





PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Bacharelado em Design Gráfico

Manuela Maria Guimarães de Oliveira

Orientação: Prof^a Dr^a Fernanda Henriques

O48

Oliveira, Manuela Maria Guimarães de
Layoo / Manuela Maria Guimarães de Oliveira. -- Bauru,
2025
36 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Fernanda Henriques

1. Design. 2. Recursos de informação. 3. Comunicação de
massa e linguagem. 4. Arte e desenho (projetos). 5.
Comunicação visual. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos
pelo autor(a).

Resumo:

Layoo consiste na criação de uma coleção de materiais gráficos digitais em formato de cards vetorizados, desenvolvidos com o objetivo de apresentar e experimentar visualmente conceitos fundamentais do design. O projeto parte da compreensão de que, embora presentes em diversas ações cotidianas, como ler, navegar, consumir e comunicar, os princípios básicos do design frequentemente passam despercebidos. Assim, busca-se traduzi-los de forma breve e visualmente atrativa, aproximando esses fundamentos por meio de ilustrações, e não de explicações teóricas extensas. A metodologia envolve pesquisa teórica sobre conceitos essenciais do design, aliada à experimentação visual e à produção de ilustrações vetorizadas, resultando em uma coletânea coesa de cards pensados para o ambiente digital. Mais do que um guia técnico, Layoo se apresenta como um experimento visual que convida o observador a perceber o design nos detalhes e a reconhecer seu papel transformador na comunicação.

Palavras-chave: design gráfico; ilustração vetorial; princípios do design; experimentação visual; materiais digitais.

Abstract

Layoo consists of the creation of a collection of digital graphic materials in the form of vector-based cards, developed with the purpose of visually presenting and experimenting with fundamental design concepts. The project is grounded in the understanding that, although present in various everyday actions, such as reading, navigating, consuming, and communicating, basic design principles often go unnoticed. Thus, the aim is to translate these principles in a concise and visually engaging way, bringing them closer to the viewer through illustrations rather than extensive theoretical explanations. The methodology involves theoretical research on essential design concepts, combined with visual experimentation and the production of vector illustrations, resulting in a cohesive collection of cards designed for digital environments. More than a technical guide, Layoo presents itself as a visual experiment that invites observers to notice design in its details and to recognize its transformative role in communication.

Keywords: graphic design; vector illustration; design principles; visual experimentation; digital materials.

Súmarío

INTRODUÇÃO	06		
EIXO TEÓRICO			
O design gráfico	08		
Tipografia	09		
Cores	10		
Composição e hierarquia	11		
Vetores gráficos	12		
PRÉ PROJETO	13		
Referências de projetos	14		
Moodboard	15		
Esboços iniciais	17		
Mascotes	19		
EIXO PRÁTICO			
Nome	20		
Tipografia	21		
Cores	23		
Vetorização de personagens	25		
Formato e composição	27		
Análise de Produção	28		
		RESULTADOS	34
		CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
		REFERÊNCIAS	37

Introdução:

O design está presente em gestos simples do cotidiano: no jeito como lemos, navegamos, compramos, nos comunicamos. Mesmo assim, as bases mais comuns muitas vezes passam despercebidas. Este projeto nasce do desejo de traduzir esses fundamentos de forma visual, leve e acessível, aproximando o design das pessoas por meio de imagens, não de teorias.

A proposta consiste na criação de uma coleção de cards digitais, vetorizados e pensados para o ambiente online. Mais do que ensinar, os cards buscam demonstrar, na prática, como cada princípio se manifesta visualmente: no espaçamento, na escolha das fontes, no contraste, no equilíbrio entre formas e informações. O foco está em construir uma linguagem visual coesa, onde todos os cards dialoguem entre si, formando uma pequena coletânea de design aplicável e agradável de ver.

Tal qual foi a forma com qual eu me aproximei do design mesmo antes de me idealizar designer, ao utilizar em prática conceitos e princípios subentendidos, este trabalho não pretende ser um manual técnico, mas um experimento visual. Um convite para observar o design com mais atenção, entendê-lo nos detalhes e perceber como pequenas decisões gráficas podem transformar uma mensagem.

O projeto é direcionado tanto a pessoas que já possuem contato com a área do design gráfico quanto a indivíduos leigos ou em processo inicial de aprendizado, como estudantes e interessados em geral. A proposta busca dialogar com diferentes níveis de familiaridade com o tema, apresentando os conceitos de forma visual e intuitiva, de modo que possam ser compreendidos e apreciados independentemente do grau de conhecimento prévio, funcionando como um material de apoio, introdução ou reforço de conteúdos relacionados ao design.

O design gráfico:

O campo do design gráfico pode ser compreendido como a prática e o estudo da comunicação visual, onde elementos como tipografia, composição, cor e hierarquia são utilizados para transmitir ideias ou informações de uma maneira organizada, eficaz e esteticamente apropriada. Segundo *Graphic Design Theory: Readings from the Field* (Armstrong, 2009), o design gráfico “produz artefatos visuais — livros, cartazes, identidades visuais etc. — cuja lógica reside tanto no conteúdo como na forma.”

Theoretical Frameworks for the Conceptualization of Graphic Design in Use (Raff, 2013) propõe que o design gráfico deve ser entendido não apenas como produto visual, mas como uma prática socio-material que envolve “uso”, “atividade” e “rede de atores” no contexto da interação entre usuário e artefato.

Tipografia:

A tipografia, enquanto eixo central do design gráfico, é mais do que o desenho de letras: trata-se da organização visual da linguagem. Ellen Lupton (2006) destaca que a tipografia vai além de um mero detalhe visual, sendo uma ferramenta intelectual e comunicativa que influencia a maneira como o conteúdo é percebido, compreendido e compartilhado.

Em tipografia, o termo “texto” é definido como uma sequência contínua de palavras, distinta de palavras, distinta de legendas ou títulos mais curtos...O texto pode ser visto como uma coisa – um objeto impávido e robusto – ou como um fluido derramado nos continentes da página e da tela. Pode ser sólido ou líquido, corpo ou sangue. (Ellen Lupton, 2006, p.63)

A metáfora do texto como “objeto impávido e robusto” ou como um “fluido derramado” mostra como sua apresentação visual pode ser estática e sólida ou dinâmica e orgânica, adaptando-se aos suportes e contextos. O texto deixa de ser apenas um conjunto de palavras para se tornar um corpo com forma, peso e presença. A tipografia vai além de ser simplesmente texto, ela carrega significados, estabelece conexões com o leitor e liga diferentes gerações de designers. Pensar com tipos é, portanto, pensar no impacto visual, emocional e cultural das palavras em sua forma gráfica.

cores:

A cor, por sua vez, constitui elemento fundamental do design gráfico e atua de maneira perceptiva e simbólica. Israel Pedrosa (2009) ressalta que a cor não pertence aos objetos, mas se forma na relação entre luz, superfície e visão, sendo ao mesmo tempo fenômeno físico, fisiológico e psicológico. Sua percepção é influenciada pelo contexto, pela cultura e pela memória individual, o que demonstra que sua aplicação no design deve considerar tanto aspectos técnicos quanto subjetivos.

O uso do grid como sistema de ordenamento é a expressão de certa atitude mental na medida em que mostra que o designer concebe a sua obra em termos construtivos e voltados para o futuro. Aí está a expressão de um *éthos* profissional: a obra do designer deve ter a mesma característica – claramente inteligível, objetiva, funcional e estética – do pensamento matemático. (Müller-Brookman, 1981, p.9 citado por Helen Armstrong, 1998, p.82).

Compreender a cor no design significa articular conhecimento científico, sensibilidade e intenção comunicativa. “Cada cor traz consigo uma longa história” (Pedrosa, 2009, p.118)

Composição e hierarquia:

Assim como a linguagem verbal tem regras gramaticais, a linguagem visual também possui uma “sintaxe” própria, que organiza os elementos visuais de forma coerente e inteligível para o observador (Dondis, 2003).

