um estudo científico revolucionário, chamado *Beyond Boredom and Anxiety*. O foco do estudo era um tipo específico de felicidade que Csíkszentmihályi denominou *fluxo*: “a sensação gratificante e empolgante da realização criativa e do funcionamento elevado.” [...] Csíkszentmihályi identificou uma deprimente lacuna de fluxo na vida cotidiana, mas uma esmagadora abundância em jogos e atividades similares. [...] a pesquisa de Csíkszentmihályi mostrou que o fluxo era mais *confiante* e *eficiente* se fosse produzido com a combinação específica de metas escolhidas pelo próprio jogador, obstáculos pessoalmente otimizados e *feedback* contínuo, que compõem a estrutura essencial dos jogos.” (CSÍKSZENTMIHÁLYI apud MCGONIGAL, 2017, p. 57-58, grifos da autora).



Planner

Assim como as agendas, cujo conteúdo principal se resume às páginas com data e pautas para anotações, os planners possuem espaços para registrar todos os dias do ano, porém, geralmente contam com os sete dias da semana dispostos de forma que é possível ter uma visão geral da semana inteira. Mas os planners vão além, eles possuem recursos que proporcionam o planejamento de outros aspectos da vida, como trabalho, estudo, saúde, finanças, lazer etc. O conteúdo dos planners pode variar muito, mas em sua essência contêm páginas destinadas à lista de afazeres, podem possuir também controle de hábitos, controle de humor, controle financeiro. Existe até uma “Roda da Vida”, que pode ser definida como um gráfico de pizza, em que cada fatia representa um aspecto da vida a ser avaliado. Essas ferramentas todas tornam possível registrar e organizar diversos tópicos e, assim como no BuJo, proporcionam introspecção, planejamento e, com um simples ato de ticar quadradinhos, a mesma satisfação descrita por Csíkszentmihályi.

Dessa forma os planners possuem semelhanças muito fortes com BuJo, apesar de não oferecerem a mesma flexibilidade que este. Por outro lado, os planners são extremamente práticos, pois, com seu layout, guiam o usuário no planejamento e na organização de sua vida. Nos planners é comum encontrar direcionamentos para usá-los, eles possuem blocos destinados a usos específicos em que o usuário só precisará anotar o que é sugerido, sem nem precisar entender o porquê de estar anotando. Essa falta de consciência pode ser fatal para a conclusão de seus objetivos. Segundo Carroll (2018), é necessária a compreensão de seus motivos para que consiga concluir suas metas de forma satisfatória e motivadora.

Então eu quis trazer um planner que pudesse oferecer recursos para a introspecção, planejamento de metas e organização da vida, utilizando quatro características que McGonigal (2017) considera essenciais na estrutura de um jogo, baseadas na pesquisa de Csíkszentmihályi. Dessa forma, inseri a gamificação no uso do planner da Mishi para assessorar as pessoas em sua progressão, de forma a proporcionar motivação e satisfação para concluir seus objetivos.



Gamificação

A utilização de elementos de jogos em contextos que não a de um jogo define brevemente o que é Gamificação. Ela é utilizada para engajar e motivar as pessoas em uma determinada ação e pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas (BURKE, 2015).

Segundo McGonigal (2017), os jogos são definidos por quatro características em comum: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária.

“A **meta** é o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela foca a atenção e orienta continuamente a participação deles ao longo do jogo. A meta propicia um *senso de objetivo*.”

As **regras** impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta. Removendo ou limitando as maneiras óbvias, as regras estimulam os jogadores a explorar possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. Elas *liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico*.

O **sistema de feedback** diz aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta. O sistema pode assumir forma de pontos, níveis, placar ou barra de progresso. Ou, em sua forma mais básica, pode ser tão simples quanto tomar conhecimento de um resultado objetivo: “O jogo estará concluído quando...” O *feedback* em tempo real serve como uma *promessa* para os jogadores de que a meta é definitivamente alcançável, além de fornecer *motivação* para continuar jogando.

Finalmente, a **participação voluntária** exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback*. Isso *estabelece uma base comum* para múltiplas pessoas jogarem ao mesmo tempo. E a liberdade para entrar ou sair de um jogo por vontade própria assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador é vivenciado como uma atividade *segura e prazerosa*” (MCGONIGAL, 2017, p. 35-36, grifos da autora).

Assim, reservei uma sessão no planner da Mishi, que chamei de Metas de 2023, para guiar o usuário a entender e definir as metas

que deseja alcançar. Ele será orientado a estabelecer suas próprias regras, definindo como irá proceder para conquistar seus objetivos. Segundo McGonigal (2017, p. 47), o reconhecimento do resultado de nossos esforços é importante para podermos nos sentir satisfeitos. Então, para motivar as pessoas, desenvolvi uma forma de recompensá-las por seus esforços, utilizando assim um sistema de feedback, em que o usuário poderá, de fato, ver o resultado de seu trabalho com o uso de adesivos para serem utilizados como insígnia de cada etapa concluída. Voltarei a isso mais à frente, quando falarei sobre os adesivos em si. Além disso, Carroll (2018, p. 34-40) aponta que é essencial nos autoconhecer e entender nossos reais motivos para que possamos desfrutar do prazer em realizar nossos sonhos. Dessa forma, a sessão também conta com uma página com um grande espaço reservado para descarregar tudo aquilo que vem acumulando acerca do assunto que o usuário queira monitorar.

Quando se trata de propósitos de vida, pude aplicar no planner os elementos propostos por McGonigal a fim de proporcionar o fluxo descrito por Csikszentmihályi. Porém, um planner vai além de planejamentos. Ele auxilia na organização das tarefas diárias, as quais muitas vezes não temos escolha em fazê-las, ou nem mesmo nos sentimos desafiados a realizá-las, sendo assim improvável

nos sentirmos satisfeitos por realizar tais obrigações. Considerando isso, o planner da Mishi também conta com uma Avaliação Semanal, em que o usuário poderá monitorar e avaliar sua produtividade, para que a pontuação de cada semana possa gerar um estímulo para tentar melhores resultados, como em uma tentativa de bater um recorde.

“quando nos dispomos a fabricar nossa felicidade, estamos focados na atividade que gera recompensas *intrínsecas* — as emoções positivas, forças pessoais e vínculos sociais que contruímos intensamente com o mundo ao redor. Não estamos em busca de elogios ou dividendos. O simples ato que estamos praticando, o contentamento de estarmos envolvidos, é suficiente.

O termo científico para esse tipo de atividade automotivada e autorrecompensadora é autotélico (das palavras gregas para “eu”, auto, e “meta”, telos). Realizamos trabalhos autotélicos porque eles nos envolvem completamente, e porque o envolvimento intenso é o estado emocional mais prazeroso, gratificante e significativo que podemos vivenciar.

Se estivermos regularmente imersos em um trabalho árduo e autorrecompensador, estaremos felizes com mais frequência do que nunca” (MCGONIGAL, 2017, p. 73-74, grifo da autora).

Análise de Similares

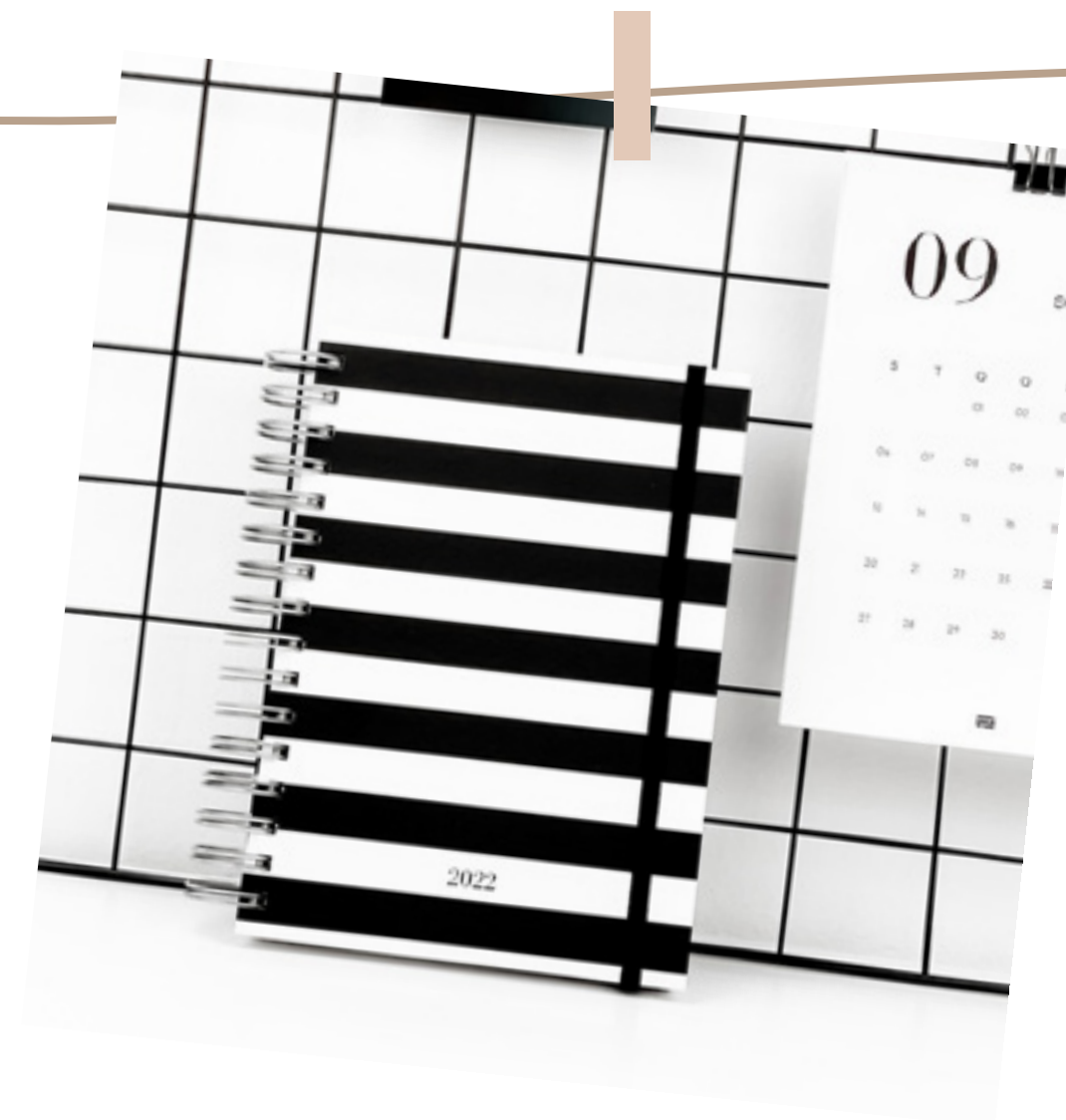


Fig 6: Planner da Loja Loui



Fig 7: Planner da Loja Cor Seletiva

Os planners geralmente são feitos em capa dura, com espiral ou wire-o, possuem elástico, marca-páginas, e seus tamanhos variam entre A5 e A4. Há também planners que podem ser personalizados, permitindo a adição do nome da pessoa na capa ou até mesmo que a pessoa escolha o conteúdo do miolo do planner, se ele será datado ou não, quais coleções serão incluídas, quantas páginas serão necessárias etc. Os modelos mais comumente encontrados podem ter uma aparência simples e funcional ou então são mais coloridos e fazem bastante uso de fontes caligráficas e ilustrações.

