



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN**

**CONHECENDO O VITILIGO: UMA CARTILHA PARA EXEMPLIFICAR O
VITILIGO PARA O PÚBLICO INFANTIL**

SILVANDO CARLOS CAVALCANTE JÚNIOR

RIO TINTO - PB

2024

SILVANDO CARLOS CAVALCANTE JÚNIOR

**CONHECENDO O VITILIGO: UMA CARTILHA PARA EXEMPLIFICAR O
VITILIGO PARA O PÚBLICO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Coordenação do curso de Design da Universidade
Federal da Paraíba como parte dos requisitos
necessários para a obtenção do grau de **BACHAREL
EM DESIGN**.

Orientadora: Dr^a. Louise Brasileiro Quirino de Brito.

RIO TINTO - PB

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C376c Cavalcante Júnior, Silvano Carlos.
Conhecendo o vitiligo: uma cartilha para
exemplificar o vitiligo para o público infantil /
Silvano Carlos Cavalcante Júnior. - Rio Tinto, 2024.
52 f. : il.

Orientação: Louise Brasileiro Quirino Brito.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAÉ.

1. Design. 2. Vitiligo. 3. Cartilha. I. Brito,
Louise Brasileiro Quirino. II. Título.

UFPB/CCAÉ

CDU 77



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN

SILVANDO CARLOS CAVALCANTE JÚNIOR

**CONHECENDO O VITILIGO: UMA CARTILHA PARA EXEMPLIFICAR O
VITILIGO PARA O PÚBLICO INFANTIL**

O presente Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba foi avaliado em defesa pública no dia 21 de fevereiro de 2024 e aprovado pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Documento assinado digitalmente



LOUISE BRASILEIRO QUIRINO BRITO
Data: 21/02/2024 13:52:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Louise Brasileiro Quirino Brito
Orientador(a), Presidente da Banca

Documento assinado digitalmente



MYRLA LOPES TORRES
Data: 21/02/2024 13:55:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Myrla Lopes Torres
Membro Examinador Interno

Documento assinado digitalmente



UYARA DE SOUSA TRAVASSOS BARBOSA
Data: 21/02/2024 14:35:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Me. Uyara de Sousa Travassos Barbosa
Membro Examinador Interno

RIO TINTO – PB
2024

Para a minha avó (*in memoriam*) e a todas as
pessoas que convivem com o vitiligo.

“O design une!”

Cristiana Alho.

AGRADECIMENTOS

Para encarar tudo o que a vida nos faz vivenciar é preciso se fortalecer nas pessoas que estão próximas a nós e não nos deixam só. Inúmeras pessoas passaram por mim durante o período escolar e acadêmico e eu sou extremamente grato a cada um delas, aos meus amigos de longa data, Victor, Vinicius e Taynná, obrigado por todo o companheirismo por tantos anos, nossa conexão é extremamente importante e fortalecedora.

Agora, aos meus amigos da graduação, que se tornaram família por nossa parceria singular, muito obrigado. Thayná, como não esquecer do nosso primeiro contato no ônibus e, de lá pra cá, não nos separamos mais. Larissa, a raiva cotidiana e estresse nos uniram e conseguimos transformar isso em boas risadas. Jessica, nós somos tão diferentes mas sempre um ao lado do outro. Anderson, acompanhar nossa evolução desde o início do curso até agora é um sentimento único. Rodolfo, somos tão parecidos e ao mesmo tempo tão diferentes mas, sem dúvidas, foi ótimo dividir essa experiência com você, aprendemos muito. Minha amiga Ana Lívia, sempre um a uma mensagem de distância do outro para amenizar os estresses diários, obrigado por sempre ouvir. A minha família de Rio Tinto: Thais, Thamires, Élide e Matheus, todos tão diferentes e isso de uma forma tão positiva e genuína, a nossa convivência vai ficar sempre na minha memória rodeada de ótimos sentimentos. Meu companheiro Neto, sempre tão paciente e dedicado, nunca um sem o outro, você é uma das pessoas que mais me inspiram. Muito obrigado por me acolherem, por me apoiarem, ouvirem, incentivarem, rirem das minhas piadas sem graça, obrigado por me fazerem viver sentimentos únicos.

Agradeço imensamente a minha família, especialmente, a minha mãe, minha melhor amiga, o meu pai e meu irmão, meus grandes companheiros, por nossa parceria, respeito e pelo seu apoio comigo, espero que possa retribuir tudo o que fizeram por mim, eu os amo muito.

Agradeço ao corpo docente do curso de Design do campus IV, ao CCAE, obrigado por todo o conhecimento a que me foi transmitido, a minha Profa. orientadora Louise Brasileiro por me auxiliar no desenvolvimento do TCC, o Prof. Gustavo de Brito pelos anos na iniciação à pesquisa, ao Prof. Washington Ferreira pela supervisão na extensão, a Profa. Uyara Travassos pelo trabalho na minha experiência de monitoria e, juntamente com a professora Myrla Torres, formarem a minha banca avaliadora e aos demais, meus mais sinceros agradecimentos.

RESUMO

O vitiligo é uma condição cutânea não contagiosa comum a muitas pessoas, porém, dificilmente são realizados trabalhos que tratam da mesma de forma elucidativa. O presente trabalho consiste no estudo e desenvolvimento de um protótipo de uma cartilha voltada para ao público infantil abordando e exemplificando o vitiligo através de ilustrações, o textos didáticos com base na metodologia projetual de Tim Brown, o Design Thinking (2009) e de editoração proposta por Lins (2003) analisada por Panizza (2004), transitando pelas etapas de entendimento, análises, desenvolvimento e finalização do protótipo.

Palavras-Chave: Design. Vitiligo. Cartilha.

ABSTRACT

Vitiligo is a non-contagious skin condition common to many people, however, studies that deal with it in an informative way are rarely carried out. The present work consists of the study and development of a prototype of a booklet aimed at children, addressing and exemplifying vitiligo through illustrations, didactic texts based on Tim Brown's design methodology, Design Thinking (2009) and editing proposed by Lins (2003) analyzed by Panizza (2004), moving through the stages of understanding, analysis, development and finalization of the prototype.

Keywords: Design. Vitiligo. Booklet.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia do projeto	16
Figura 2 - Vitiligo na pele.	17
Figura 3 - Design Gráfico.	19
Figura 4 - Design Inclusivo.	20
Figura 5 - Cartilha “Combate á Pedofilia”.	24
Figura 7 - Cartilha “Como Falar com as Crianças e Adolescentes sobre coronavírus”.	26
Figura 8 - Tipografias para os títulos	29
Figura 9 -Tipografias para o corpo dos textos	30
Figura 10 - Todas as tipografias selecionadas	31
Figura 11 - Classificação das cores.	32
Figura 12 - Paleta de cores.	33
Figura 13 - Paleta de cores para as peles.	34
Figura 14 - Painel do público alvo.	35
Figura 15 - Alguns esboços da construção das páginas 1.	37
Figura 16 - Alguns esboços da construção das páginas 2.	38
Figura 17 - Construção das ilustrações dos personagens.	39
Figura 18 - Arte com todos os personagens desenvolvidos para a cartilha.	40
Figura 19 - Capa e contracapa finalizadas.	41
Figura 20 - Páginas 1 e 2 finalizadas	42
Figura 21 - Páginas 3 e 4 finalizadas	43
Figura 22 - Páginas 5 e 6 finalizadas	43
Figura 23 - Páginas 7 e 8 finalizadas	44
Figura 24 - Páginas 9 e 10 finalizadas	45