Todos os princípios discutidos encontram-se não apenas estabelecidos, mas também intrinsecamente inter-relacionados, de modo que conceitos como composição e hierarquia, embora analisados separadamente por motivos de extensão e maior detalhamento, permanecem presentes e atuantes de forma direta na aplicação e na operacionalização dos demais conceitos apresentados ao longo do estudo.

O uso do grid como sistema de ordenamento é a expressão de certa atitude mental na medida em que mostra que o designer concebe a sua obra em termos construtivos e voltados para o futuro. Aí está a expressão de um éthos profissional: a obra do designer deve ter a mesma característica – claramente inteligível, objetiva, funcional e estética – do pensamento matemático. (Müller-Brookman, 1981, p.9 citado por Helen Armstrong, 1998, p.82).

Vetores gráficos:

Produzidos para acompanhar as aplicações que surgiram com a digitalização no fim dos anos 90, e diferentemente das imagens rasterizadas, compostas por pixels, os gráficos vetoriais descrevem elementos visuais por meio de equações matemáticas que definem pontos, linhas e curvas, permitindo redimensionamento sem perda de qualidade (Foley et al., 1996).

O Scalable Vector Graphics (SVG) é baseado em uma gramática XML, desenvolvida a partir dos esforços do World Wide Web Consortium (W3C) para padronizar formatos gráficos na web. Esse formato surgiu, em 1998, no âmbito do grupo de Document Formats do W3C, resultante principalmente da fusão de duas propostas: o Vector Markup Language (VML) e o Precision Graphics Markup Language (PGML) (Quint, 2003).

O projeto foi desenvolvido integralmente em ambiente digital, com a utilização de vetores gráficos para a criação dos materiais gráficos. A escolha pelo formato vetorial se deu pela necessidade de preservar a qualidade visual dos elementos, independentemente da escala ou do dispositivo de exibição, também pela característica técnica de otimização e sustentabilidade digital, já que arquivos vetoriais tendem a ser mais leves em comparação a formatos de imagem bitmap de alta resolução. Além também da exploração do formato pensando na produção dos materiais enquanto linguagem visual coesa, flexível e tecnicamente eficiente.

O interesse em trabalhar com vetores gráficos também se relaciona com uma trajetória pessoal dentro do campo do design. Desde o início da formação acadêmica, havia um interesse prévio pelas ilustrações e por suas múltiplas possibilidades expressivas dentro do design gráfico. A partir das experiências e dos aprendizados adquiridos na faculdade, especialmente com o contato mais aprofundado com técnicas de vetorização, esse interesse foi se transformando em um campo de experimentação prática e conceitual. O uso do vetor não apenas atende a uma necessidade técnica do projeto, mas também representa uma escolha estética e metodológica que reflete esse percurso. Trabalhar com vetores permitiu maior controle sobre formas, linhas e proporções, além de possibilitar a criação de composições mais precisas, organizadas e harmônicas. Assim, o emprego do formato vetorial tornou-se, ao mesmo tempo, um recurso funcional e uma extensão do processo de aprendizado e aperfeiçoamento pessoal no campo da ilustração digital.

Referências de projetos

O primeiro passo após a definição da temática geral foi a pesquisa e análise de referências visuais e conceituais de projetos que apresentavam ideias, estéticas e técnicas semelhantes às que se pretendia explorar. Esse processo inicial foi fundamental para a construção de uma base crítica e criativa, permitindo observar diferentes abordagens formais e metodológicas utilizadas por outros designers. A etapa serviu para compreender as soluções adotadas em contextos análogos, identificar padrões visuais recorrentes e reconhecer possibilidades de diferenciação e aprimoramento dentro da proposta desenvolvida.

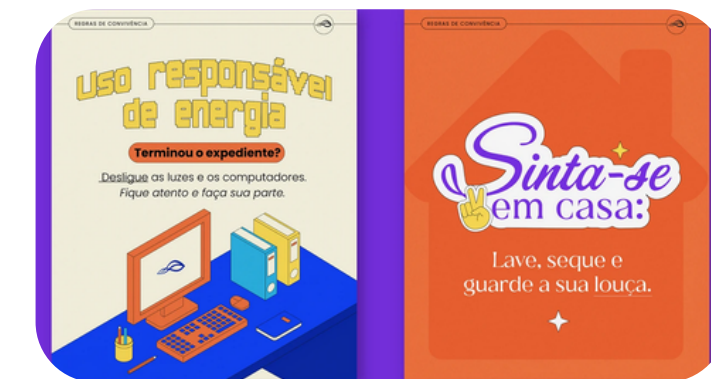


Figura 2 - Cards Regras de Convivência - Endomarketing :: Behance
Fonte: https://www.behance.net/gallery/216381089/Cards-Regras-de-Convivencia-Endomarketing?tracking_source=search_projects|cards+vector&l=35



Figura 1 - UNICEF - Greeting cards :: Behance
Fonte: https://www.behance.net/gallery/154915673/UNICEF-Greeting-cards?tracking_source=search_projects|cards+vector&l=54

Moodboard

Após a pesquisa inicial e a coleta de referências, uma das etapas mais determinantes para o direcionamento do projeto foi a construção do moodboard, que serviu como guia conceitual e estético para o desenvolvimento da identidade visual. Teve papel essencial na definição do tom, da atmosfera e da linguagem visual que orientariam as decisões de design ao longo do processo.

As escolhas dos elementos inseridos na colagem foram guiadas por recortes pontuais das obras analisadas, priorizando aspectos que despertavam interesse visual e conceitual, como o uso das cores, as soluções compositivas e a forma como os elementos se relacionavam entre si e com o público. Mais do que referências completas, foram selecionados fragmentos que evidenciavam possibilidades de comunicação, ritmo visual e organização gráfica, funcionando como um repertório visual para orientar decisões estéticas e ajudar a traduzir sensações e direções pretendidas para o projeto.

Figura 3 - Moodboard



O moodboard foi elaborado a partir de interesses visuais e traços estilísticos que se mostraram coerentes com a proposta, reunindo elementos que refletiam a intenção comunicativa do projeto. Foram considerados estilos gráficos, composições e paletas de cores que dialogavam entre si, extraídos de diferentes fontes, como Behance, Pinterest e indicações pessoais, resultando em um painel coeso que consolidou as diretrizes visuais e o sentimento geral da coleção.

Esboços iniciais



Com a elaboração e organização do moodboard, tornou-se possível identificar um sistema visual e conceitual implícito no conjunto de referências reunidas, revelando de forma mais clara a direção estética e narrativa que o projeto deveria seguir. A partir dessa percepção, foi desenvolvido um planejamento inicial que estruturou as bases do trabalho, definindo que os cards fariam parte de um conjunto integrado, conectado por um fio condutor visual e temático que desse coesão à coleção. Nessa etapa, começaram a ser delineadas as primeiras ideias para o estilo gráfico de cada card, explorando possibilidades de composição, ritmo e forma.

Paralelamente, surgiu também a proposta de criação de dois mascotes, concebidos para acompanhar a produção e reforçar a identidade visual do projeto, atuando como elementos simbólicos e de apoio na comunicação geral da série.



Figura 4 - Compilado esboços cenas

Ideias visuais

- + Produzir um personagem que seja constante em todos os cards
- + Ideias pros cards:
 - + Cada card uma parte de um sistema (ex.cada card é uma sala de um prédio)
 - + Cada card um moodboard do personagem (elementos ilustrados presos com fitas, sobreposição etc)
- + Ideias gerais de ambientes:
- + Cada ambiente ilustra e demonstra os conceitos escolhidos. (ex. a tipografia escolhida pro escrito na ilustração; um sofá em forma de letra; uma repetição de portas...)
- + Prédio: Entrada, "hall de espera", academia, corredor, elevador, rooftop
- + Casa: Lado de fora, sala, quarto, cozinha, jardim, banheiro/porão
- + Museu: Entrada, arte clássica, história natural, galeria moderna, sala interativa, lojinha
- + Cidade: Entrada, rodoviária?, parque, rua c/ lojas, avenida, topo prédio
- + Parque: Entrada, lago, parquinho, trilha, piquenique, floresta

Figura 5 - Ideias iniciais visuais

Mascotes

Os mascotes, por sua vez, tiveram como inspiração meus dois cachorros, Dale e Scooby, cuja presença afetiva e personalidade serviram de base simbólica para a construção das figuras, trazendo um aspecto mais pessoal e emocional à identidade visual do projeto. Já pensando na produção do estilo em conformidade à identidade visual, foi produzido diferentes ângulos dos mascotes, primeiramente em papel também.