✦ Encadernação

Optei pelo tamanho A5 por ser mais compacto, o que possibilita que ele seja transportado com facilidade, na bolsa, na mochila ou mesmo na mão.

É possível encontrar planners grampeados ou com lombada quadrada, mas é mais comum possuírem espiral ou wire-o. A encadernação wire-o é similar à espiral, porém, ela oferece mais resistência devido ao material ser de aço e a espiral ser dupla. Além disso, geralmente os furos são quadrados, que dão um acabamento diferente dos cadernos espirais comuns.

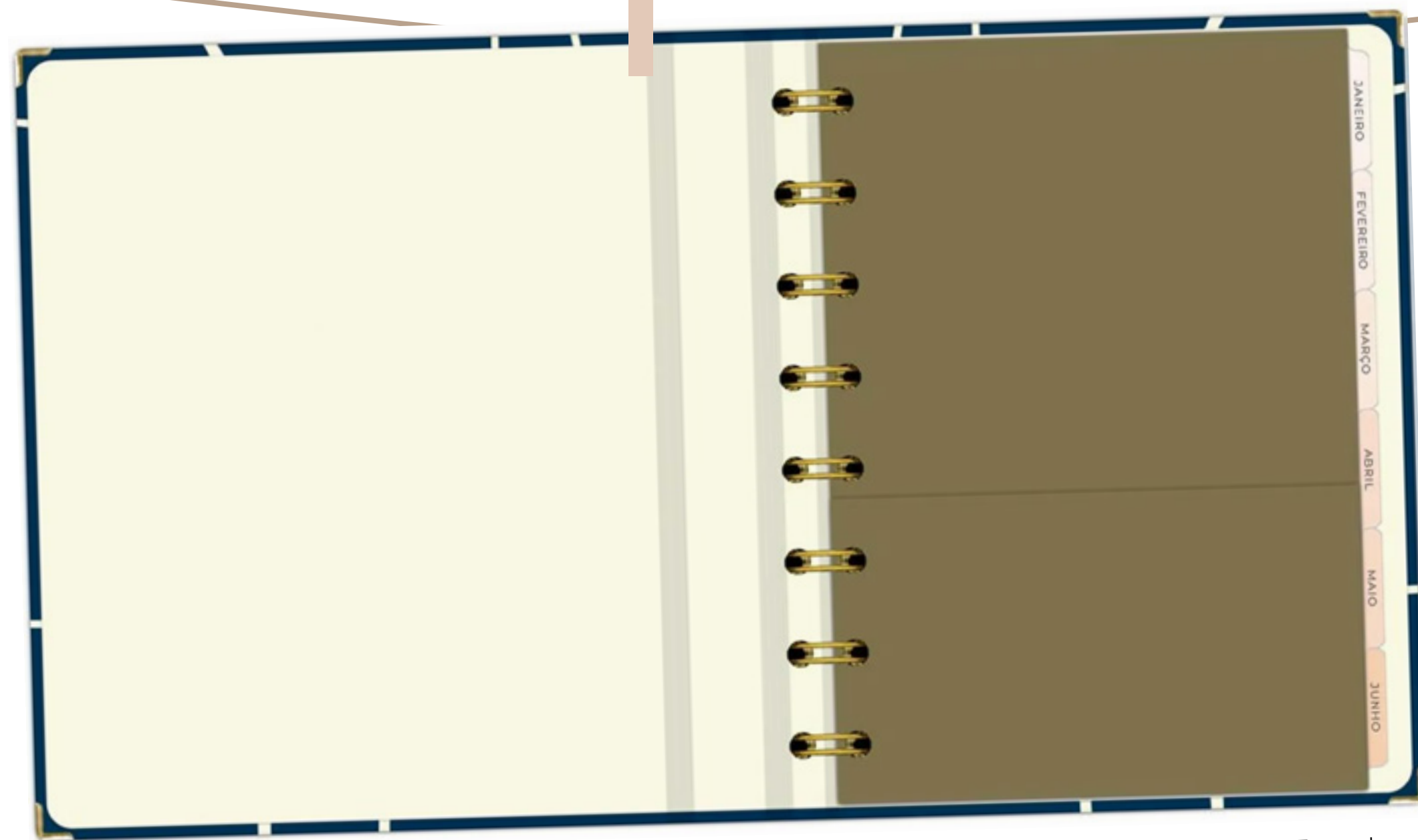


Fig 8: Bolso do planner do Estúdio Entrelaço, com wire-o dourado e perfurações redondas



Fig 9: Adesivos do planner da Loja Zaená, com wire-o bronze e perfurações quadradas

É comum encontrarmos bolsos, adesivos e divisórias nos planners. Então a adição de papéis especiais para esses detalhes seria muito interessante.

Apesar de ser possível produzir o planner com lombada quadrada, optei pela encadernação wire-o devido ao melhor acabamento e resistência. Além disso, essa forma de encadernação torna mais fácil o manuseio do planner, permitindo abri-los em

360 graus, além de possibilitar o uso de papéis diversos pontualmente posicionados no miolo. A encadernação de lombada quadrada feita nos cadernos da Mishi utiliza folhas A4 dobradas. Dessa forma, uma mesma folha é utilizada para criar quatro páginas. Então, ao utilizar uma folha diferente, por exemplo, um papel adesivo, cujo verso é inutilizável, seria impossível adicionar um número de páginas que não fosse múltiplo de quatro.

✦ Visão semanal

Diferentemente dos cadernos, que oferecem muita liberdade e flexibilidade, os planners, por possuírem espaços delimitados para cada anotação, podem apresentar restrições em seu uso. Ao determinar um tamanho e um formato para cada bloco, os usuários são forçados a adaptarem a forma que escrevem. De modo geral, os layouts da visão semanal podem ser verticais, como no planner da Tilibra, horizontais, como no planner da Leve Riso Craft, ou ainda em blocos, como no planner da Liv.



Fig 10: Visão semanal do planner Cambridge Shine 2023 da Tilibra



Fig 11: Screenshot do vídeo da Ju Cirqueira mostrando a visão semanal do planner da Loja Liv



Fig 12: Visão semanal do planner da Loja Leve Riso

✦ Visão mensal

A visão mensal geralmente é disposta horizontalmente, utilizando duas páginas, com espaço para anotações, listas e pequenos calendários dos meses anterior e posterior, como mostrado no planner da Tilibra. Assim, esses mesmos elementos foram aplicados no planner da Mishi, pois é a melhor forma de otimizar o espaço.