LISTA DE TABELAS E QUADROS

TABELAS

Tabela 1 - Parâmetros tipográficos para construções de frases.	28
----------------------------------------------------------------	----

QUADROS

Quadro 1 - Requisitos e parâmetros para a construção das páginas.	36
-------------------------------------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OBJETIVOS	12
2.1 Objetivo Geral	12
2.2 Objetivos Específicos	12
2.3 Justificativa.....	12
3 METODOLOGIA.....	14
3.1 Descrição Geral	14
3.2 Etapa 01	14
3.3 Etapa 02.....	15
3.4 Etapa 03.....	15
3.5 Etapa 04.....	15
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (Etapa 01).....	17
4.1 O Vitiligo.....	17
4.2 O Design.....	18
4.2.1 O Design Inclusivo	20
4.2.2 O Design Gráfico.....	21
4.2.3 O processo da editoração necessária para produções.....	21
4.3 O Desenvolvimento da percepção dos 9 a 12 anos de idade.....	22
5 IDEACÃO (Etapa 2)	23
5.1 Análise dos Similares	23
5.2 Análise Funcional.....	27
5.3 Tipografia	27
5.3.1 Tipografia	28
5.3.2 Seleção da tipografia	28
5.4 Análise de Cores.....	31
5.4.1 Análise de Cores na Didática.....	32
5.4.2 Cores no projeto	33
5.5 Público alvo	34
5.6 Requisitos e Parâmetros.....	35
5.7 Esboços.....	36
6 PROTOTIPAGEM (Etapa 04).....	41
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS(Etapa 04).....	46
REFERÊNCIAS	47

1 INTRODUÇÃO

O Vitiligo é uma condição cutânea não contagiosa que fomenta a vida de muitas pessoas em todo o mundo, cerca de 1% da população (Bellet, Prose, 2005, pág 1), caracterizada pela falta de coloração oriunda pela carência de pigmento em determinados locais corpo como rosto, mãos, órgãos genitais, entre outros locais. Contudo tal realidade afeta os indivíduos não só em aspectos visuais, mas também em como se sentem e se portam, e de modo gradual, tais estímulos vão os moldando.

Todavia, diversos termos ofensivos foram realocados e não são utilizados atualmente como também vários meios para amenizar ou sanar aspectos provenientes da ação do vitiligo na epiderme do indivíduo já são de conhecimento das pessoas que buscam “tratamento”, porém, a uma outra parcela da população não sabe de tais inovações.

Atualmente, uma vez que é feita uma busca, notória é a escassez de títulos ou trabalhos que exemplificam e colaborem para que o vitiligo deixe de ser ignorado e muitas vezes discriminado, e seu entendimento passe a ser comum a todos. Todavia, tal necessidade compreende também, apresentar o mesmo na primeira infância, momento no qual os entendimentos de temas são mais sutis (NPCI, 2014), e ao desenvolver gradual do indivíduo, seu domínio sobre o mesmo seja aprimorado.

Contudo, a fim de uma vez, preencher tal lacuna identificada, foi tomada a iniciativa de pesquisar mais tais áreas que são necessárias para o desenvolvimento de um trabalho que cumpra este requisito. Tendo como objetivo a criação de uma cartilha que aborda, de maneira didática e ilustrativa, o tema vitiligo, apresentando para o público infantil de maneira simples e educativa, aliando ao desenvolvimento da sua percepção, características da doença a fim de torná-la mais familiar e cada vez menos estigmatizada.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um protótipo de cartilha, em formato digital, com a finalidade de exemplificar, a partir de uma narrativa, o vitiligo para o público de 08 a 12 anos de idade.

2.2 Objetivos Específicos

- Adquirir conhecimentos e compreensão sobre a condição cutânea abordada;
- Entender o design e suas áreas de atuação;
- Compreender a percepção infantil;
- Determinar a melhores maneira de expor mensagens em cartilhas;
- Identificar atrativos para o público alvo selecionado;

2.3 Justificativa

A consciência da necessidade de trabalhar com essa temática se deu devido a uma experiência pessoal ao me consultar com um médico no qual fui para checar pontos em meu corpo que vinha a observar há algum tempo. Contudo, ao receber o diagnóstico do médico em questão, sua fala veio preenchida de preconceitos, estigmas, deboche entre outras coisas. No entanto, devido a isso, me senti grosseiramente insultado e tal situação deixou-me pensativo por bastante tempo, acabando por ser o início de incessantes pesquisas sobre a temática para me inteirar da minha nova realidade, pois a partir daquele mesmo dia me descobri uma pessoa vivendo com vitiligo.

Entretanto, tais informações que ia absorvendo ao pesquisar sobre o vitiligo, me instruiu do assunto, somavam a mim e meus cuidados porém não os meus familiares próximos, principalmente minhas duas sobrinhas, Maria Alice e Maria Sofia, na época com 6 e 4 anos de idade, perceberam costumes diferentes das demais pessoas, como usar protetor solar com mais frequência, fazendo diversas perguntas sobre algo novo que estavam descobrindo. Está situação

está me fez pesquisar títulos literários que me auxiliassem a exemplificar pra elas o vitiligo e suas questões, ação na qual, me abriu os olhos e despertou para mais uma lacuna encontrada, a falta de trabalhos com essa temática voltada para o público infantil de modo mais abrangente. Por exemplo, quando apresentei o livro “A Menina Feita de Nuvens” (2018), de Tati Santos de Oliveira, no qual auxiliou demasiadamente o entendimento das pequenas a respeito da temática, ainda assim, senti que elas queriam ir mais a fundo nas informações em relação ao vitiligo, o que me fez desdobrar para ilustrar imagens e mapas mentais a fim de facilitar o entendimento e sanar as dúvidas que as mesmas possuíam no momento.

Portanto, tais questões e recortes sociais reunidos em mim se tornaram inquietações a fim de trabalhar com esse tema para exemplificar o vitiligo na sociedade e diminuir os estigmas que as pessoas com essa condição cutânea sofrem.

3 METODOLOGIA

3.1 Descrição Geral

Para o desenvolvimento do presente trabalho editorial foram utilizadas algumas abordagens projetuais já estabelecidas, uma delas é a conhecida como *Design Thinking*, embasada por Tim Brown (2009), na qual a mesma é constituída em quatro etapas, sendo elas: imersão, ideação, prototipação e conclusão.

O *Design Thinking* (Tim Brown, 2009) leva consigo o sentido de inovar o projeto no qual o mesmo está inserido, de modo flexível, podendo ter suas etapas trabalhadas de forma linear ou não. A construção projetual se dá com o futuro usuário ou público alvo no centro e a partir de suas necessidades e desejos criasse uma solução.

Todavia foi utilizada em conjunto a metodologia de editoração proposta por Lins (2003), pode ser observado na figura 1, que consiste inicialmente em cinco etapas, sendo elas entendimento, concepção, geração, elaboração e finalização. Contudo, essa metodologia leva consigo a ideia de despretensiosamente inteirar-se do assunto e ir se aprofundando de forma gradual, e conforme isso, gerando ideias para a exposição desses conteúdos até atingir com êxito as ideias pré estabelecidas e o público.