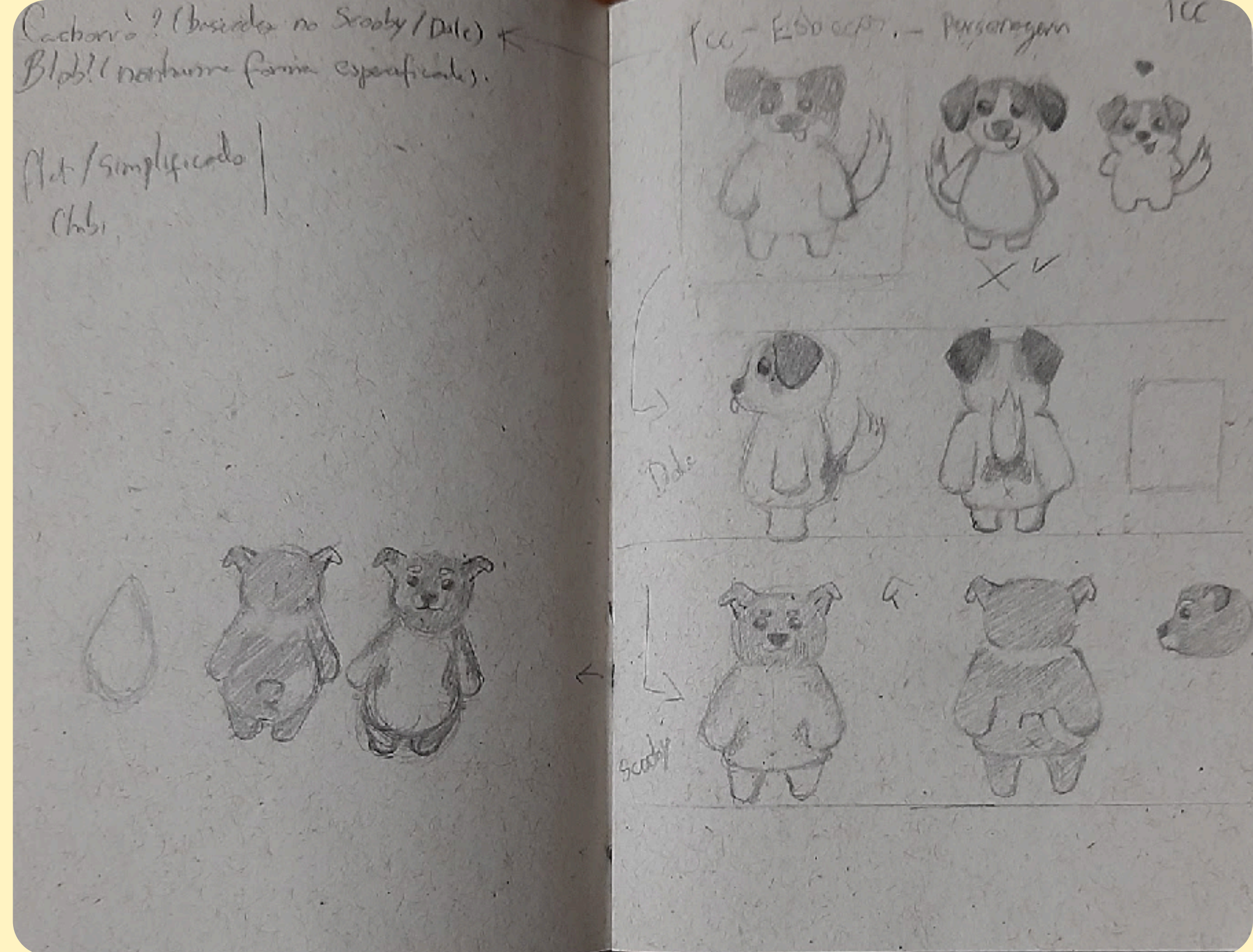


Figura 6- Esboços tradicionais dos mascotes



Figura 7 - Layoo

Layoo

A escolha buscou fugir de associações óbvias ou excessivamente técnicas, como termos ligados a pixel ou paw por conta dos mascotes, preferindo uma sonoridade mais redonda e memorável, que unisse afeto e conceito. O termo remete foneticamente à palavra layout, mas traz uma sonoridade mais suave e amigável e também visualmente traz mais proximidade e “maciez”.

Tipografia

A escolha tipográfica do projeto foi pensada como um dos pilares fundamentais para a construção da sua identidade visual, traduzindo em forma aquilo que o conceito expressa em ideia: acessibilidade, simpatia e coerência estética. Desde o início, o objetivo era encontrar uma tipografia que comunicasse o caráter leve e amigável da proposta, com formas arredondadas e volumosas, capazes de transmitir uma sensação acolhedora e visualmente consistente com o restante dos elementos gráficos.

Para o logotipo e título principal, foi escolhida a Modak, uma tipografia desenvolvida pelo estúdio indiano Ek Type, disponível no Google Fonts. Descrita como “a sweet plump Devanagari+Latin display typeface with portly curves and thin counters”, a Modak se destaca por suas curvas generosas e pelos contornos espessos que criam uma presença marcante e divertida na página. Sua origem manual e o processo de refinamento digital resultam em um equilíbrio entre organicidade e precisão, o que a torna uma escolha ideal para representar um projeto que combina experimentação, técnica e personalidade.

MODAK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Já para os textos internos e materiais complementares, foi utilizada a Nunito, na variação de seminegro, criada por Vernon Adams e posteriormente expandida por Cyreal e Jacques Le Bailly. Uma sans serif arredondada, bem equilibrada e de alta legibilidade, que mantém a harmonia com a Modak compartilhando da mesma natureza suave e amigável, mas em uma aplicação mais neutra e funcional.

NUNITO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

cores

A partir do moodboard foi construído uma paleta de cores que suprisse as necessidades das informações apresentadas. Favorecendo tons claros, moderadamente vibrantes e de aparência suave, mantendo a identidade visual de maneira expressiva, sem sobrecarregar a visão.

As cores seleccionadas evocam um mundo divertido e digital, enfatizando a ideia de um design convidativo e experimental. Cada tom foi escolhido por sua capacidade de proporcionar um contraste suave e complementaridade dentro do conjunto, possibilitando combinações versáteis e harmoniosas para diversas utilizações gráficas.

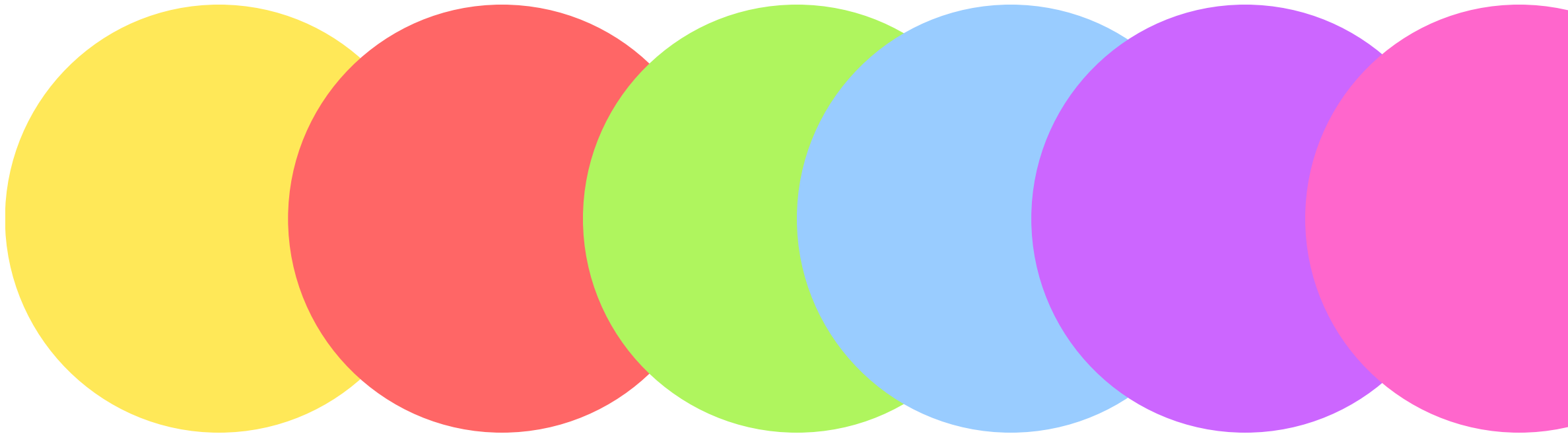
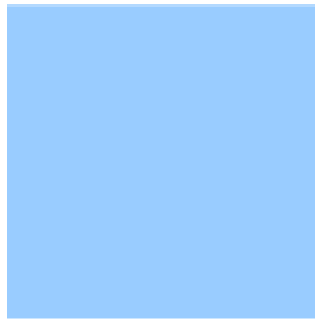