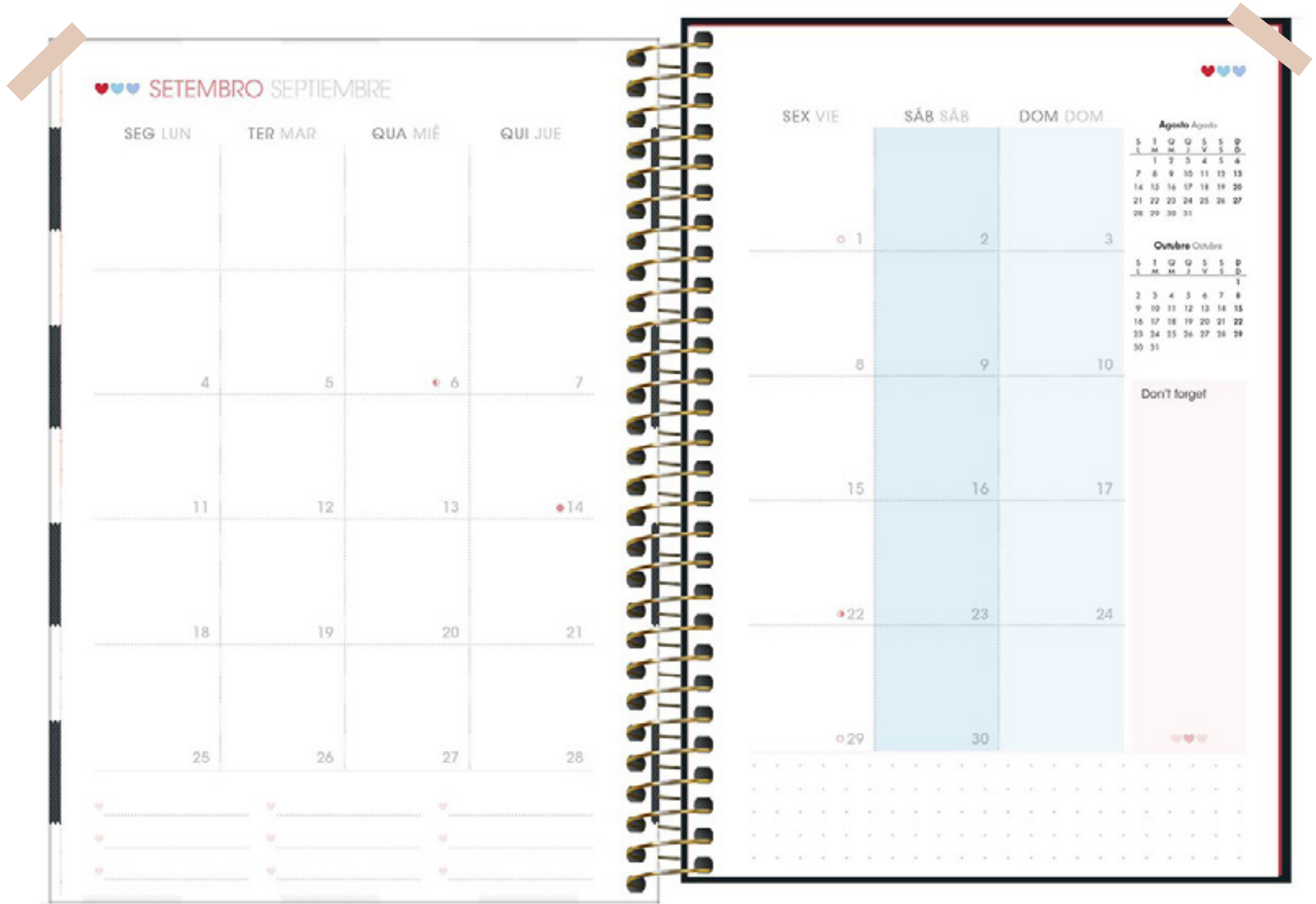


Fig 13: Visão mensal do planner West Village 2023 da Tilibra

✦ Planejamento de metas

Como dito anteriormente, os planners são utilizados para auxiliar no planejamento de diversos aspectos da vida e podem apresentar diversas formas para fazer isso. Um ponto em comum, que decidi acrescentar ao planner da Mishi, é que muitos planners trazem algumas dicas de planejamento.

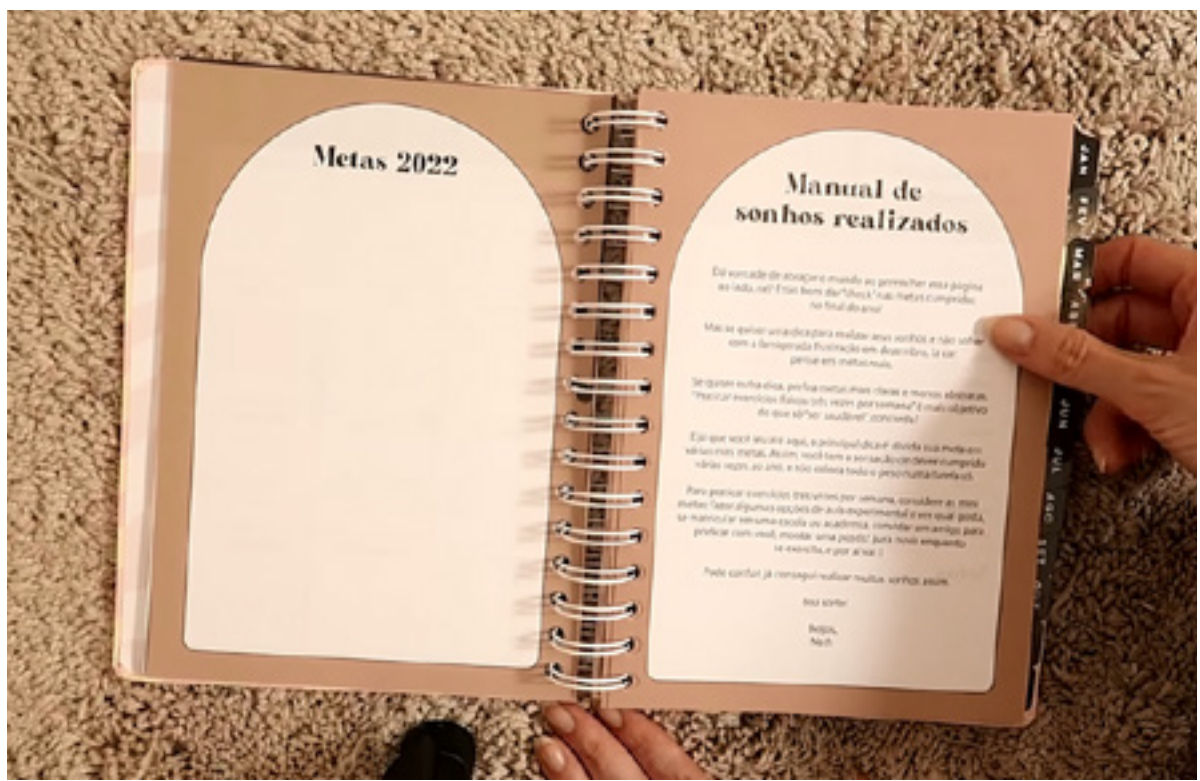


Fig 14: Screenshot do vídeo da Nath Araujo mostrando os planners criado por ela



Fig 15: Dicas de planejamento do planner da Loja Zaená

Metodologia

Para realizar este projeto, eu o dividi em três etapas principais, uma para a diagramação do planner e ilustrações, uma para realização de testes e outra para a produção. Ao longo do desenvolvimento, transitei entre as duas primeiras etapas até chegar aos resultados esperados, para então dar início à etapa final.

A maior vantagem de possuir uma papelaria é poder usufruir dos produtos que faço. No ano passado, a Mishi lançou uma coleção, e eu fiquei com um dos testes do midori, que possui quatro cadernos, então dei um uso para cada um. Um deles foi designado para o presente projeto, onde fiz rascunhos, anotei ideias, pensamentos, prazos e cronogramas.



Fig 16 e 17: Fotos das anotações e rascunhos do projeto



Feita a idealização, passei os rascunhos para o computador, finalizei os layouts principais e fiz impressões de teste.

Com os testes, pude perceber que seria inviável fazer uma borda colorida devido às margens da impressora. Seria necessário fazer o refile do papel para remover as áreas em branco, que reduziria o espaço disponível. Seguindo a mesma lógica, fiz alterações para o melhor proveito do papel em todas as páginas testadas e também testei se as margens respeitavam a área de perfuração e a área destinada ao manuseio do usuário.

Então finalizei a base dos layouts da Visão Semanal, Mensal e Anual, e me preparei para concluir todas as páginas dessas sessões. Fiz uma lista com todas as tarefas relacionadas a essa parte e determinei uma regra para conseguir concluí-las mais rapidamente, usei um adesivo (que imprimi de teste) para me autor-recompensar a cada 10 tarefas concluídas, como uma forma de testar o meu projeto.

O desenvolvimento das páginas de Metas de 2023, dos adesivos e das ilustrações da capa, folha de guarda e divisórias dos meses foi feito de forma similar, com testes e listas de afazeres.



Fig 18: Teste de margens



Fig 19: Foto de uma lista de afazeres do projeto, utilizando adesivos como recompensas



Identidade Visual

Considerando que os planners mais encontrados no mercado possuem uma aparência alegre ou são mais sóbrios e simples, optei por usufruir de aspectos “clean” que remetessem à tranquilidade e ao foco para comporem a identidade visual do projeto. Assim, as pessoas que usarem o planner da Mishi poderão se concentrar naquilo que estão fazendo, sem que sejam distraídas pelo excesso de informações ou cores vibrantes. Então, escolhi uma paleta de tons quentes e neutros com a mesma gradação de cor, que realçam a ideia de serenidade e clareza, juntamente a linhas de contorno que compõem as ilustrações, com preenchimento sólido ou hachuras pontualmente aplicados.

Ao incluir a gamificação no modo de utilizar o planner da Mishi, desenvolvi um sistema de recompensas por meio de adesivos, em formato de estrelas, evocando a forma de recompensa empregada na educação infantil, para motivar e incentivar as crianças. Dessa maneira, as estrelas se tornaram parte da temática para o projeto gráfico.

Conforme fui elaborando a forma de gamificação do planner, como uma boa jogadora, não pude deixar de pensar em referências de jogos. Durante o desenvolvimento do projeto, minhas horas de descanso eram predominantemente consumidas por Genshin Impact, um jogo de RPG de ação em mundo aberto, da empresa HoYoverse. Assim, não pude deixar de notar que as estrelas também são bastante frequentes em diversos aspectos do produto, bem como em jogos de modo geral. Por exemplo, as armas e os artefatos do jogo são classificados pelo número de estrelas, em uma escala de 1 a 5, e os personagens também são classificados dessa forma, embora em uma escala menor, de 4 a 5. Elas até mesmo estão fortemente presentes na interface do jogo, como mostram os trabalhos de Woojin, diretor de UI e ilustrador que desenvolveu o design de interface de Genshin Impact.



Fig 20, 21, 22 e 23: Trabalhos de UI realizados por Woojin Lee para o jogo Genshin Impact



Somado a tudo isso, eu tinha em mente que a Mishise consolidou enquanto papelaria entre um público mais interessado por assuntos como bruxaria, astrologia, tarot etc., que estava familiarizado com temas místicos. Dessa maneira, escolhi usar a tipografia serifada Black Chancery, que se assemelha à caligrafia com caneta tinteiro e agrega um aspecto mais antigo e delicado ao conjunto todo. Em contraste aos adornos dessa tipografia, utilizei também a Montserrat, uma fonte não serifada, mais clássica e moderna, que mesmo em tamanho reduzido possui uma leitura nítida. Ao unir esses interesses à abordagem serena, concebi, então, um projeto bastante unificado no propósito de auxiliar no planejamento de metas e proporcionar motivação para executá-las.

✦ Conteúdo Programático

Para manter um aspecto simples, neutro e ainda aproveitar melhor o espaço, desenvolvi um miolo para que suas páginas possuísem poucos elementos decorativos e, assim, conservar a funcionalidade e o propósito do planner. Então, as páginas usam linhas finas, predomínio do espaço em branco, tipografias que enriquecem as páginas, delicados adornos e molduras com

pequenas estrelas nos cantos. Assim, pude ornar as páginas com o mínimo de adição de elementos, deixando o maior espaço possível livre para as pessoas usufruírem.

Além disso, escolhi usar o papel Offset 90g/m³, que tem uma espessura um pouco maior que o sulfite comum, o que o torna muito bom para a escrita, pois permite o uso de canetas que descarregam mais tinta sem transferir para o outro lado da folha. Além disso, possui um ótimo custo-benefício.