3.2 Etapa 01

Na primeira etapa do *Design Thinking* (Tim Brown, 2009), a imersão, juntamente com a metodologia proposta por Lins(2003), tem como princípio mergulhar na realidade em que o projeto está inserido e entender todas as suas questões e nuances. Para isso, foram realizadas pesquisas literárias exploratórias em três frentes: O entendimento do vitiligo, seja em relação às questões genéticas como também a convivência dos indivíduos com a mesma, os entendimentos do design e suas áreas de atuação, como produções gráficas, impressos e editoração, construção das etapas e solução.

3.3 Etapa 02

Na segunda etapa, segundo Lins(2003), é o momento onde deve se inteirar melhor do assunto e afinar a sua busca do entendimento e suas referências literárias e teóricas.

Para o *design thinking*, a ideação, é o momento onde se encontra o espaço que após os entendimentos recolhidos na etapa anterior da imersão são despejadas aqui e as primeiras soluções são desenhadas e primordialmente passam a serem construídas, sempre voltando seus olhares ao que pode e deve ser melhorado na devida situação ou projeto. Todavia, nesse momento do projeto foram analisados os demais exemplares de infográficos que possuem a mesma abordagem, para uma melhor colocação, entendimento e foram analisadas as questões necessárias e todas as informações que podem vir a ser úteis na construção do infográfico.

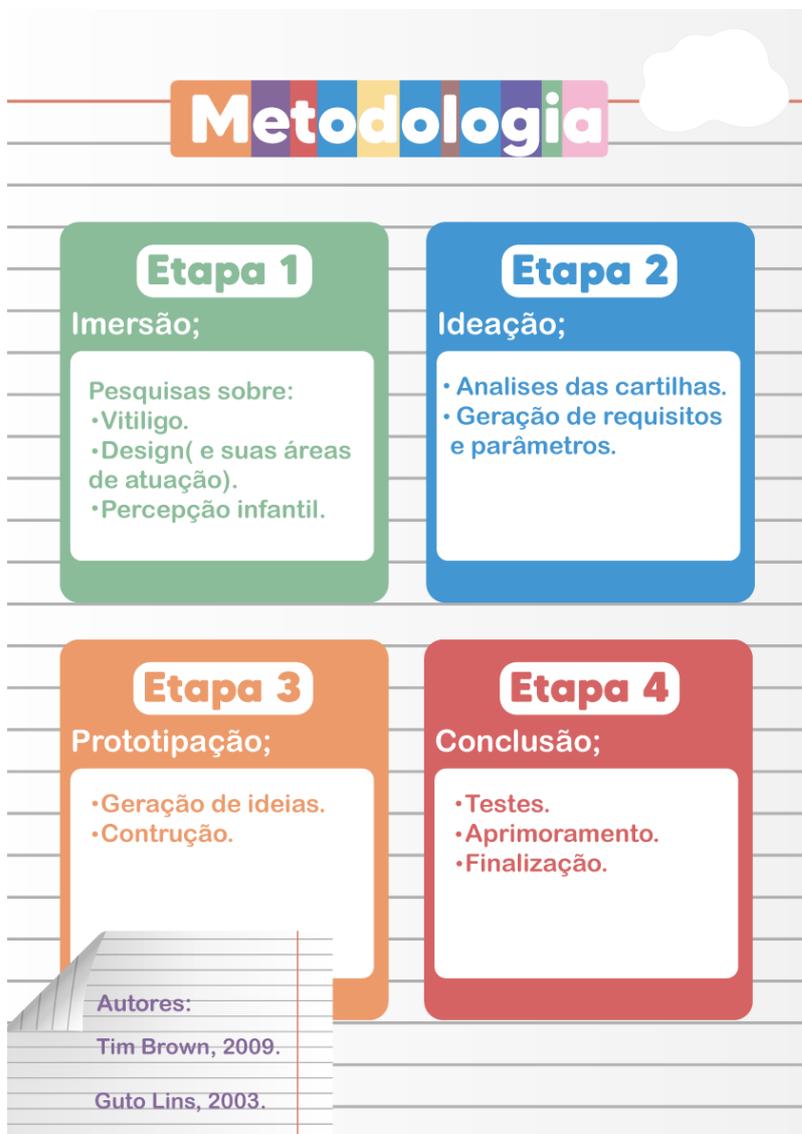
Uma requisitos e parâmetros para uma melhor escolha da disposição das informações e de outros elementos presentes nas páginas.

3.4 Etapa 03

Contudo, após todo o aprimoramento oriundo das etapas antecessoras, o livro passou a ser construído no aplicativo da *Adobe Illustrator* e *Adobe InDesign*, sendo trabalhado no mesmo todos os formatos adequados, o posicionamento, detalhamento, adicionar ou subtrair determinados quesitos, etc.

3.5 Etapa 04

Por fim, nesta etapa, prosseguindo a metodologia proposta por Lins na qual são postos a prova o que já foi trabalhado e construído até que o presente momento, finaliza na entrega de um projeto que logre êxito no campo que se propõe a ser inserido.

Figura 1 - Metodologia do projeto

Fonte: Autor (2024)

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA (Etapa 01)

4.1 O Vítigo

Sendo uma dermatose cutânea não contagiosa, o vitiligo é a despigmentação da pele no formato de manchas esbranquiçadas na epiderme (figura 2), causada pela destruição dos melanócitos, de origem ainda desconhecida, uma vez sendo uma dermatose multifatorial, onde em seu surgimento podem estar envolvidos fatores genéticos, imunológicos, hereditários, entre outros aspectos (Antelo et al, 2008). Afetando cerca de 1% da população no mundo todo (Bellet; Prose, 2005), contudo, no Brasil, segundo o Censo Nacional da Sociedade Brasileira de Dermatologia(SBD), no ano de 2006, revelou-se que a mesma está entre as 25 doenças dermatológicas com mais frequências a manifestar em pessoas no país, sendo elas, 1,2% de pessoas brancas e 1,9% de pessoas pretas e/ou pardas, todavia, em ambos os sexos (Szabo I; Brandão, 2016).

Figura 2 - Vitiligo na pele.



Fonte: Portal em Tempo, 2023

No entanto, apesar do vitiligo ser um tema que vem sendo mais abordado e discutido a um curto período, mais ou menos, mais ou menos desde meados dos anos 1980, o mesmo é uma patologia datada de muito tempo atrás, mais precisamente, do segundo milênio antes de Cristo (Rosa e Natali, 2009).

A palavra vitiligo tem origem no latim vitellius. No passado foi descrita e subjugada de diversas maneiras, desde a comparação com outras doenças das quais eram banalizadas na

época como a “lepra”, também verificou-se de acordo com a observação do povo daquele período sobre as alterações da pele (Rosa; Natali, 2009).

Atualmente entende-se que o surgimento da doença é distinto de indivíduo para indivíduo, seu quadro clínico também varia, como vitiligo segmentar e vitiligo generalizado. No primeiro deles surgindo em uma parte específica da pele no qual a mesma é estabilizada nos seus primeiros anos, sem sinalização de outras pessoas na família de doenças auto-imunes entre outros aspectos, já segundo caso da doença o vitiligo atinge de diferentes formas e tamanhos outras áreas do corpo (Antelo *et al*, 2008).