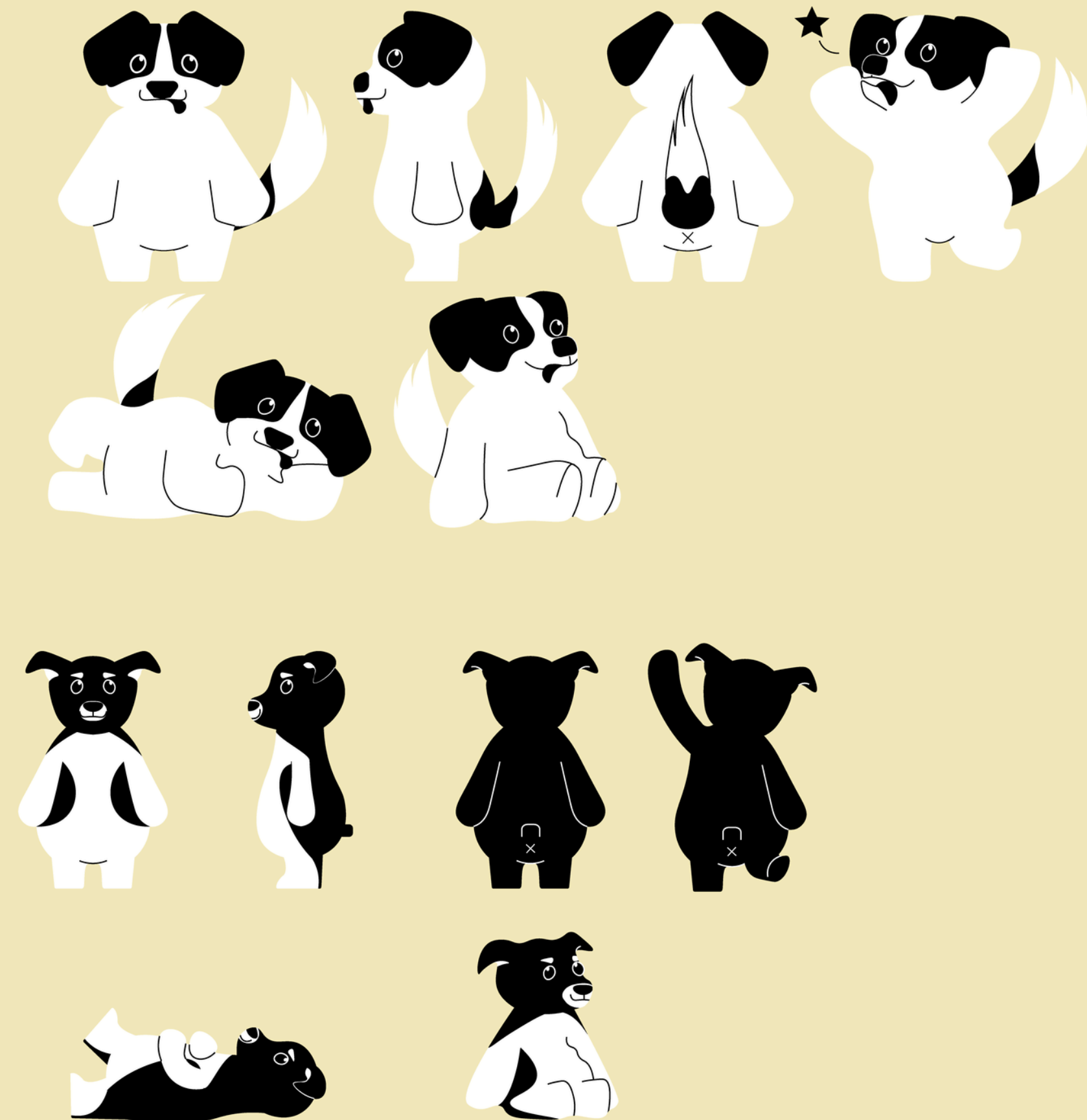
Figura 8 - Informações de cores

					
<u>R=255 G=102 B=102</u>	<u>R=255 G=232 B=88</u>	<u>R=175 G=245 B=94</u>	<u>R=153 G=204 B=255</u>	<u>R=204 G=102 B=255</u>	<u>R=255 G=102 B=204</u>
Hex #FF6666	Hex #FFE858	Hex #AFF55E	Hex #99CCFF	Hex #CC66FF	Hex #FF66CC
RGB 255, 102, 102	RGB 255, 232, 88	RGB 175, 245, 94	RGB 153, 204, 255	RGB 204, 102, 255	RGB 255, 102, 204
CMYK 0, 75, 52, 0	CMYK 2, 4, 78, 0	CMYK 33, 0, 82, 0	CMYK 35, 10, 0, 0	CMYK 38, 64, 0, 0	CMYK 6, 70, 0, 0

Vetorização personagens

Além das poses principais inicialmente feitas pros mascotes, também foram criadas ações adicionais, ampliando as possibilidades narrativas e expressivas dentro do projeto. A partir desses desenhos, foi realizado a vetorização no Adobe Illustrator, onde cada forma foi cuidadosamente reconstruída para garantir precisão, consistência e flexibilidade de aplicação.