✦ Ilustrações

Como já dito, o intuito sempre foi dar um aspecto mais “clean” para o planner. Dessa forma, desenvolvi as artes de maneira que remetessem a um ambiente calmo, como se tivessem saído de uma época em que não havia eletricidade e internet. O uso de celulares nos tornou mais distraídos, e estamos submetidos ao mundo acelerado e conectado em que a internet nos colocou. Essa representação de um mundo sem distrações serve como um convite para se desconectar da rede e focar em si mesmo, sempre que possível, quando usar o planner.

✦ Capas

Na primeira capa foi utilizada uma estrela de quatro pontas como elemento central, juntamente a uma arte abstrata de um rosto felino. Os gatos fazem parte da história da Mishi, portanto, seria importante que eles fizessem parte do nosso primeiro planner (e dos próximos também). Então, usei uma foto da minha gata, Yuki, de referência para a ilustração da capa. Acentuei os traços do rosto dela, seguindo o formato da estrela.



Fig 24: Foto da Yuki

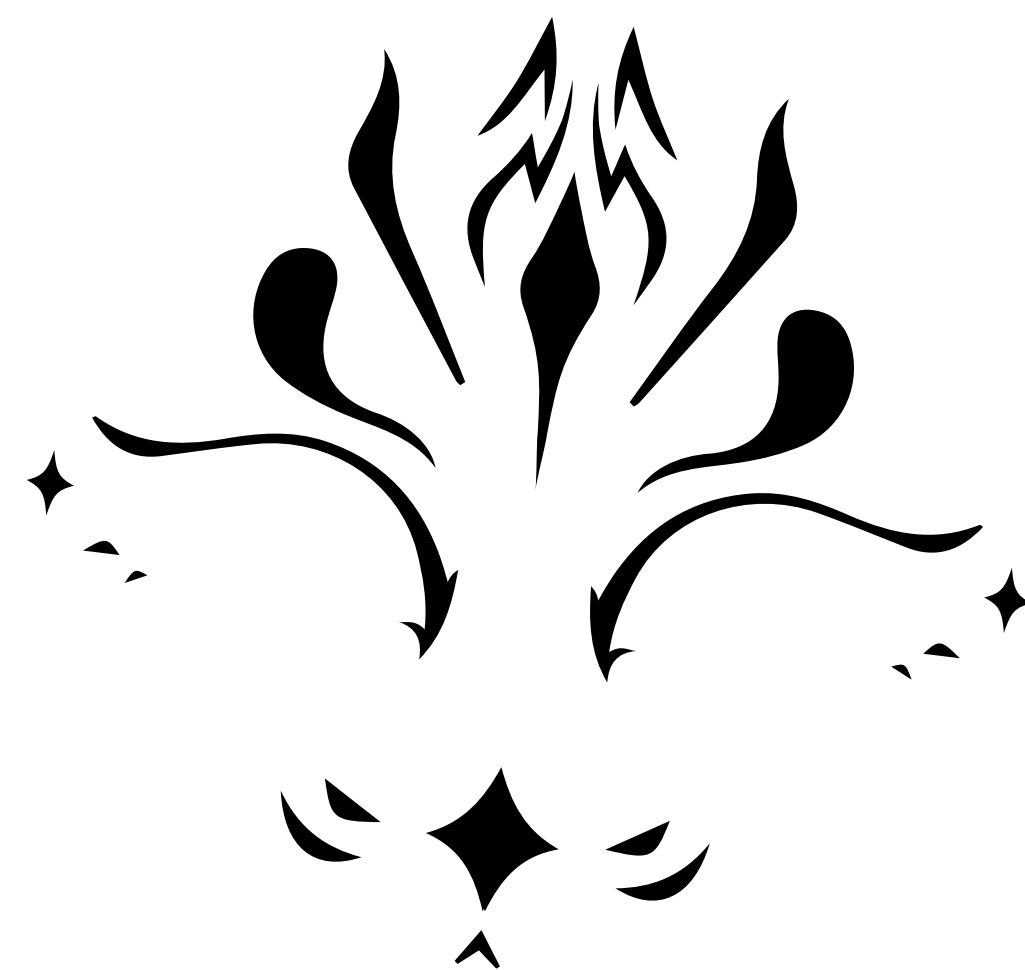


Fig 25: Ilustração feita a partir da foto da Yuki

Por fim, adicionei uma moldura retangular rente às bordas da capa, para dar um toque retrô, assemelhando-se a livros antigos e reforçando a energia calma e aconchegante que quis propor para as ilustrações.

Na quarta capa apliquei apenas a logo da Mishi centralizada na parte inferior.

A primeira e quarta capas tinham sido pensadas para serem impressas em um papel metalizado na cor nude, já que este possuía um brilho bonito e delicado, porém, os testes indicaram que a laminação tornaria o brilho imperceptível. Então, mudei para um papel fotográfico e usufruí dos espaços em branco do papel para deixar a capa mais delicada, deixando o fundo bege, a moldura e a estrela em branco, e o gato em um tom mais escuro que a cor de fundo.

Para a segunda e terceira capas, elaborei um padrão de estrelas em tons claros de bege. Depois que decidi que iria usar papel fotográfico para as outras capas, usei os papéis metalizados para aplicar o padrão, já que a segunda e terceira capa não precisam ser laminadas, mantendo então o brilho do papel.

✦ Adesivos

Inicialmente, os adesivos tinham uma temática de jogos digitais e representavam recompensas comumente encontradas neles, porém, essa estética se distanciava do propósito de apresentar uma neutralidade nas ilustrações. Além disso, as estrelas se mostraram muito importantes ao longo do projeto e, portanto, se tornaram o tema principal dos adesivos.

A fim de favorecer a compreensão acerca do sistema de recompensas, intitulei a página de adesivos de “You are a star catcher”, que significa “Você é um apanhador de estrelas”, e logo abaixo inseri a descrição “resgate aqui suas insígnias de conquista”. O título teve sua inspiração em um episódio do anime “Spy Family”, uma série japonesa baseada no mangá escrito e ilustrado por Tatsuya Endo. O anime é um drama extremamente fofo e engraçado e conta a história de Anya Forger, uma criança de 6 anos de idade que estuda em uma escola de elite e tem como objetivo se tornar uma discípula imperial. Para isso, ela precisa de boas notas e estrelas. Em uma tentativa de conseguir uma estrela, ela participará de um jogo de queimada, então sua mãe, Yor Forger, a prepara fisicamente e a ensina uma forma de arremessar a bola com força. Durante os treinos, Anya

fica impressionada com a técnica potente de arremesso de sua mãe e se empolga com a possibilidade de ganhar uma estrela, afinal, ela se esforçou bastante no treinamento, e então nomeia o arremesso de “Star Catch Arrow”.



Fig 26: Anya Forger, na cena de “Spy Family”, arremessando a “Star Catch Arrow”

Inspirada por essa história e também como uma forma de homenagear a animação, decidi nomear também o planner da Mishi de “Planner Star Catcher – 2023”.

Então, ilustrei adesivos de estrelas, composições estelares, cristais e etiquetas com as cores da paleta, todos com tamanhos pensados para serem utilizados em áreas específicas do planner.



Fig 27 e 28: Proporção dos adesivos, em relação às áreas destinadas a eles.

✦ Divisórias dos meses

Da mesma forma que o planner foi desenvolvido seguindo uma estética limpa, as ilustrações são monocromáticas, contendo apenas linhas de contorno e hachuras pontualmente aplicadas.

Para a escolha dos temas representados em cada mês, tentei priorizar a estética de um ambiente sereno, livre de distrações, considerando o clima brasileiro e que também tivesse algum valor sentimental para mim.

Na ilustração de Janeiro, optei por representar a busca pelos objetivos, pois se trata da primeira arte e é um mês em que as pessoas tendem a refletir mais sobre suas vidas e como melhorá-la com novas metas. Assim como os adesivos tiveram sua inspiração em um episódio do anime “Spy Family”, essa ilustração também deu abertura para que eu pudesse explorar a temática de perseguição às estrelas, uma vez que o planner foi nomeado de “Planner Star Catcher – 2023”.



Fig 29: Ilustração da divisória de Janeiro

No mês de Fevereiro, enfoquei as borboletas, para trazer motivação a partir da reflexão que seu processo de metamorfose proporciona. As larvas precisam se privar da liberdade, ficando encasuladas, para entrarem em um processo de desenvolvimento para alcançar seu sonho de atingir os céus. Por isso, através delas, quis representar as mudanças que queremos para o ano que se inicia e também a liberdade que podemos conquistar. Que elas tragam boas energias e prosperidade.



Fig 30: Ilustração da divisória de Fevereiro

Para o mês de Março, em que o verão dá espaço para o outono chegar no Brasil, fiz uma representação da chuva, buscando a noção de tranquilidade que dias chuvosos podem trazer, quando o som ambiente fica abafado, o calor do verão úmido fica mais ameno e os tons serenos do céu nublado propiciam um dia mais aconchegante. A ausência do corpo, cuja mão segura o guarda-chuva, sugere que quem o segura não está preocupado em se molhar, pelo contrário, o deseja, como alguém que anseia pelos pequenos momentos da vida.



Fig 31: Ilustração da divisória de Março

No mês de Abril é comemorado o Dia do Livro, então busquei representar metalinguisticamente a leitura de um livro. A ilustração mostra uma pessoa segurando um livro, e este cobre seu rosto, abrindo espaço para imaginarmos como é a fisionomia dessa pessoa, assim como acontece quando criamos, em pensamento, as imagens de uma personagem de um livro. Lembrei também do exemplo de Heather Caliri, que sentia que não tinha tempo para ler, até que passou a registrar os livros lidos e percebeu que, na realidade, lia bastante. Isso me fez pensar nas vezes em que eu não consegui aproveitar um momento de descanso devido à preocupação acerca das obrigações e em como isso gera uma sensação de não estar fazendo nada direito. Às vezes precisamos ficar imersos naquilo que estamos fazendo, como alguém com “a cara nos livros”, para conseguir desfrutar dos prazeres proporcionados.