A respeito dos cuidados necessários da pele que convive com vitiligo, segundo um artigo do Dr. Dráuzio Varella localizado na biblioteca virtual em saúde do Ministério da Saúde do Governo Federal (2013), diz que o portador de vitiligo necessita ter para uma boa condição de vida, dentre elas é importante que o mesmo fique atento a ações que possam vir a ocasionar lesões de formas imediatas ou tardias na pele, como por exemplo, a respeito das ações imediatas uma vez que entrar em atrito direto com algo que possa vir a causar danos a pele, como também, a respeito de formas tardias, com a exposição a luz solar durante um demasiado tempo, a pele sem pigmentação poderá vir a se irritar o que pode uma vez ocasionar danos mais grave. O artigo também faz um alerta para as vestimentas que os mesmos selecionam para si, uma vez que roupas apertadas podem vir a causar pressões ou atritos com a pele, dessa forma, podendo resultar em complicações maiores, e por fim, o mesmo chama a atenção ao agravante dos sintomas emocionais que por sua vez podem vir a ser desfavorável ao portador, pois o estresse pode dificultar ao tratamento da pele com vitiligo.

4.2 O Design

O design está em tudo, uma vez que tudo o que é encontrado no nosso dia a dia, vem de uma série de pensamentos, planejamentos e projetos de uma pessoa ou grupo de pessoas. O termo design vem da língua inglesa, significando desenho, entretanto, com um tom direcionado para a projetos como o desenho, a etapa inicial do planejamento (Azevedo, 1988).

O mesmo se manifesta de diferentes formas e se aplica a diversos meios, seja como design gráfico e seu papel enquanto na área digital ou impresso (figura 3), design de moda, ao que diz respeito a vestuário e noção de comportamento através do mesmo, design de produto no que diz respeito a projetar algo que vá suprir uma demanda ou carência, mobiliário que se direcionar a desenvolver móveis com suas especificidades como ergonomia, dentre muitos outros espaços em que se pode incluir e trabalhar com o mesmo (UniFOA, 2021).

Figura 3 - Design Gráfico.



Fonte: Estácio, 2022.

O design atualmente se estabelece em projetos, processos e sistemas a medida em que surgem necessidades de sanarem problemáticas sendo um intercâmbio entre a idealização até seu resultado, de forma humanizada (Facca, 2008), atuando através de metodologias como o *Design Thinking* de Tim Brown, que leva consigo a ideia de não criar algo novo de forma imediata, mas de gerar soluções à medida em que entendesse os meios atuais (Apocalypse; Jorente, 2022).

4.2.1 O Design Inclusivo

Sendo uma área pouco explorada e que possui uma grande competência transformadora social, o Design Inclusivo (DI) tem em seu propósito a missão de entender e acolher questões de pessoas ou situações que são pouco ou totalmente excluídas e não visadas em etapas projetuais, dar sentido, valor e tornar tais premissas mais abrangidas (figura 4).

Por vezes o design inclusivo é encarado como uma forma de dar soluções a questões de pessoas com habilidades limitadas, o que é uma grande falha no entendimento da questão. Seu propósito na verdade tem a ideia de incluir pessoas, dar o direito que lhe foi tirado quando tal produto ou objeto uma vez foi projetado (Design Inclusivo, 2003).

Figura 4 - Design Inclusivo.



Fonte: Ux Collective, 2022.

Entretanto, é possível compreendermos os princípios do Design Universal uma vez que a sua função primordial é planejar algo, desde sua concepção, acessível a todos. Segundo o Centro para Design Universal da Universidade Estadual da Carolina do Norte (EUA), como parte do seu projeto "Estudos para Incrementar o Desenvolvimento do Design Universal" que estudou e listou tais princípios, são eles: De uso equitativo, quando o produto se torna acessível e seus resultados é o mesmo a todos, independentemente de suas condições singulares. Com flexibilidade no uso, quando sua forma de utilização possui mais de uma único meio. Uso simples e intuitivo, com linguagem que facilite a compreensão. Com informação perceptível, uso de diferentes artifícios para para deixar a linguagem direta e eficaz. Tolerância ao erro, assegura o usuário que apesar das falhas que possam a vir no uso ainda assim pode ser manipulado. Baixo esforço físico, exigindo uma força mínima para a realização da atividade com tal produto. Tamanho e espaço para aproximação e uso, uma vez que é necessário um

espaço adequado e seguro para a execução de uma atividade com tal objeto, é necessário tal especificação ser contida (Design Inclusivo, 2003).

4.2.2 O Design Gráfico

Com toda a influência do mundo contemporâneo, a área do design gráfico vem se moldando, estabelecendo e firmando cada vez mais sua importância e relevância para responder às demandas atuais do mercado e da sociedade, como por exemplo, as áreas oriundas do audiovisual e da internet.

O design gráfico em seu contexto, são práticas nas quais são criadas peças que procedam como forma de meios de comunicação visual, sejam eles impressos ou não. Contudo, seu nome composto é originário de duas palavras distintas, sendo elas “design” proveniente do inglês e importado no vocabulário brasileiro em meados dos anos sessenta, com um tom encaminhado a etapas projetuais, e o “gráfico”, oriunda da palavra grega graphein que pode ser descrito com o significado de escrever ou descrever porém ao entender as palavras com terminavam com o sufixo “grafia” no seu contexto antigo eram voltados a atividades realizadas em oficinas ou fábricas, com isso, seu histórico mostra a proximidade do termo com atos impressos (Cardoso, 2008).

4.2.3 O processo da editoração necessária para produções.

Sendo um dos hábitos mais cultuados e recomendados em quase todos os âmbitos e áreas da sociedade, a leitura é um processo que não leva só consigo ao conhecimento, junto a mesma muitos outros benefícios são adquiridos, como a melhora do vocabulário do leitor, exercitar a inteligência do indivíduo, aprimorar o pensamento crítico, explorar e expandir a criatividade, entre outros aspectos (UNICEP, 2022). Contudo, com a ascensão das tecnologias, as mensagens que necessitava apenas serem transmitidas precisavam de uma reformulação para que fossem atingidas o seu objetivo imprescindível, uma vez que a mensagem está se tornando imagética a cada dia, um conceito que leva consigo a mensagem lida de forma fácil, rápida e por uma grande parcela das população (Da Costa, 2011). Portanto, para serem entregues produções que farão o leitor sentir todas essas sensações é imprescindível um bom processo de criação, desenvolvimento e editoração de textos, imagens, números, dentre outros elementos presentes na composição.

4.3 O Desenvolvimento da percepção dos 9 a 12 anos de idade

Segundo alguns psicólogos, como Lev Semionovitch Vigotski(1896-1934), que em sua teoria diz que a percepção social do indivíduo se dá devido aos fatores externos que o cercam e os influenciam e com isso o aprendizado das funções cognitivas afim de externalizar através de uma linguagem, dessa maneira o mesmo consegue desenvolver ou aprender, dependendo do caso, uma relação dialética sobre costumes, culturas e todas as outras vinculações que lhe rodeia e transmite alguma informação, por fim a percepção(Araújo, 2013)

Uma vez que crianças no período de aprendizagem precisam ser estimuladas suas funções sensoriais, pois com isso o aprendizado terá uma intensificação. Dentre os sentidos listados da percepção sensorial, está a visão, para os olhos, uma simples mudança no seu entorno como cores e luminosidade, altera a captação das informações. Nota-se a importância do auxílio de imagens na explanação de um conteúdo e como o mesmo facilita a captação dessas informações nas crianças (Neurosaber, 2020).