Figura 9 - Personagens vetorizados



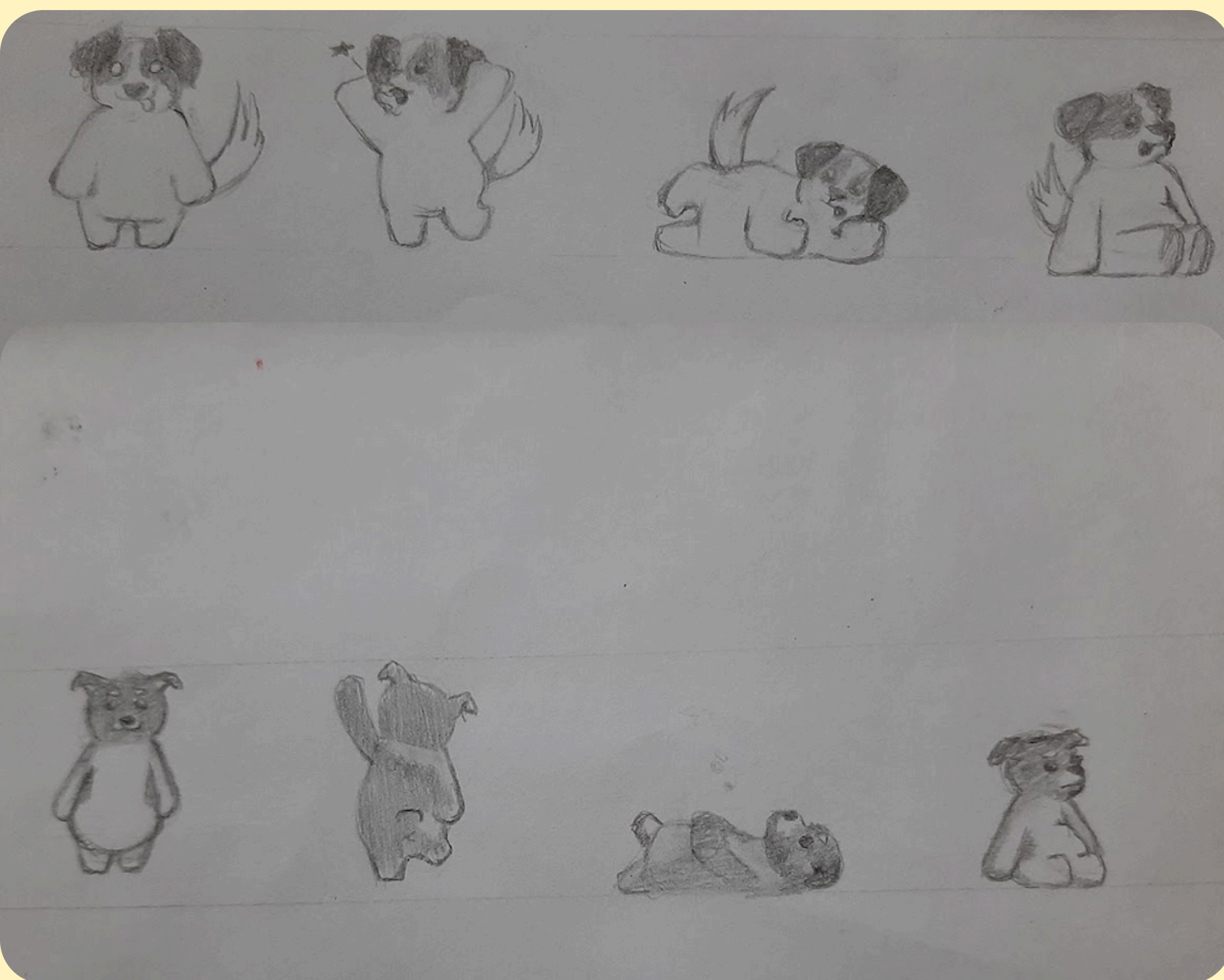


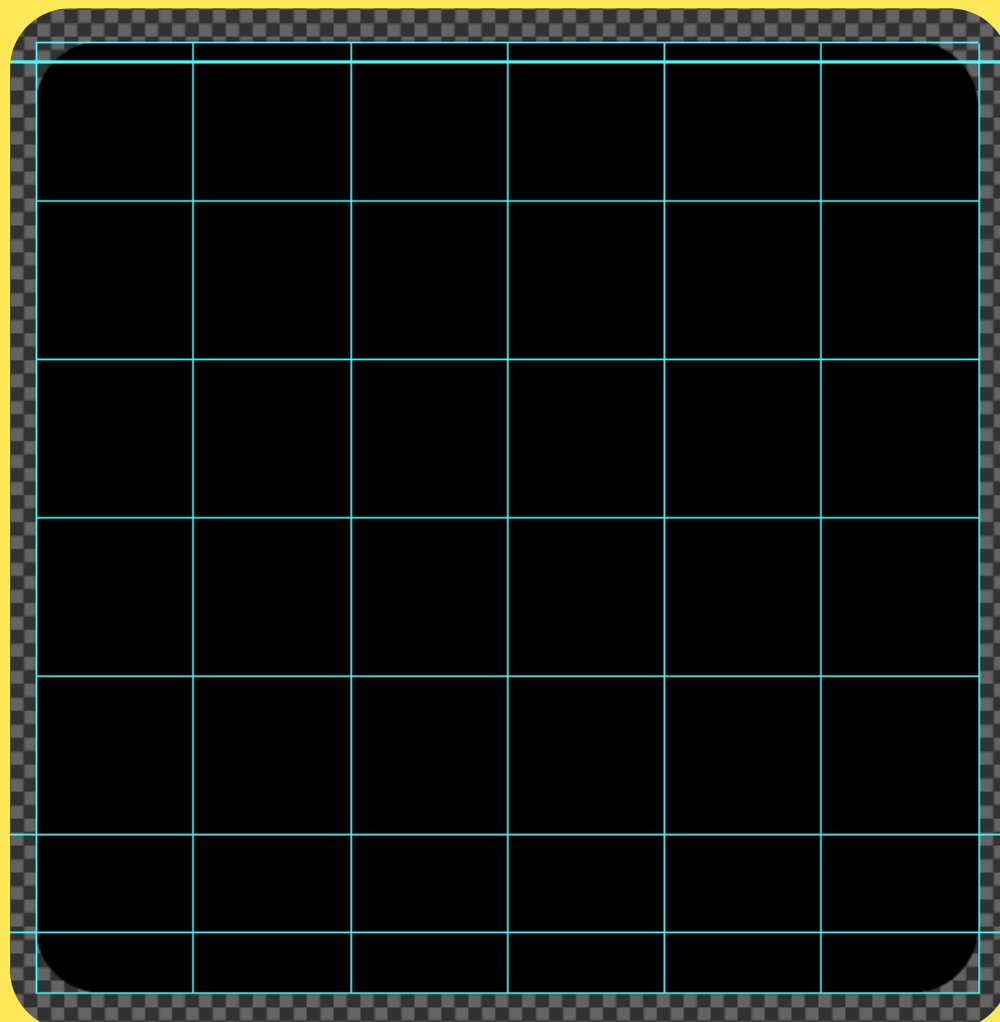
Figura 10 - Esboços emotes tradicional

A vetorização contribuiu para manter a identidade visual coesa, assegurando que cada personagem expressasse o mesmo equilíbrio entre traço e funcionalidade gráfica do projeto.

Formato e composição

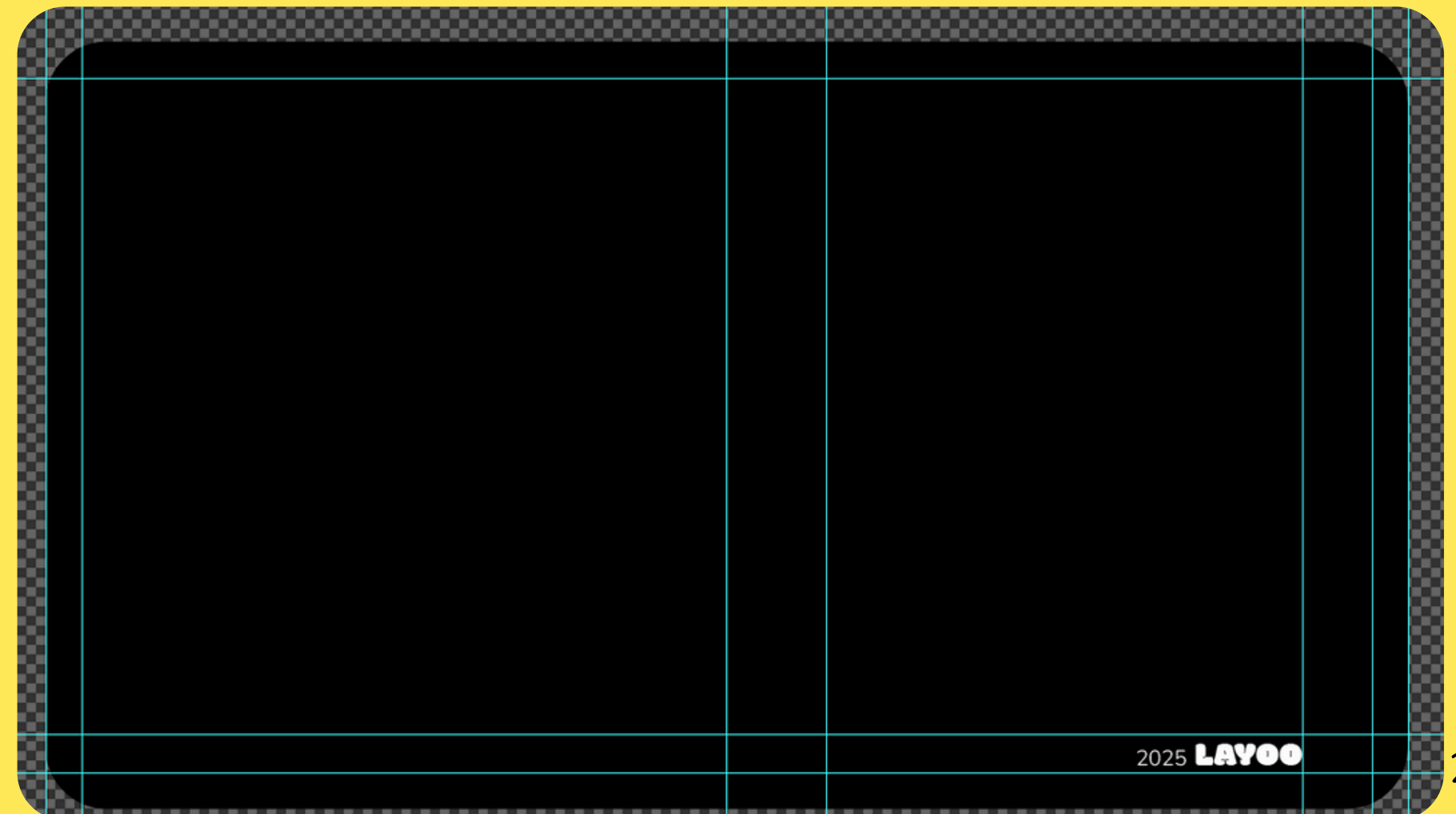
Quando considerado apenas as ilustrações vetoriais, foi produzido em formato quadrado pranchetas 1:1, utilizando um grid inicial básico 6x6 para o encaixe dos elementos.