Fig 32: Ilustração da divisória de Abril

Em Maio comemoramos o Dia das Mães, e como filha de uma dona de floricultura sei bem como essa data é marcada pelas flores, principalmente as orquídeas. Esta sempre foi uma data de muito trabalho para minha família, pois acordamos cedinho para entregar cestas de café da manhã para as pessoas tomarem café com suas mães, enquanto nós íamos beliscando salgadinhos durante as breves pausas. O trabalho se estende até tarde da noite, para organizar o dia seguinte, mas pelo menos estamos reunidos, ajudando minha mãe no que podemos. Todo ano, mesmo comprando mais flores, nós vendemos todas, e as primeiras a esgotar são as orquídeas. Houve vezes em que fiz entregas para senhorinhas que ficavam muito emocionadas em receber uma orquídea. Pode parecer bobo, mas era o sonho delas.



Fig 33: Ilustração da divisória de Maio

Junho é marcado pelas festas juninas e é também o mês em que começa o inverno, por isso este mês foi representado por uma fogueira à noite. Nessas festas, regadas a comidas e bebidas gostosas, brincadeiras e danças, podemos, ainda que uma vez no ano, nos esquentar em volta de uma fogueira junto de amigos, vestindo um chapéu de palha e roupa xadrez.



Fig 34: Ilustração da divisória de Junho

Em Julho, ainda contamos com algumas semanas de frio, então a ilustração deste mês apresenta uma energia aconchegante de uma xícara de chá. A inspiração veio da reunião em família nas noites frias para tomar chá e comer um doce depois da janta. Diferentemente do verão, o chá é calorosamente acolhedor e confortável e esquentar nosso corpo de dentro pra fora, nos acalmando e relaxando os músculos tensionados pelo frio.



Fig 35: Ilustração da divisória de Julho

Em Agosto comemoramos o Dia dos Pais, e confesso que essa foi uma decisão difícil, assim como escolher um presente que não seja uma carteira. Então a evolução do meu pai, que tinha vários preconceitos contra os gatos e passou a amá-los, motivou a escolha do tema da ilustração. Me lembro de quando abandonaram uma gata no terreno perto de casa e nós a levamos ao veterinário, mas, mesmo sendo cuidada, ninguém quis adotá-la. Então, nos propomos a ficar com ela, mas com a condição, imposta por meu pai, de que ela não entraria em casa. Ela era muito obediente e sempre pedia carinho, e isso fez com que, aos poucos, ela ganhasse o coração dele. Quando adotamos um cachorro já adulto, que tinha hábitos de caça e se interessou muito pela gata, meu pai teve que concordar que o melhor a fazer era deixá-la passar a noite dentro de casa. Desde então, os gatos ganharam passagem livre pela casa, e, hoje, meu pai até fica chateado quando um gato não dorme junto dele.



Fig 36: Ilustração da divisória de Agosto

Em Setembro começa a primavera, e, portanto, mais uma vez, temos ilustrações de flores, dessa vez em um campo, como se tivessem florescido de forma natural, sem a intervenção humana. Quando criança eu nunca havia percebido que as flores não florescem o ano todo, como as flores que minha mãe comprava para a floricultura. Essas flores são cultivadas para atender o comércio, e para mim, se tornaram algo banal. Com o tempo, o que me deixava admirada eram flores que, por obra da natureza, conseguiam florir superando as adversidades, aquelas que nasciam pela rachadura no chão, trazidas pelo vento ou por algum animal.



Fig 37: Ilustração da divisória de Setembro

Em Outubro comemoramos o Dia do Professor e também o Dia das Bruxas, então eu escolhi uma estética que pudesse representar ambas as datas. A Mishi conta com um público majoritariamente bruxesco, e notamos que se trata de pessoas que gostam muito de ler, pois, além da sabedoria passada de uma bruxa para outra, os livros são a maior fonte de conhecimento sobre os diversos aspectos da bruxaria. É comum as pessoas associarem a imagem das bruxas às vilãs com uma verruga no nariz, porém, a bruxa de que falamos aqui está mais para aquela tia que nos ensina a usar babosa para curar feridas. Elas estudam muito sobre as propriedades das plantas e estão sempre tentando se conectar com a natureza. Dessa forma, illustrei um óculos e flores espalhadas por cima de um livro.



Fig 38: Ilustração da divisória de Outubro

Novembro, penúltimo mês do ano, é o único que conta com dois feriados nacionais fixos, que permitem uma pausa para descansar conforme o ano chega ao fim. Então illustrei um piquenique com lanchinhos da tarde, pão de queijo, sanduíche, suco e pudim.



Fig 39: Ilustração da divisória de Novembro

Embora o calor predomine na maior parte dos meses, é em Dezembro que o verão se inicia. Após florescerem na primavera, as flores se transformam em frutos, e, no Brasil, as frutas são especialmente abundantes neste mês. Entre muitas frutas, escolhi ilustrar a melancia, por ser muito refrescante, além de fazer parte da minha memória de verões da infância, em que minha família se reunia nos fins de tarde pra dividir uma melancia. Por ser uma fruta grande, ela é ideal para ser compartilhada com mais pessoas, assim como acontece na ceia de Natal, em que reunimos a família para festejar e agradecer por mais um ano que irá se renovar.



Fig 40: Ilustração da divisória de Dezembro



Desenvolvimento

De acordo com a análise de similares, o planner foi projetado para possuir, em ordem, a capa, um bolso, uma página de adesivos, conteúdo programático e, por fim, a contracapa. O conteúdo programático, por sua vez, foi dividido em Registro Anual, Metas de 2023, seguidas dos meses com seus respectivos Registros Mensais e Semanais.

✦ Registro Anual

Esta sessão conta com uma página introdutória, logo após a página de adesivos, em que o usuário poderá anotar suas informações pessoais, e em seguida se apresentam os calendários de 2023 e 2024 para que o usuário possa conferir datas e feriados. A sessão também possui uma visão anual, que conta com 12 colunas referentes aos meses. Estes estão dispostos em três colunas por página e possuem os dias dispostos verticalmente com um pequeno espaço para anotação. Segundo Carroll (2018, p. 101), o registro futuro serve para anotar os eventos e tarefas

dos próximos meses, para podermos tirá-los temporariamente da cabeça e só retomá-los na devida hora. O mesmo serve para esta sessão, pois o propósito dela é mostrar uma visão geral do que acontecerá ao longo do ano.

✦ Metas de 2023

Essa sessão encontra-se na parte inicial do planner para que o usuário aproveite o momento de reflexão que o começo de ano proporciona às pessoas e canalize seus pensamentos para planejar suas metas.

Para o planner da Mishi, essa sessão será o ponto principal de gamificação. Ela é composta de conjuntos de duas páginas, em que o usuário irá descrever seu objetivo e determinar três etapas necessárias para concluí-lo. Quando nossos sonhos parecem distantes, precisamos entender que devemos dar um passo de cada vez, então foi sugerido que o usuário divida seu objetivo em etapas menores para que ele sinta o progresso a cada pequena

etapa concluída. Entender que seu esforço está gerando resultados servirá de incentivo para continuar progredindo, como apontado por McGonigal (2017).

No topo da página da esquerda, há um bloco no qual o usuário irá descrever qual objetivo ele deseja alcançar. Em seguida possui três divisões correspondentes às três etapas necessárias para completar sua meta. Aqui é onde o usuário poderá acompanhar seu progresso e, quando concluir uma etapa, poderá ganhar uma recompensa. Cada etapa possui um espaço reservado para colar um adesivo-recompensa.

Ao final da página adicionei um bloco com a frase “Você aceita o desafio?”, cujo objetivo é fazer com que o usuário pense novamente em seus propósitos, para então aceitar as dificuldades do desafio como uma forma prazerosa de evolução. Carroll (2018) acredita que é preciso refletir sobre o significado daquilo que estamos batalhando por, para sentir que o esforço vale a pena. O “propósito é o poder da mente de se direcionar para o que acredita ser significativo e agir para tal fim. Não podemos ser fiéis a nós mesmos se não soubermos o que queremos e, acima de tudo, por que queremos” (CARROLL, 2018, p. 37). Assim, a sessão conta também com uma página com espaço reservado para exercer a reflexão ao escrever suas considerações e motivações para alcançar seus sonhos.

O planner possui seis pares de páginas destinadas a esta sessão, sendo o primeiro par uma demonstração com sugestões de uso para conseguir completar seus objetivos usando o planner, em que os adesivos terão um papel importante de reconhecimento dos esforços feitos para concluir objetivos ou tarefas diárias.

✦ Registro Mensal

O planner foi projetado para ser anual, portanto, ele possui doze conjuntos de páginas destinados à sessão Registro Mensal, e cada conjunto conta com uma divisória ilustrada, uma abertura e uma visão mensal, nesta ordem. Aqui abordaremos apenas a visão mensal, já que as outras duas já foram apresentadas na Identidade Visual.

Então, planejei a visão mensal para contar com um calendário do mês disposto nas duas páginas. Então adicionei o nome do mês vigente no topo da página esquerda e duas linhas para anotar as prioridades do mês no topo da página direita.

O calendário foi disposto para conter quatro colunas na página da esquerda e três na direita, todas com a mesma largura. Assim, no espaço restante no canto direito, adicionei os dias de mudança da fase da lua, um bloco para anotações e os meses anterior e posterior do mês vigente.

✦ Abertura de mês

Seguida da divisória, a abertura possui o nome do mês emoldurado de forma centralizada na parte superior da página.

A página foi inspirada no design de interface de Genshin Impact, então utilizei a moldura criada para a capa como base e adicionei alguns adornos para dar um toque celestial para o design. A moldura remete ao movimento artístico art nouveau, dos séculos XIX e XX, adornando o título com um aspecto retrô, porém, com o mínimo (ou quase mínimo) uso de elementos decorativos, mantendo uma apresentação impoluta.



Fig 41: Interface do jogo Genshin Impact

✦ Registro Semanal

Na visão semanal, era importante para mim que os espaços reservados para sábado e domingo tivessem o mesmo tamanho que os demais dias da semana. Como alguém que trabalha como freelancer e ainda gerencia uma papelaria online, ocasionalmente preciso trabalhar aos finais de semana. Além disso, para gerenciar aspectos da vida como lazer e faxina, que muitas vezes deixamos para os finais de semana, eles também podem ser anotados e terem seu devido reconhecimento. Assim, para o melhor aproveitamento do espaço, optei pela divisão em quatro blocos por página. Ao abrir o planner, é possível visualizar a semana inteira, cujos blocos são reservados para os sete dias da semana e uma anotação.