Em sua tese, Vigotski argumenta também que o ser humano está sempre apto a mudar de acordo com suas vivências em diversos contextos e aspectos sociais, logo o entendimento de criança para criança é distinto, porém inestimável, pois, uma vez que estímulos e as experimentações sociais que decorrem do mesmo, são o que inserem e dão noção de sociedade a criança, sejam elas oriundas de ambientes escolares, doméstico, lazer. (Davis e Oliveira, 1990).

Segundo Maria del Carmen Moreno em “Desenvolvimento e conduta social dos seis anos até a adolescência” (2007, pág 287), conforme a criança vai crescendo e desenvolvendo a sua personalidade, a mesma passa a ter entendimentos diferentes dos seus anos anteriores, facilidade em algumas atividades ou questões, sente-se capaz de alcançar algo a mais e de realizar tarefas distintas do seu costume. Já a teoria de Piaget apresentada pelas autoras Claudia Davis e Zilma de Oliveira no trabalho “Psicologia na Educação” (1990), trata dos 4 estágios de desenvolvimento descritos pelo psicólogo a criança. Até os 7 anos de idade encontrava-se no estágio “pré-operacional”, característico por ser “egocêntrico” por ter consciência apenas de si próprio, seu empenho é para beneficiar a si mesmo. Na idade entre 7 e 12 anos de idade, encontram-se no estágio “operatório concreto”, no que diz respeito a compreender e se aproximar de temáticas mais sérias e reais, a exemplo de conscientizar-se de questões sociais, o ponto de vista e a vivência de terceiros. Necessariamente, aos 10 e 11 anos de idade, são momentos nos quais as questões morais e éticas se firmam junto à personalidade da criança.

5 IDEACÃO (Etapa 2)

5.1 Análise dos Similares

Em nossa sociedade, com todos os aparatos e meios que possuímos para capitalizar e transmitir mensagens e informações, existem infinitos meios para tal ação. A utilização de cartilhas compete em ser uma das formas mais conhecidas atualmente na função de transmitir um conjunto de mensagens sobre um determinado tema ou causa, trabalhando para informar algo com uma configuração visual na qual leva consigo textos não muitos longos, ilustrações ou imagens que fazem referência o tema no qual o texto está discorrendo e com uma diagramação simples e curta para a mensagem essencial ser captada e bem interpretada.

É interessante analisar a composição das cartilhas para crianças de 8 a 12 anos de idade, com uma variedade enorme de formas, cores, tipografias e ilustrações auxiliares, a informação é transmitida, muitas das vezes, de forma imagética ou com a utilização de imagens de forma suplementar, seja para atrair atenção antes de transmitir a mensagem ou para auxiliar a fixar a comunicação após concluir o informe textual, como também uma forma de não alvoroçar o leitor ainda sem conhecimento sobre temas nos quais podem vir a serem perturbadores ou constrangedores ao mesmo.

Figura 5 - Cartilha “Combate á Pedofilia”.



Fonte: Governo do Paraná, 2022.

Ao serem analisados exemplares podemos notar padrões de uso dos elementos na comunicação. É possível notar na figura 5, a maneira como a imagem ilustrativa foi utilizada para atrair a atenção da criança para a transmissão da mensagem logo em seguida na página seguinte. É uma abordagem que se mostra efetiva para fixar a mensagem principal despertando uma certa curiosidade no leitor que se aprofundará no material para extrair o máximo do mesmo a fim de sanar suas dúvidas na nova descoberta. Contudo, a ilustração utilizada em casos de avisos ou alertando sobre determinadas situações de segurança ou de cuidados com a saúde, por exemplo, auxilia de maneira em que o eleitor não se amedronte ou possua uma ideia negativa sobre o mesmo.

Figura 6 - Cartilha “Enfrentamento a Violência Sexual Contra Crianças e Adolescentes”.



A violência sexual contra crianças e adolescentes é uma prática que infelizmente acontece em todo o Brasil e no mundo. Embora não se tenha a proporção real do fenômeno, seja pela falta de integração dos órgãos e dificuldades na coleta de dados, ou até mesmo por muitos casos não serem denunciados, estima-se que apenas 10% dos casos de abuso e exploração sexual sejam notificados.

Falar sobre a Violência Sexual contra Crianças e Adolescentes é importante para alertar as pessoas que o problema existe, e é através das denúncias que se consegue mensurar o problema e criar mecanismos para a proteção da criança e adolescente, e consequentemente a responsabilização dos agressores.

Fonte: Ministério dos direitos humanos e cidadania, 2020.

No modelo de cartilha da figura 6 é possível observar um exemplo de abordagem nas produções gráficas dos mesmos para um público infantil no modo em que são retratados ambientações entre outros espaços e visuais nos quais são de associação familiar do leitor, como forma de tornar mais fácil a compreensão da mensagem, como também transmitir uma ideia no qual irá inspirar, caso seja o intuito, uma atenção maior no leitor no ambiente no qual a ilustração está sendo retratada.

Figura 7 - Cartilha “Como Falar com as Crianças e Adolescentes sobre coronavírus”.

**COVID-19
CORONAVÍRUS** **Como falar com as crianças e adolescentes sobre coronavírus?**

Com a chegada do coronavírus ao país, é natural que crianças e adolescentes fiquem curiosos sobre o que ouvem e leem acerca dessa “nova doença” e do quão contagiosa ela é. Nesse momento, é de extrema importância que pais e/ou responsáveis repassem informações confiáveis e estejam prontos para responder dúvidas e desmentir boatos.

Pensando nisso, o Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MMFDH) vem a público reforçar orientações do Ministério da Saúde (MS), por meio de cinco dicas básicas, para informar e proteger o público infanto-juvenil.

EVITE EXPOSIÇÃO DESNECESSÁRIA DE CRIANÇAS EM AMBIENTES COLETIVOS



É hora de evitar saídas para praias, shoppings, parques, festas e outros ambientes que favoreçam a aglomeração de pessoas.
Aproveite o tempo em casa para fortalecer laços familiares!
E que tal aproveitarmos para realizar atividades e brincadeiras juntos?

AO TRATAR DO ASSUNTO COM A CRIANÇA OU ADOLESCENTE, CERTIFIQUE-SE DO QUÊ ELE OU ELA JÁ SABEM A RESPEITO.

É provável que a criança ou adolescente já tenha ouvido sobre o assunto e é essa informação que definirá o rumo da conversa. Não é necessário falar sobre o número de mortes, pois isso pode gerar medo desnecessário.



FALE A VERDADE EM LINGUAGEM CLARA E SIMPLES, SEM ALARME



De forma simples e muito clara, explique que o coronavírus é um novo vírus, que ainda não existe vacina e, por isso, os hábitos de higiene são nossos aliados. Você pode dizer que se parece com uma gripe nova, que o tratamento ainda está sendo pesquisado e que o melhor a fazer é se prevenir! Lembre que, para pessoas em boas condições de saúde, não há necessidade de tratamento especial e que a recuperação é mais rápida.
Aproveite para estimular comportamentos alimentares saudáveis!