Figura 11 - Malha 1:1/quadrado



Foi instalado depois um formato 16:9 para disposição dos textos mais as ilustrações. Metade da prancheta é ocupada integralmente da ilustração enquanto há um recuo maior na parte textual para descanso visual, sendo que dependente da informação representada pela ilustração, há quebras desse sistema em função de manter a continuidade da representação.

Figura 12 - Malha 16:9



Análise de produção

Para sustentar a narrativa visual, foi pensado um fio condutor por trás das representações. A história se desenvolve a partir da chegada dos personagens a um prédio, cenário que se torna o ponto de partida para toda a jornada. Eles entram pela porta principal, exploram o hall de entrada, utilizam o elevador, cometem um pequeno erro ao parar no estacionamento e, após subirem as escadas, chegam finalmente ao terraço.

TIPOGRAFIA

No card é representado por elementos dos cards em forma de letras

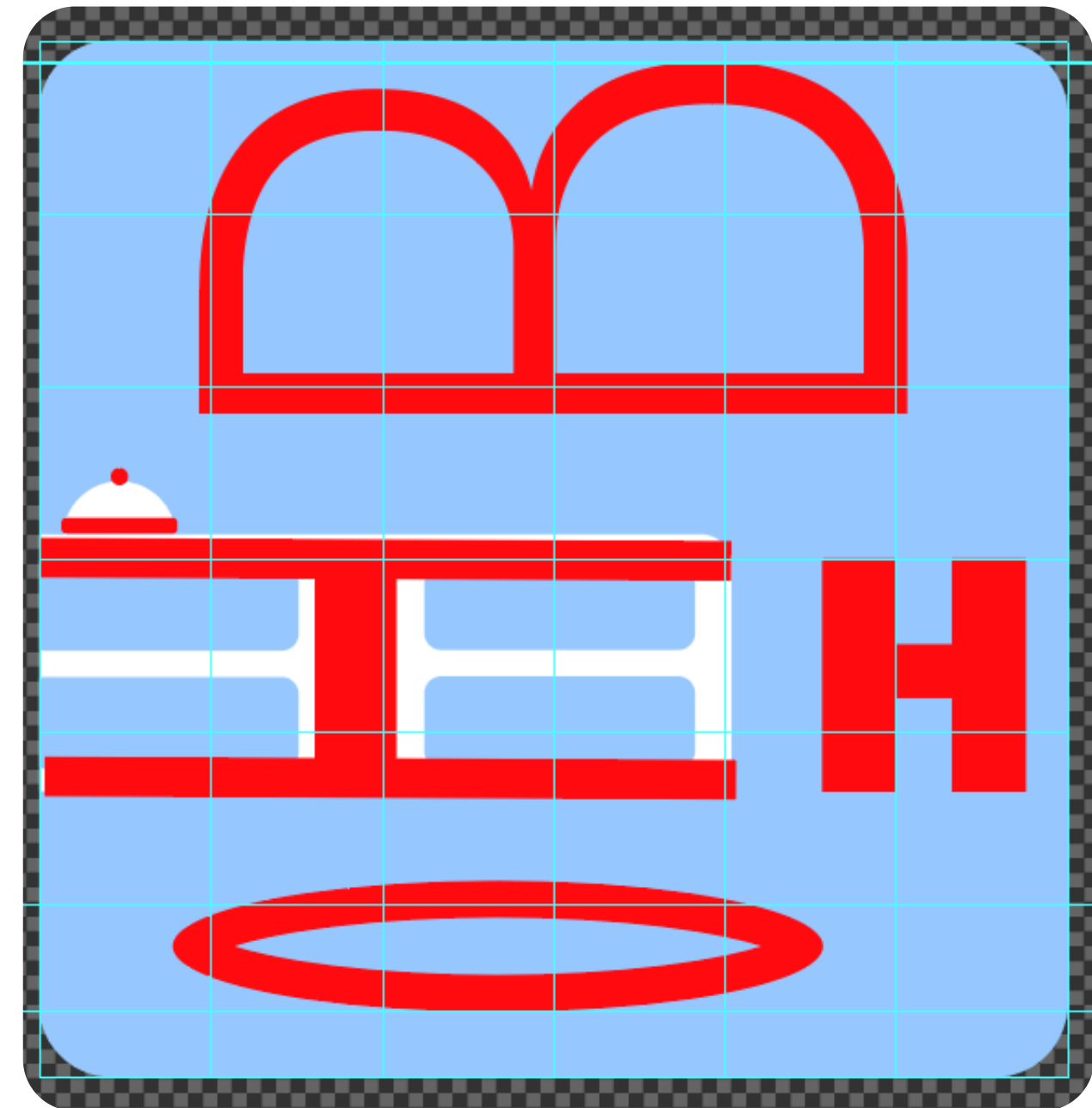


Figura 13 - Composição dos elementos identificadores do card 1

COMPOSIÇÃO

Pela composição dos elementos no card, colocados conforme o grid para estarem equilibrados em todos os quadrantes, assim como dentro dos próprios elementos dentro da representação, nos sinais do elevador.