Em cada dia, reservei pautas para anotar os afazeres, eventos e compromissos e, ao lado dessas pautas, disponibilizei círculos para marcar o andamento das tarefas.

A sessão ainda conta com uma Avaliação Semanal localizada abaixo do bloco de anotação.

✦ Avaliação Semanal

Além da página de metas, desenvolvi uma forma de as pessoas avaliarem sua produtividade na sessão de Registro Semanal, no intuito de fazer com que, ao observar seu desempenho, o usuário tenha um incentivo para se esforçar para conseguir melhores resultados. Ao final das páginas, as semanas contam com espaço para colar no máximo três adesivos, que representam respectivamente uma produtividade menor que 50%, maior que 50% e 100%, mas, obviamente, o usuário poderá classificar as estrelas da forma que quiser. Os valores que sugeri têm o intuito de que o usuário consiga duas estrelas com frequência e, assim, perceba que falta apenas uma estrela para atingir a quantidade máxima, o que servirá de incentivo para se esforçar para concluir todas as tarefas.



Materiais e Ferramentas

- Papel Offset 90g/m³
- Papel Curious Metallics 120g/m³ cor Nude
- Papel Keaykolour 120g/m³ cor Biscuit
- Papelão Holler 1,9mm
- Papel Fotográfico Adesivo 130g/m³
- Papel Fotográfico 230 g/m³
- Bopp fosco
- Elástico Chato cor Marfim
- Linha Cléa cor Natural
- Wire-o 1 1/4 cor Bronze
- Cola
- Estilete
- Estilete de precisão
- Régua
- Tesoura
- Base de Corte
- Dobra folha
- Dobradeira
- Gabaritos
- Fio de Cabelo
- Furador Manual
- Guilhotina
- Encadernadora de Wire-o Conjugada Manual Passo 2x1, da Marpax
- Impressora Epson EcoTank L805
- Mimo Stamping 3 - Aplicador de efeitos metalizados, da Cricut
- Silhouette Portrait 3, plotter de corte da Silhouette



O processo

✦Capa

A ilustração da primeira capa foi impressa em um papel fotográfico A4 na impressora jato de tinta, depois laminei a folha com BOPP brilhante, um polímero termoplástico que, quando aplicado a uma superfície, a torna impermeável e evita que seja rasgada com facilidade. A laminação é feita na Mimo Stamping, que permite plastificar, laminar a quente, fazer termotransferência e aplicar efeitos metalizados. Feita a laminação, coleí a folha no papelão holler A5, e o papel excedente foi dobrado e colado no outro lado. Assim, quando apliquei a segunda capa, que contém um padrão de estrelas impresso em jato de tinta, em um tamanho levemente menor que A5, esta cobriu as rebarbas do papel da primeira capa, dando o acabamento final.

Da mesma forma que a primeira, fiz a quarta capa com a logo da Mishi. E, antes de colar a terceira capa, preparei o elástico chato na cor marfim, que servirá para fechar o planner, e um marca-páginas feito em crochê no formato de uma cabeça de gato, usando a técnica japonesa amigurumi, com uma receita

criada pela Paula. Cortei o elástico com cerca de 30cm, pois a altura da capa tem 21cm, assim, o elástico fica com cerca de 4cm excedentes em cada lado. Então, foram feitos dois cortes no papelão para fixar o elástico chato e outro para o marca-páginas, para que eles fiquem rentes ao papelão, dando um acabamento melhor, pois, ao colar a terceira capa, esta cobrirá ambos sem que fique mais espesso nessas áreas.

✦ Miolo

A produção do miolo foi dividida em quatro etapas: bolso, página de adesivos, conteúdo programático e divisórias.

✦ Bolso

A primeira coisa que se irá encontrar ao abrir o planner da Mishi é o bolso, feito com papel metalizado da marca Curious Metallics na cor nude, com gramatura 120g/m³. O papel possui um brilho discreto que dá um aspecto elegante e delicado. Foi utilizado o tamanho A3, dobrado da seguinte forma:



Fig 42: Passo a passo da dobra do bolso

✦ Adesivos

As artes foram feitas digitalmente no Adobe Illustrator e recortadas na plotter de corte Silhouette Portrait 3. Utilizei também o programa Silhouette Studio para fazer as marcações de corte, com a possibilidade de regular as lâminas para fazer cortes menos profundos. Assim, a cartela de adesivos se mantém inteira, junto aos adesivos recortados individualmente, para que sejam destacados. Feitas as marcações, a página foi impressa em jato de tinta, em um papel adesivo fotográfico A4 de gramatura 130g/m³, e posteriormente recortada na plotter de corte.

Esta sessão se encontra no início do planner, logo após o bolso, para que o usuário possa voltar a ela com facilidade sempre que conseguir completar uma tarefa e conquistar uma estrela-adesivo.

Para chegar aos resultados finais, fiz alguns testes que me mostraram que seria necessária uma folha A4 para produzir apenas uma página no tamanho A5. Para que a plotter de corte possa interpretar onde o corte será feito, precisamos imprimir a marca de registro. Ao tentar imprimir duas páginas em uma folha A4, as marcas de registro, que ficam nos cantos da folha, interferem na impressão, e a página de adesivos ficaria com os indesejáveis retângulos pretos. Assim, ao centralizar uma página no tamanho A5 na folha A4, as marcas de registros deixam de ser uma interferência.

✦ Conteúdo Programático

Primeiro imprimir todo o conteúdo programático, que utiliza papel A4 Offset 90 g/m³. Como o planner foi planejado em tamanho A5, ordenei as páginas utilizando o recurso do Adobe Indesign que gera um livreto com dois pares de páginas espelhadas lado a lado. Assim, em uma folha A4, foi possível imprimir quatro páginas do tamanho A5.

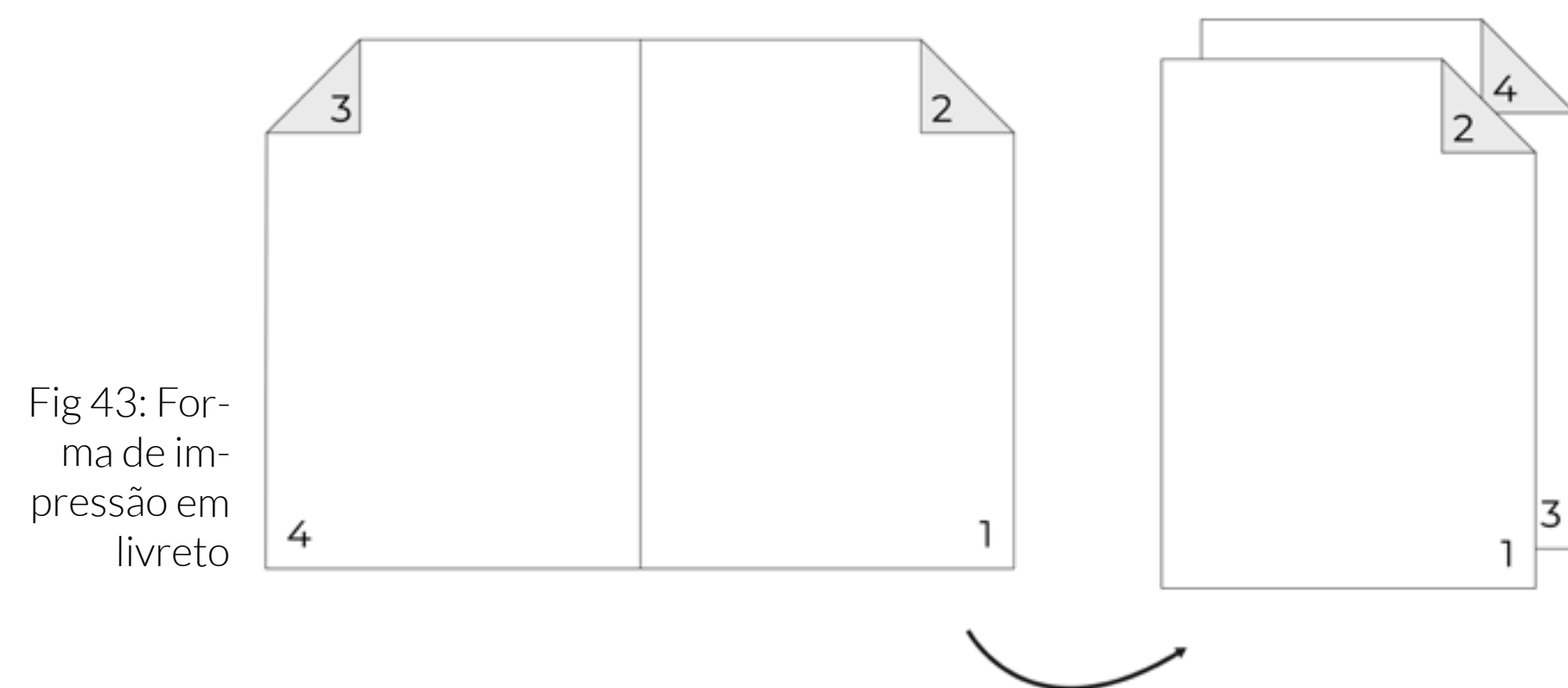


Fig 43: Forma de impressão em livreto

Então, com o Adobe Indesign, gerei um PDF do livreto com a imposição citada acima. O arquivo foi impresso em uma impressora jato de tinta doméstica, que não possui recurso para imprimir frente e verso. Então, imprimi as páginas ímpares primeiro e depois as pares nos versos destas.

✦ Divisórias

Cada mês inicia com uma divisória em papel Keaykolour de 120 g/m³ na cor Biscuit, com uma ilustração diferente para cada mês. As artes foram impressas em jato de tinta.

✦ Encadernação

Feito tudo isso, a última etapa foi feita na encadernadora de wire-o. Com ela fiz a perfuração de todas as folhas e das capas, deixei-as em ordem e fechei o wire-o com a prensa.