REPASSE CUIDADOS ESSENCIAIS DE HIGIENE

Oriente a criança ou o adolescente a lavar bem as mãos, evitar passá-las nos olhos, rosto, boca e nariz e evitar o compartilhamento de objetos pessoais. Todos também devem evitar abraços e beijos durante esse período.



DÊ ATENÇÃO À FALA DA CRIANÇA OU ADOLESCENTE



Escute as crianças atentamente. Se demonstrarem medo, diga que é natural, mas que ele estão seguros. Oriente para que, se tiverem dúvidas, procurem a família.
Desencoraje as notícias vindas da internet, das redes sociais e de amigos.

**DISQUE
SAÚDE
136**

SECRETARIA NACIONAL DA
FAMÍLIA

SECRETARIA NACIONAL DOS
DIREITOS DA CRIANÇA
E DO ADOLESCENTE

MINISTÉRIO DA
MULHER, DA FAMÍLIA E
DOS DIREITOS HUMANOS



**PÁTRIA AMADA
BRASIL**
GOVERNO FEDERAL

Fonte: Ministério da Saúde, 2020.

Contudo, são as quantidades textuais presentes na organização das informações na cartilha da figura 7, uma vez que não há regras para serem seguidos a respeito de quantidade mínima ou máxima para preencherem esses espaços, mas sim de acordo com a necessidade no qual se mostra o agravante do tema ou da informação que irá ser abordada no mesmo. De fato, ao apontar uma urgência no qual o mesmo possui muitas nuances severas a respeito, se faz necessário o uso de um sumo espaço de texto condizente com todas as informações necessárias para serem transmitidas na cartilha a respeito, os cuidados a serem tomados de prevenção e como também os tratamentos caso complicações possam vir a atravessar o leitor que está exposto a tal conjuntura.

A respeito das fontes tipográficas utilizadas nos exemplares de infográficos analisados é perceptível notar que as fontes dos títulos do textos, em sua maioria, são arrendadas com o auxílio de elementos auxiliares de com cores, chamativas como vermelho, amarelo e azul (figura 2) mas também como cores mais suaves como verde água ou o azul perolado.

5.2 Análise Funcional

No mercado atual de editoração e impressão de materiais gráficos, diversificados são os tamanhos das produções das cartilhas impressas, variando de acordo com a proposta e o conteúdo que cada um aborda e a maneira como desejam transmiti-los.

Segundo o Guia dos Materiais Impressos da Assessoria de Artes Visuais (2013) e também o Catálogo de especificações de impressos do Ministério da Educação (2016), as cartilhas ideias possuem o tamanho A5, com cerca de 21 centímetros de altura com 14,5 ou 15 centímetros de largura. Tamanho esse no qual configura uma espaço ideal para abordar temas com mensagens rápidas, curtas, de fácil associação e entendimento.

5.3 Tipografia

A tipografia é, sem sombra de dúvidas, um dos elementos mais importantes quando se projeta algo que será legível, tanto para o público adulto, jovem ou infantil. Segundo a teoria de Burt (Casarini; Farias, 2008), para assegurar que a mensagem em uma frase consiga ser perfeitamente legível, são necessários que sigamos determinadas normas a respeito das quantidades de letras componentes de uma mesma frase para um público que varia entre 8 e 12 anos de idade.

5.3.1 Tipografia

Tabela 1 - Parâmetros tipográficos para construções de frases.

Idade (anos)	Número de letras por linha
8-9	45
9-10	52
11-12	58

Fonte: Autor com conceitos de Burt (1959) apud (Coutinho & Silva, 2007).

Para as crianças que variam entre 8 a 9 anos de idade, são necessários conter, no máximo, 45 letras por linha, já entre as crianças de 9 e 10 anos, 52 letras e, por fim, para as crianças com idade entre 11 e 12 anos 58 letras.

Ao serem analisados os exemplares de cartilhas, figuras 2, 3 e 4, concluímos que para títulos são utilizadas tipografias mais arredondadas e maiores com textos curtos, variando, com no mínimo 5 e no máximo de 9 palavras por linha. Para textos corridos notamos a não padronização nas produções, porém, as linhas de construção do texto, variam, com no mínimo 5 e no máximo 9 linhas de texto, contendo, entre 10 e 16 palavras por linha.

5.3.2 Seleção da tipografia

Nesta etapa iniciou-se a decisão das tipografias que irão compor as então páginas das cartilhas. As tipografias selecionadas são baseadas em análises dos modelos de cartilhas supracitados sejam para seus títulos, corpo 1, corpo 2 e demais grupos tipográficos. Notasse contudo alguns pontos como a não utilização de tipografias com serifas, tanto pra títulos como para o corpo do texto, a boa legibilidade e a necessidade de bons contrastes quando mescladas a certos tons.

Figura 8 - Tipografias para os títulos



Fonte: Autor, 2024

Para a criação do painel da seleção das tipografias para os títulos, foram selecionadas quatro tipos, sendo elas em sequência *Sakamoto*, *Eras Bold ITC*, *Cooper Std* e *Skin Cake*, todas contendo semelhanças com as tipografias analisadas e suas disponibilidades encontram-se gratuitas para uso. Porém, incluídas na transmissão de títulos, ainda sejam para um público infantil, de modo em que necessite de uma seriedade, pois estão sendo passadas na cartilha conteúdos de saúde e cuidados a o primeira e a última, *Sakamoto* e *Skin Cake* não cumprem o requisito pois seus traçados não denotam o que mostra ser necessário, seriedade e descontração, a segunda tipografia da figura 8, *Eras Bold ITC*, todavia, se mostra sem os elementos ilustrativos que se assemelha às cartilhas analisadas anteriormente mostrando terceira tipografia, a *Cooper Std*, a com as características necessárias para a composição ideal de um título de cartilha.