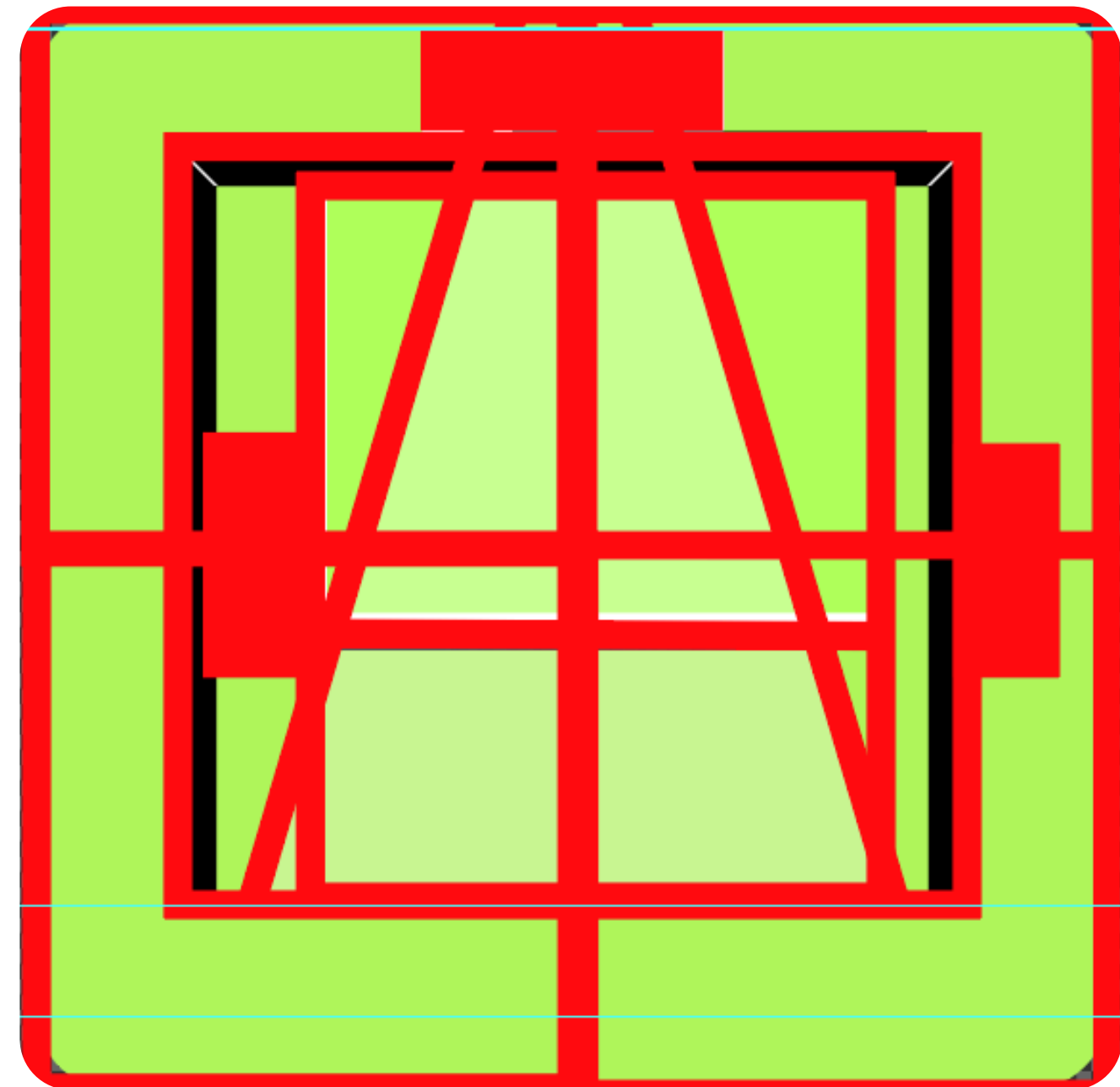


Figura 14 - Composição dos elementos identificadores do card 2

CORES

A disposição de cores maior que nos outros cards, nos carros do card

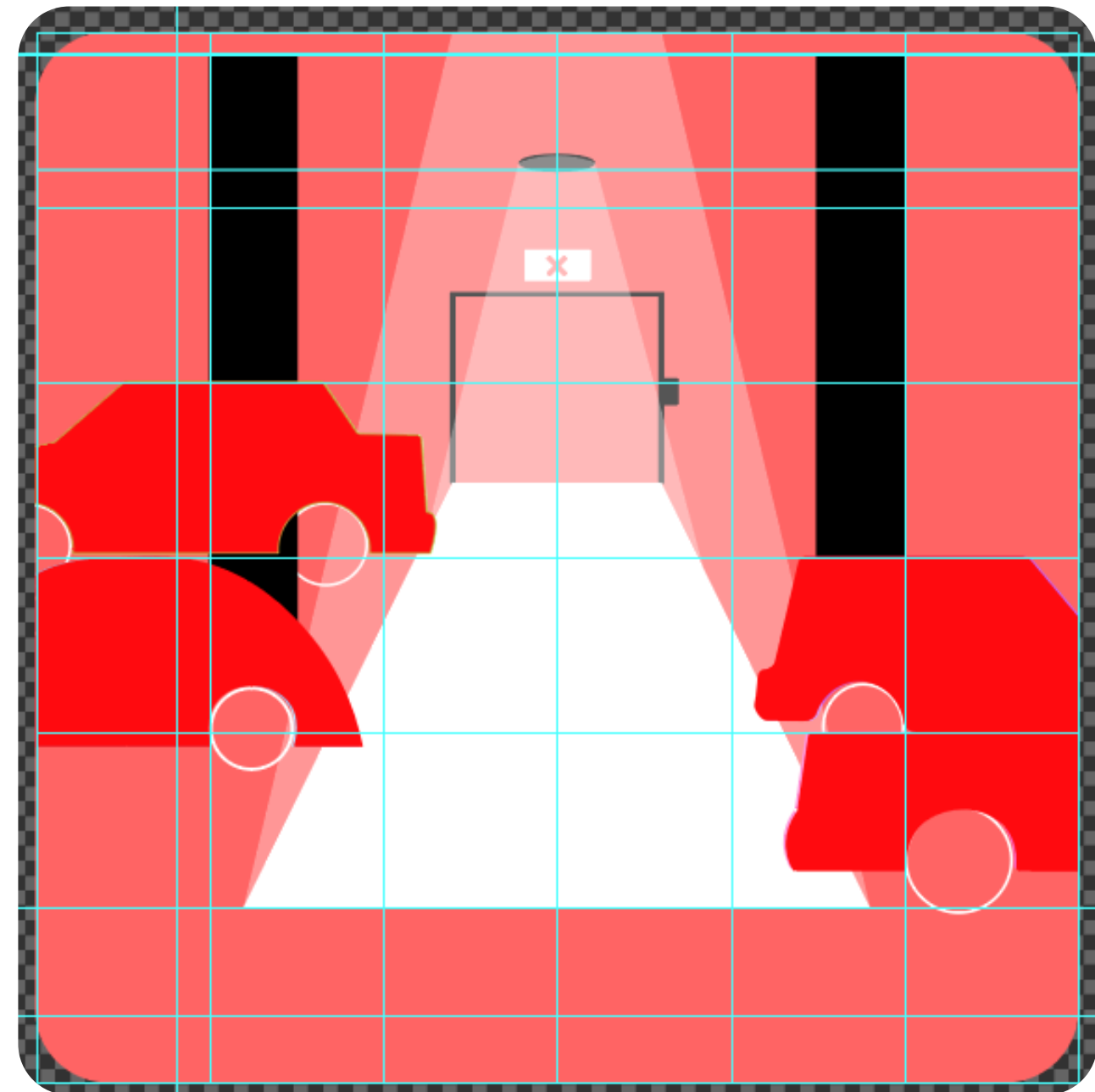


Figura 15 - Composição dos elementos identificadores do card 3

HIERARQUIA

Ordem visual dos elementos com maior evidência na representação, quebrando o '2d' chapado para se aproximar visualmente.