Para fechar o wire-o, posicionei o planner de forma que a união do wire-o ficasse entre a última página e a contracapa, assim, a junção fica menos aparente.

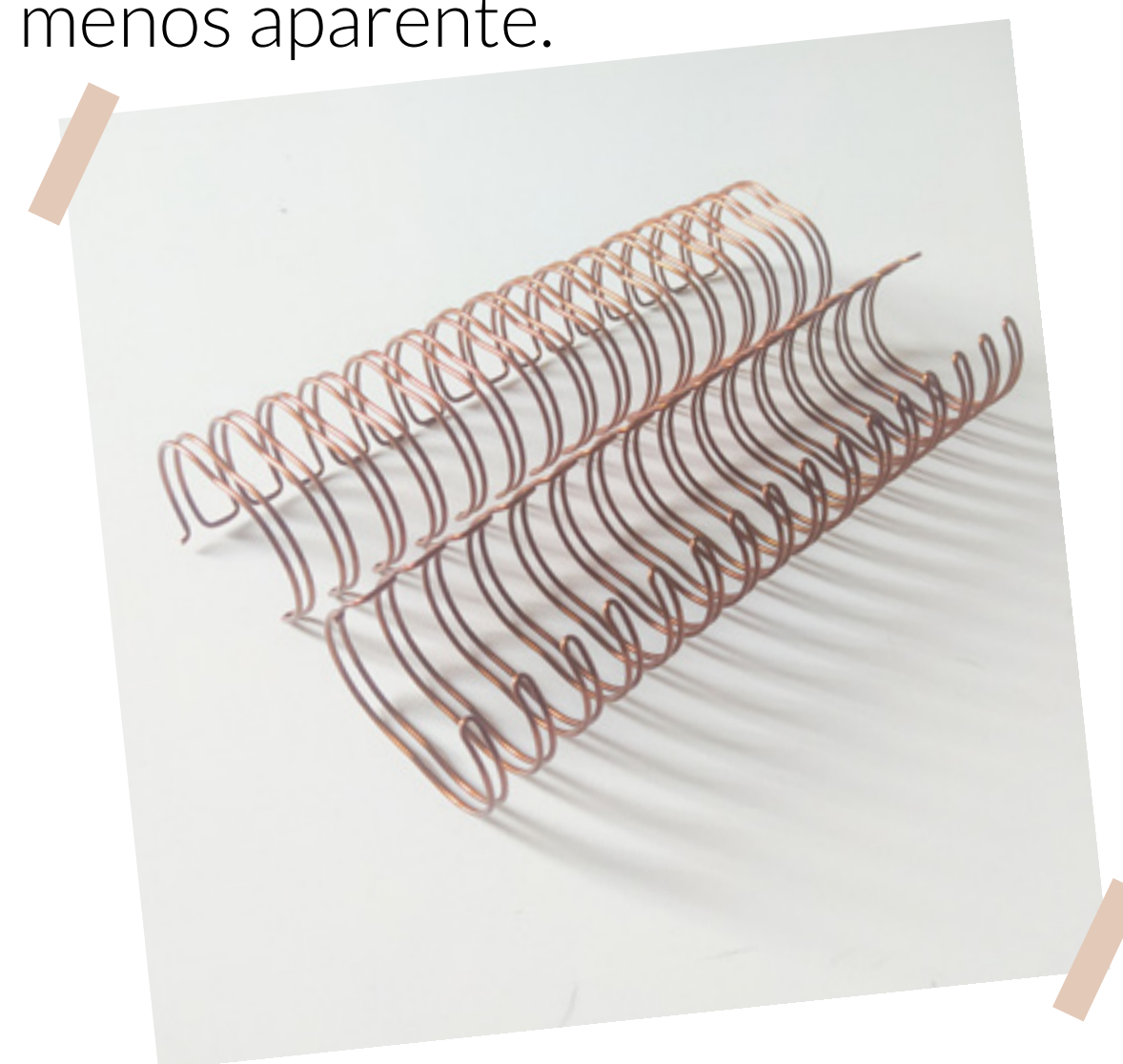


Fig 44: Wire-o



Fig 45: Acabamento da aplicação do elástico na terceira capa



Fig 46: Acabamento da aplicação do elástico na quarta capa



Fig 47: Planner Star Catcher 2023



Fig 49: Marca-página em formato de gatinho feito em crochê



Fig 48: Acabamento da aplicação do marca-página na terceira capa.