Figura 9 -Tipografias para o corpo dos textos

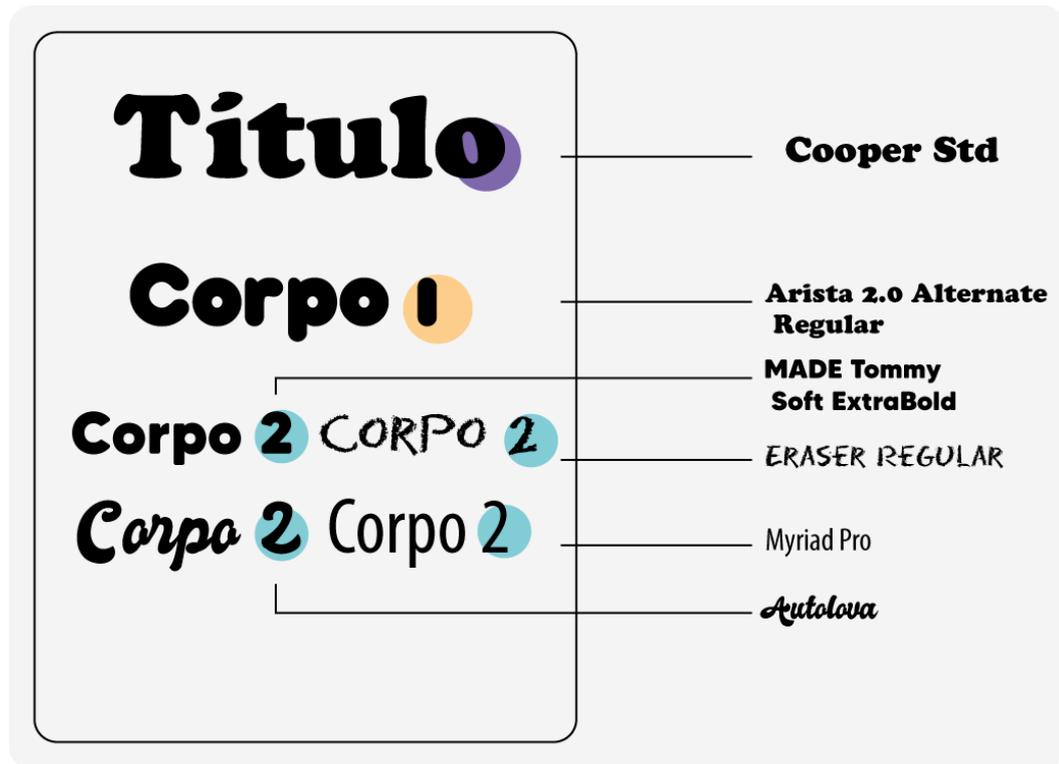


Fonte: Autor, 2024

Para o desenvolvimento dos subtítulos da cartilha, os enunciados dos temas que serão trabalhados em determinadas páginas, foram selecionadas, de maneira já supracitada, características como a abordagem da seriedade da descontração como analisados anteriormente. Foram selecionadas as tipografias *ADELIA*, *Arista 2.0 Alternate Regular*, *Best School* e *Cocogoose* respectivamente. De modo analítico, referente às características necessárias, a primeira tipografia e a última, como representado na figura 9, não encaixam de modo como a primeira não traz consigo a seriedade necessária e a última citada a descontração aqui mostrada como necessariamente atrativa. Sendo a segunda, *Arista 2.0 Alternate Regular* e a terceira *Best School* condizentes com as diretrizes aqui necessárias, contudo a segunda opção mostrando-se mais concreta, atrativa e necessária para a utilização do da composição da então cartilha.

Todavia, para demais espaços que possuem dinâmicas e interações específicas foram pensadas outras tipografias, possível visualizar na figura 10, a exemplo da tipografia *MADE Tommy Soft ExtraBold* para o texto corrido da cartilha, para similar giz no quadro da página ambientada em sala de aula a tipografia *ERASER REGULAR*, tipografia serifada *Autolova* a fim de estabelecer as ideias transmitidas, e a *Myriad Pro* uma vez que é comumente utilizada em jogos de caça-palavras.

Figura 10 - Todas as tipografias selecionadas



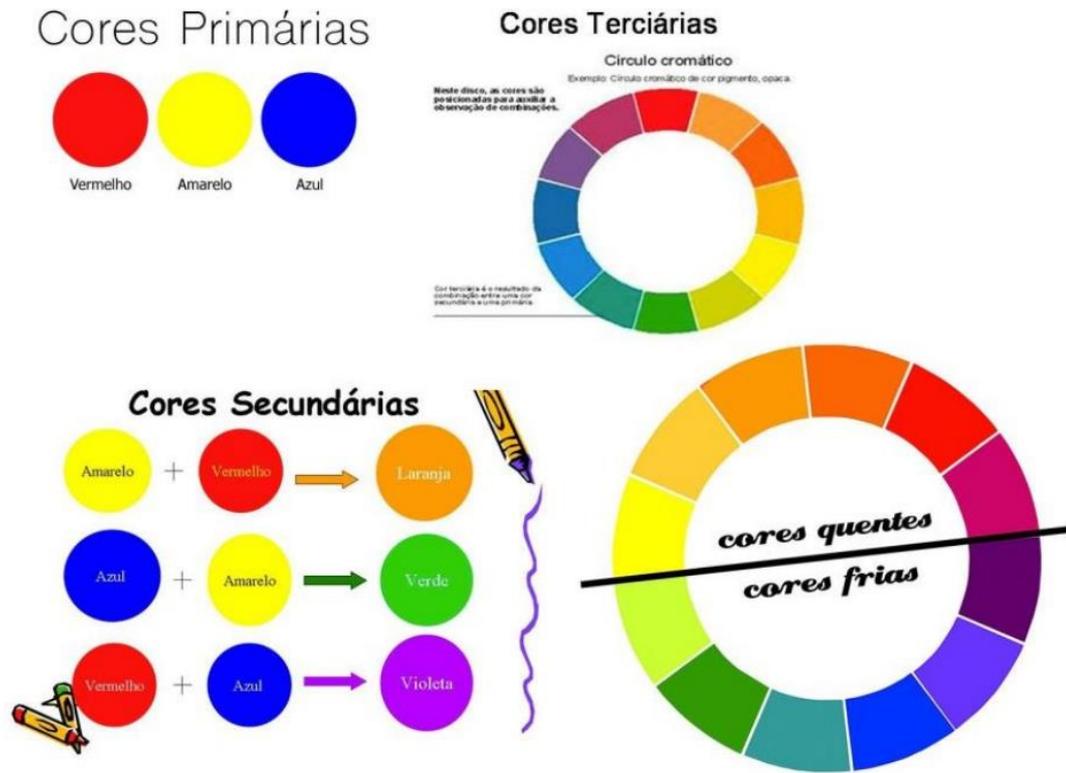
Fonte: Autor, 2024

Estabelecidas desse modo então, todas as tipografias que irão compor e transmitir os conteúdos textuais contidos no mesmo, de modo em que componham firmemente o estilo pré proposto para a cartilha.

5.4 Análise de Cores

As cores são, em seu contexto, sensações provocadas pela ação da luz sobre o órgão da visão do ser humano. Contudo, para que a reação, a fim de que enxergamos uma ou mais cores ocorra, são necessários três elementos, sendo eles o observador, o ser humano ou animal que está a observar algo, o objeto ou coisa a ser observado e pôr fim a luz (Costa, 2016).

Figura 11 - Classificação das cores.



Fonte: Maria Vieira.

O círculo cromático, figura 11, é um dispositivo que nos auxilia a entendermos algumas combinações de cores, como por exemplo as análogas e as complementares, sendo a primeira delas, cores no qual encontrasse uma ao lado da outra na disposição do círculo cromático, de modo em que uma comporta-se como sendo a continuação da seguinte e a segunda cores complementares, nas quais são opostas umas às outras no círculo cromático, composições essas que abrangem de modo vastos seus campos de aplicações e combinações.