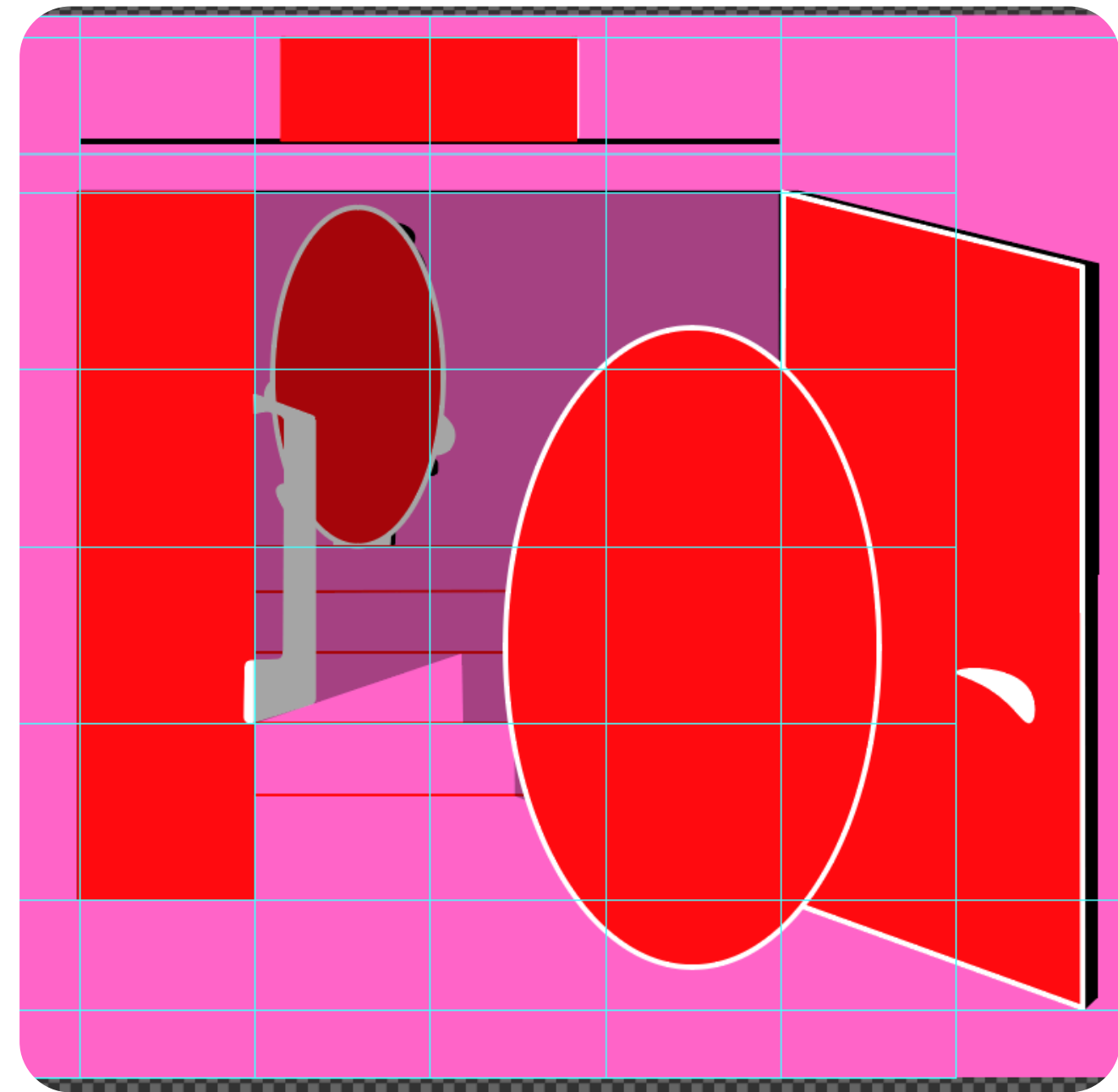


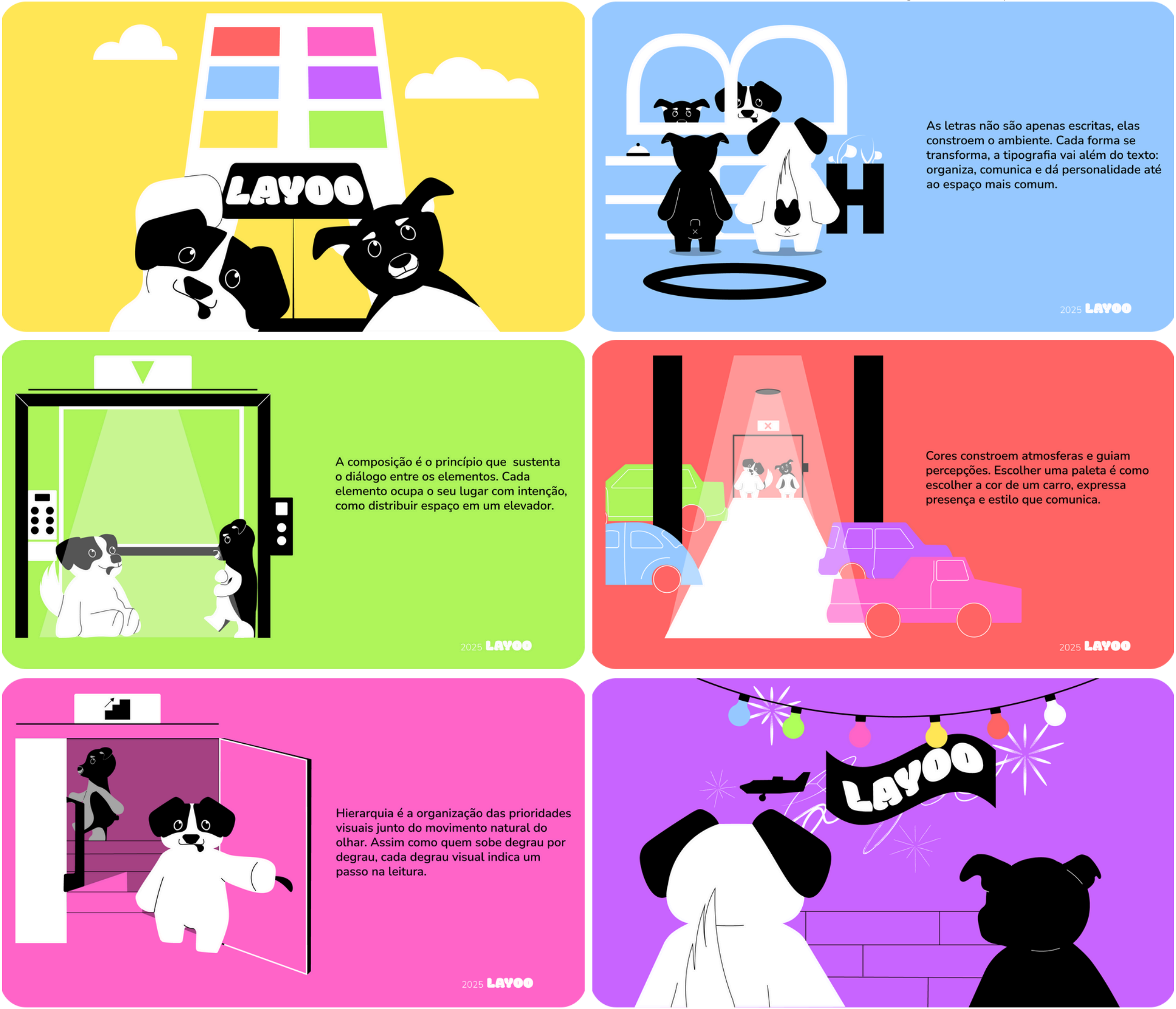
Figura 16 - Composição dos elementos identificadores do card 4

Para o texto de cada card foi decidido o sistema de manter padrão: duas frases curtas, a primeira apresenta o conceito de forma técnica e clara, e a segunda cria um leve vínculo com a representação.

Resultados



Figura 17 - Compilado do resultado final



Considerações finais

A realização do projeto possibilitou a exploração prática de conceitos fundamentais do design gráfico a partir de uma abordagem visual, acessível e integrada ao meio digital. A criação da coleção de cards vetorizados permitiu articular teoria, experimentação e linguagem gráfica em um sistema coeso.

Serviu também como espaço de amadurecimento pessoal e acadêmico, permitindo aplicar conhecimentos adquiridos durante a graduação.

Por fim, o trabalho evidencia o potencial do design gráfico como ferramenta de comunicação e mediação de conhecimento, demonstrando que a apresentação visual pode ser um fator determinante na forma como conceitos são percebidos e assimilados. Dessa forma, se posiciona como um recurso de apoio à compreensão de conceitos fundamentais do design, priorizando a comunicação visual e a clareza da informação.

Como desdobramento, a coleção apresenta potencial para ser expandida e adaptada, seja por meio da inclusão de novos cards, da exploração de outros conceitos ou da aplicação em diferentes contextos educacionais e plataformas digitais. Assim, o projeto se mantém aberto a futuras evoluções, podendo atuar como uma ferramenta de ensino, comunicação e experimentação gráfica, acompanhando as transformações do próprio campo do design gráfico.

ARMSTRONG, Helen. Teoria do design gráfico. Editora Cosac Naify, 2015.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins fontes, 1997.

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 10 ed. Rio de Janeiro. Senac Nacional, 2009.

Referências

RAFF, Jan-Henning. Theoretical frameworks for the conceptualization of graphic Design in use. Iridescent, v. 2, n.2, p. 10-21, 2012.

SAMARA, Timothy. Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos. São Paulo, SP: Blucher, 2010.

QUINT, Antoine. Scalable vector graphics. IEEE MultiMedia, v. 10, n. 3, p. 99-102, 2003.