Fig 50: Bolso



Fig 51: Página de adesivos



Fig 52: Página de abertura do planner



Fig 53: Calendários



Fig 54: Visão Anual



Fig 55: Abertura da sessão Metas de 2023

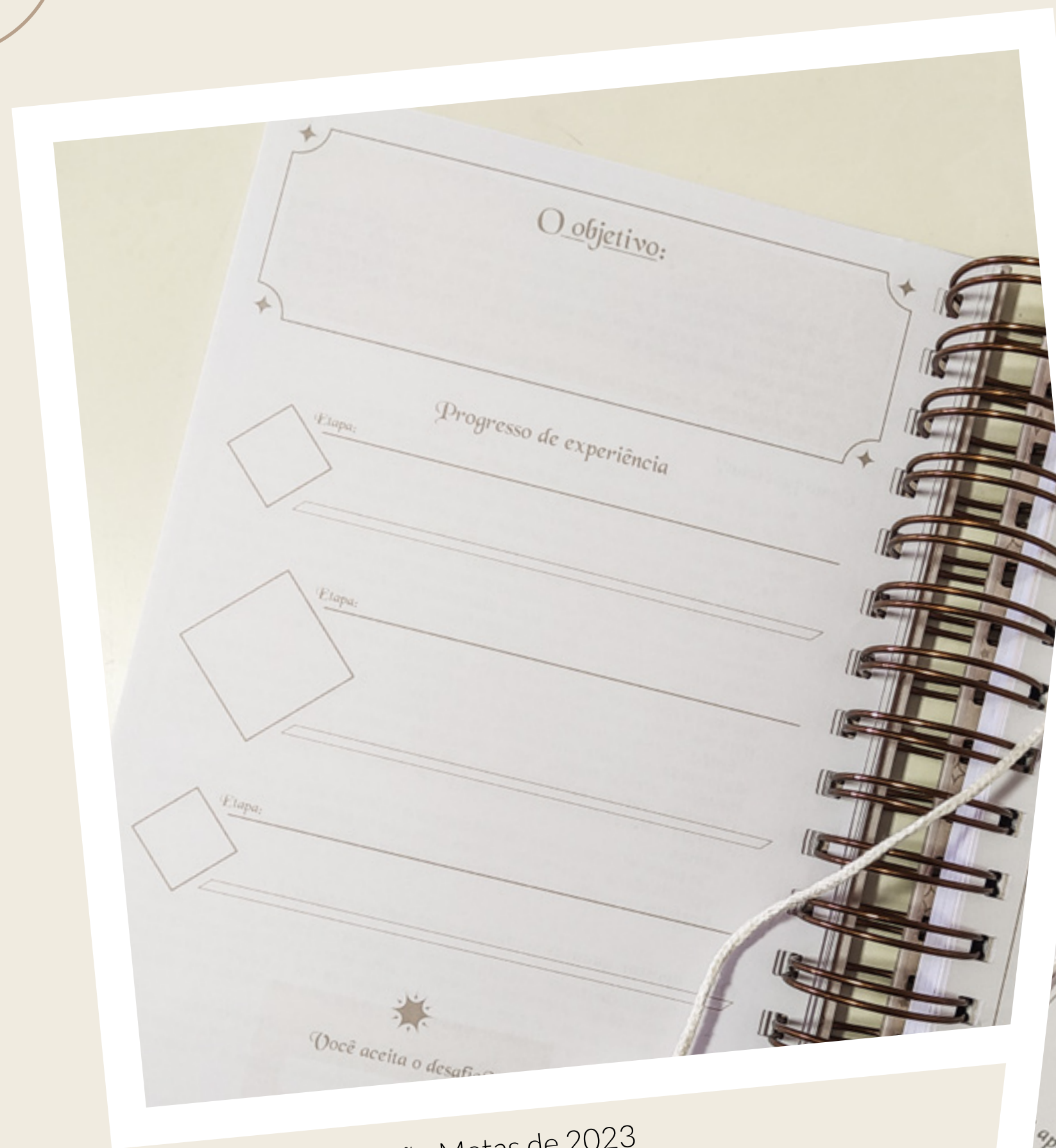


Fig 56: Página da sessão Metas de 2023

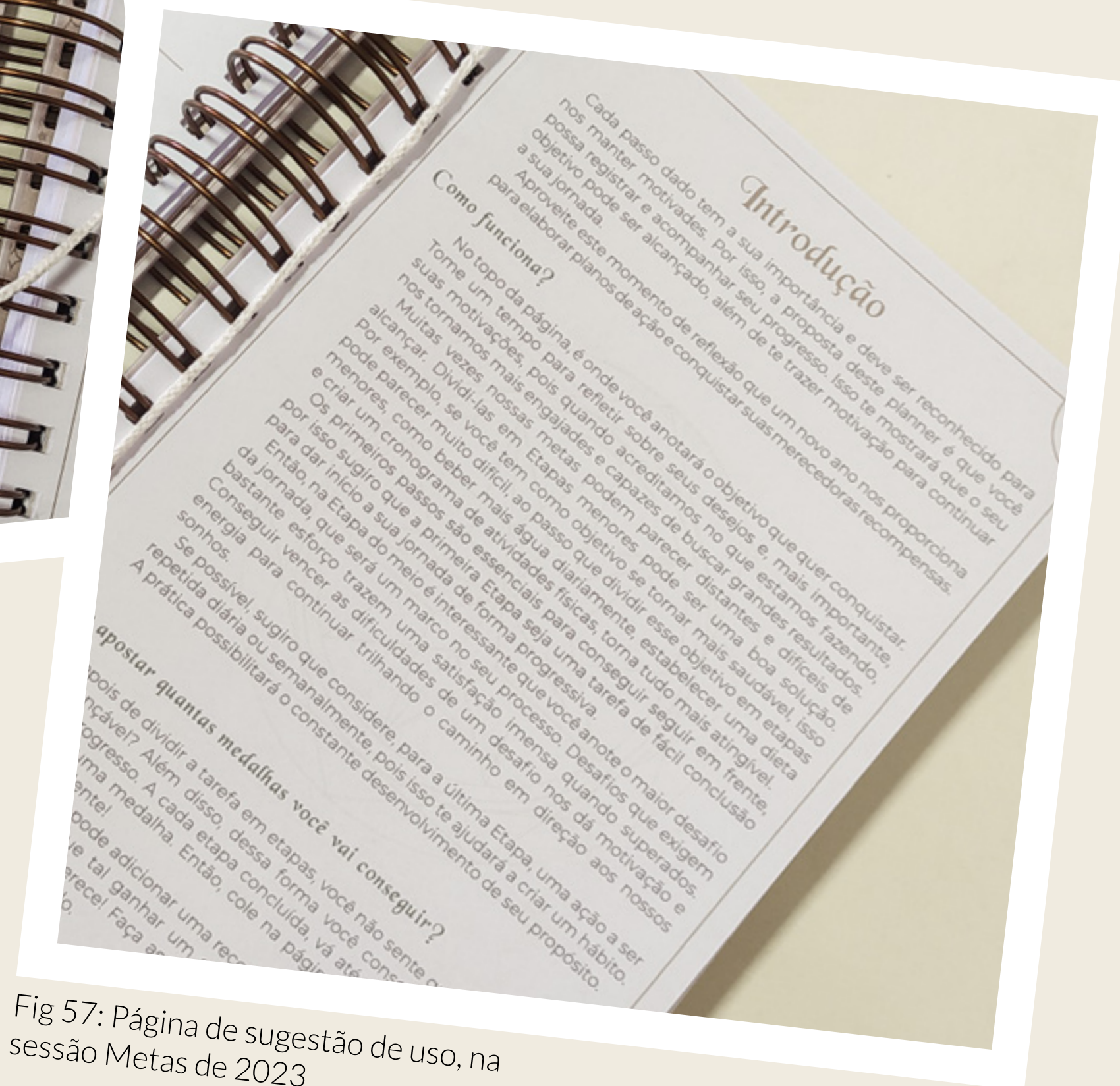


Fig 57: Página de sugestão de uso, na sessão Metas de 2023



Fig 58: Abertura do mês de Janeiro



Fig 59: Visão Mensal



Fig 60: Visão Semanal

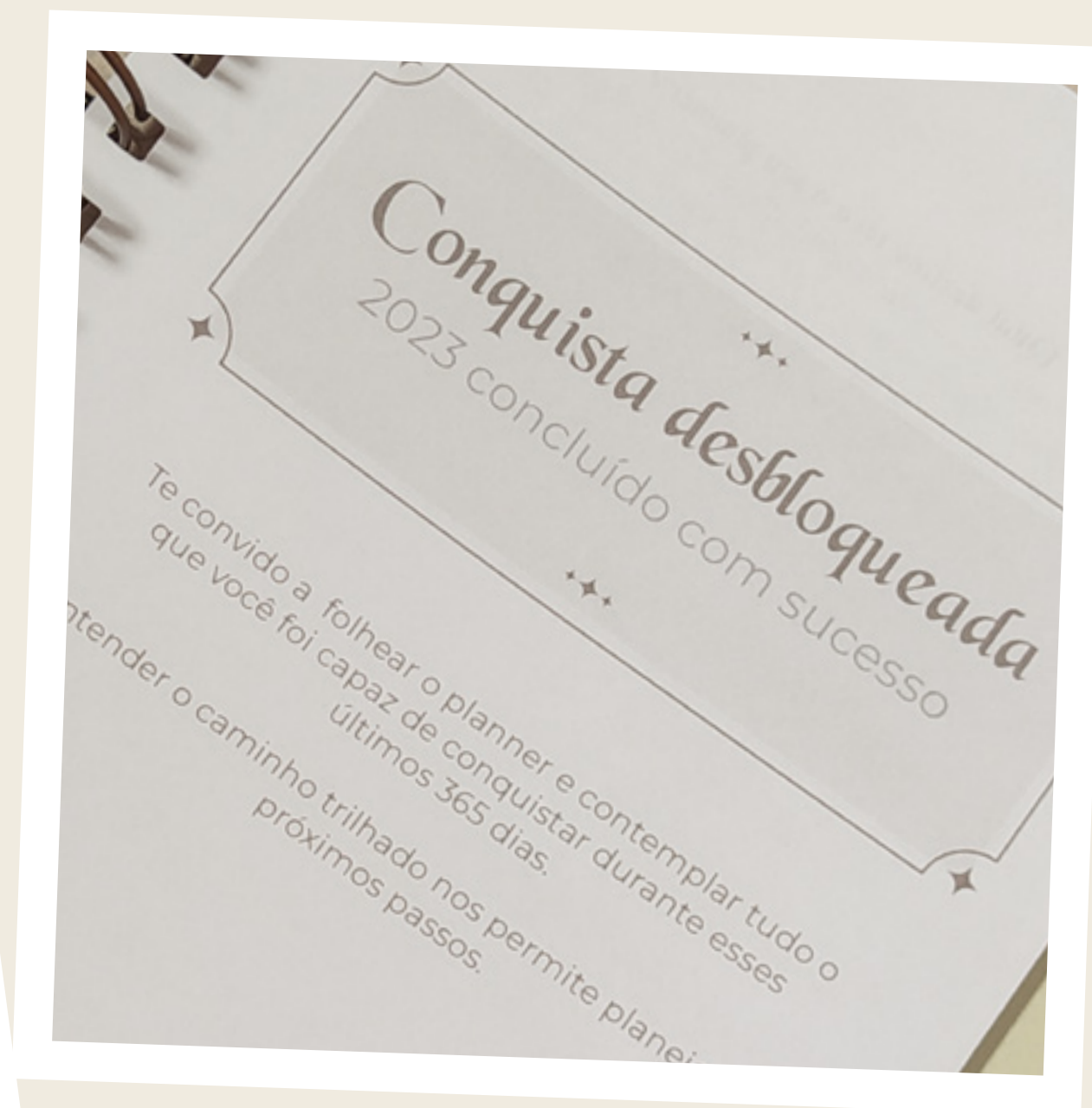


Fig 61: Página de encerramento



Considerações Finais

Criar um produto do zero já é uma tarefa difícil. Criar com as próprias mãos, a partir de ferramentas até certo ponto caseiras, com técnicas artesanais, é outro nível de dificuldade. No entanto, essa dificuldade é o que me motivou, desde o início, quando eu queria unir a Mishi com os meus interesses em jogos e não sabia exatamente como fazer isso. Eu estava bastante confusa, e a única certeza que eu tinha era de que a gamificação já estava presente em listas de tarefas, mas precisava ser mais bem apresentada.

Aos poucos fui construindo peça a peça e, quando me deparei com quatro páginas repletas de afazeres que eu havia concluído, pude ver o projeto se estruturando. Isso com certeza me incentivou positivamente a continuar progredindo, e ainda pude sentir na pele aquilo que eu estava propondo para o planejamento de metas. Isso mais uma vez me deu motivação, pois reafirmava meus propósitos e indicava que eu estava no caminho certo.

Os percalços foram muitos. Muitos testes, muitas impressões erradas, muitos erros de corte, mas nada foi jogado fora, literalmente. Não só os erros me mostraram como chegar ao acerto,

como nenhum papel foi desperdiçado. Tudo virou outra coisa ou voltou a ser papel por meio da reciclagem.

Criar e recrear com as próprias mãos sempre foi algo que acontecia em casa. Aprendi o conceito de DIY (do it yourself – faça você mesmo) antes de isso virar tema de vídeos viralizados na internet. Então, poder unir o design, o fazer com as próprias mãos, os jogos, o planejamento e os gatos foi realmente gratificante para mim, pois pude trabalhar com temas que eu realmente gosto e criar algo por mim mesma.

Até aqui, desenvolvi o Planner Star Catcher 2023, produto da Mishi que ainda tem espaço para se tornar parte de algo maior. Considero que ainda há coisas a serem feitas, como trabalhar nas formas de divulgação e pensar sobre a precificação do produto, que fogem ao escopo deste trabalho, mas que serão os próximos passos da Mishi neste ano.



Referências

AYOBI, Amid *et al.* Flexible and mindful self-tracking: Design implications from paper bullet journals. *In: Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2018, Montreal. *Proceedings* [...]. Montreal: ACM Digital Library, 2018. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3173574.3173602>. Acesso em: 24 jun. 2022.

BURKE, Brian. *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CARROLL, Ryder. *O método Bullet Journal: Registre o passado, organize o presente, planeje o futuro*. Rio de Janeiro: Fontanar, 2018.

DICAS de planners 2022. [S. l.: s. n.], 2021. 1 vídeo (17 min). Publicado pelo canal Ju Cirqueira. Disponível em: <https://youtu.be/4MZmrNn83yM>. Acesso em: 3 mar. 2022.

ENCADERNAÇÃO wire-o. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (15 min). Publicado pelo canal Ateliê Favos de Mel. Disponível em: <https://youtu.be/M0K6LTlyTtQ>. Acesso em: 28 abr. 2022.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. São Paulo: Best Seller, 2017.

NAVARRO, Gabrielle. *Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade*. 2013. 26 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídia, Informação e Cultura) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://celacc.eca.usp.br/pt-br/celacc-tcc/294/detalhe>. Acesso em: 27 maio 2022.

TUDO sobre planners 2022! [S. l.: s. n.], 2021. 1 vídeo (44 min). Publicado pelo canal Nath Araujo. Disponível em: https://youtu.be/B4-xgl_41jU. Acesso em: 7 de mar. 2022.

WAO, Hang; SUN, Chuen-Tsai. Game reward systems: Gaming Experiences and Social Meanings. *In: DiGRA International Conference: Think Design Play*, 2011, Hilversum, Holanda. *Proceedings* [...]. Hilversum: DiGRA/ Utrecht School of the Arts, 2011. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reward-systems-gaming-experiences-and-social-meanings/>. Acesso em 14 jul. 2022.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. *Gamification by Design*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc., 2011.