5.4.1 Análise de Cores na Didática

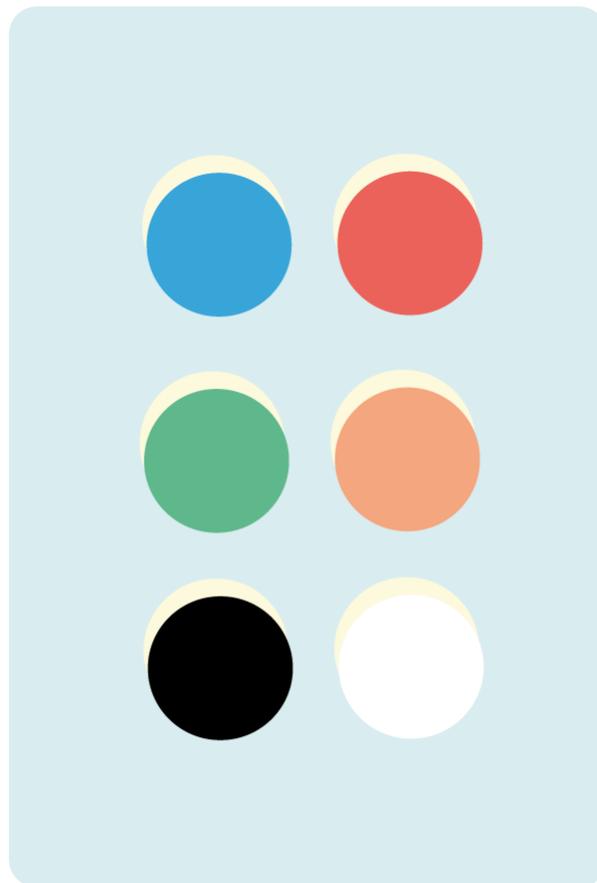
A percepção do nosso entorno é um mecanismo natural e próprio do ser humano, com isso a apreciação das cores é um mecanismo tanto de conhecimento do espaço como forma de assegurar a si mesmo. As cores acabam por serem as primeiras coisas associadas a crianças na fase de desenvolvimento, principalmente as mais brilhantes, são elas que os fazem diferenciar objetos pequenos, por exemplo (Villa, 2019).

Tamanho é a importância da cor como forma de expressão por meio de sua linguagem simbólica associada a ilustração na educação básica infantil, que, através de estímulos, os

mesmos tornam-se um facilitador na compreensão, memorização e aprendizagem do conteúdo que está a ser exposto e exemplificado, colaborando também, de forma direta, no desenvolvimento da leitura, da criatividade, da cognição entre outros aspectos da criança (Witter; Ramos, 2008).

5.4.2 Cores no projeto

Figura 12 - Paleta de cores.

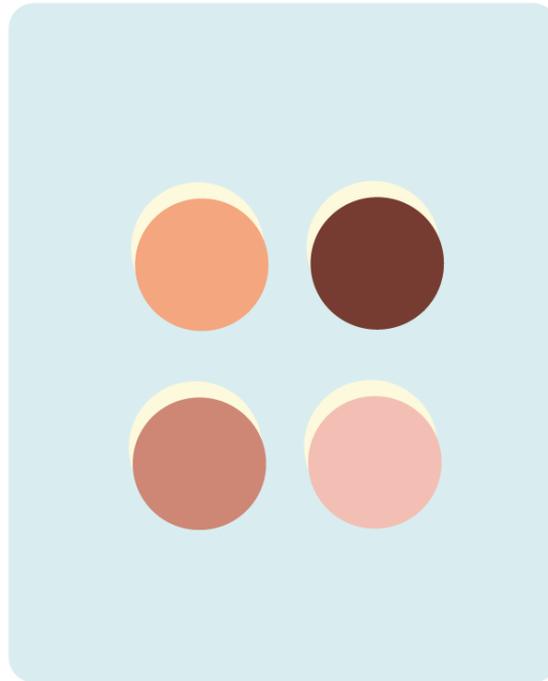


Fonte: Autor (2024)

Após serem analisados os exemplares de cartilhas selecionados foram identificadas repetições de algumas cores como azul e verde, que de acordo com o livro “Design Thinking”, de Gavin Ambrose e Paul Harris (2011) significam, respectivamente, seguro ou confiável e natural ou abundante. Portanto, além das cores supracitadas, foram selecionadas as cores vermelha e laranja, como é possível sinalizar na figura acima, a fim de firmar uma paleta de cores análogas, como é possível notarmos na figura 12, para a composição das ilustrações de personagens e cenários que compõem as páginas, com a adição das cores preto e branco para

os textos que irão coexistir nas páginas e levar consigo as mensagens que a então cartilha necessita fornecer.

Figura 13 - Paleta de cores para as peles.



Fonte: Autor (2024)

Para a então construção dos personagens que irão participar da composição das páginas das cartilhas foram selecionados quatro tons, sendo eles (figura 13) a cor marrom em três tonalidades distintas e uma cor bege para uma maior diversidade dos personagens, de modo que as mesmas auxiliem a criação de personalidades variadas dos personagens.

5.5 Público alvo

Para o entendimento do público alvo se faz necessário entender as nuances nas quais o produto final estará inserido, uma vez que o mesmo é um produto didático, para crianças que, podem ou não, ter conhecimento de um funcionamento ou experiências anteriores com leituras de cartilhas, se faz necessário, ao menos em um primeiro contato, um locutor, pessoa no qual vai dirigir as exemplificações do conteúdo contido na cartilha e um iterelocutor, cujo o mesmo vai captar e interpretar as mensagens nas quais estão sendo transmitidas.

Figura 14 - Painel do público alvo.



Fonte: Autor com imagens dos sites Ri Happy, Team X, National Geographic, O Que Esperar do Seu Filho de Seis Anos, Somos Mães e Portal Lunetas.

O então público no qual a mensagem está destinada, conforme a figura 14, são crianças de ambos os gêneros, possuindo entre 9 a 12 anos de idade, cursando o ensino fundamental, no qual estão no período de conhecer mais sobre os outros e as individualidades das pessoas ao seu entorno, a fim de aprimorar seus conhecimentos sobre temas diversos.

5.6 Requisitos e Parâmetros

Uma vez feitas todas as análises necessárias, foram estipuladas, alguns pontos que se fazem necessários para a construção de uma cartilha ideal para o público destinado, sendo eles:

Requisitos	Parâmetros
<i>Os textos contidos no artefato devem ser diretos e possuir tamanhos curtos.</i>	<i>Parágrafos de no máximo 5 linhas de conteúdo, contendo ao todo entre 45 (quarenta e cinco) a 58 (cinquenta e oito) letras, a fim de firmar melhor a transmissão da sua mensagem.</i>
<i>As ilustrações presentes no material devem ser leves.</i>	<i>Ilustrações contruídas de forma direta e que harmonize com o conteúdo da cartilha(cenários e personagens).</i>
<i>A linguagem dos textos não deve ser redigida de maneira rebuscada.</i>	<i>Construção textual condizente com o público, de 08 a 12 anos de idade, com possíveis daptações de termos, nomes científicos e siglas caso preciso, a fim de evitar possíveis confusões.</i>
<i>A paleta de cores contidas na mesma devem ser as estipuladas anteriormente.</i>	<i>Deve ser trabalhada a harmonia entre as cores estipuladas, com possível alteração em seus tons para uma melhor proporcionalidade.</i>
<i>Devem ser trabalhadas poucas páginas para a construção do artefato.</i>	<i>Em sua maioria, as cartilhas não se prologam nas transmissões de seu conteúdos, padrão deve ser seguido, possuindo no máximo 14 páginas.</i>

Fonte: autor (2024).

Essas definições da tabela 2 são indispensáveis para que o resultado da produção do da cartilha logre êxito com o público final posteriormente.

5.7 Esboços

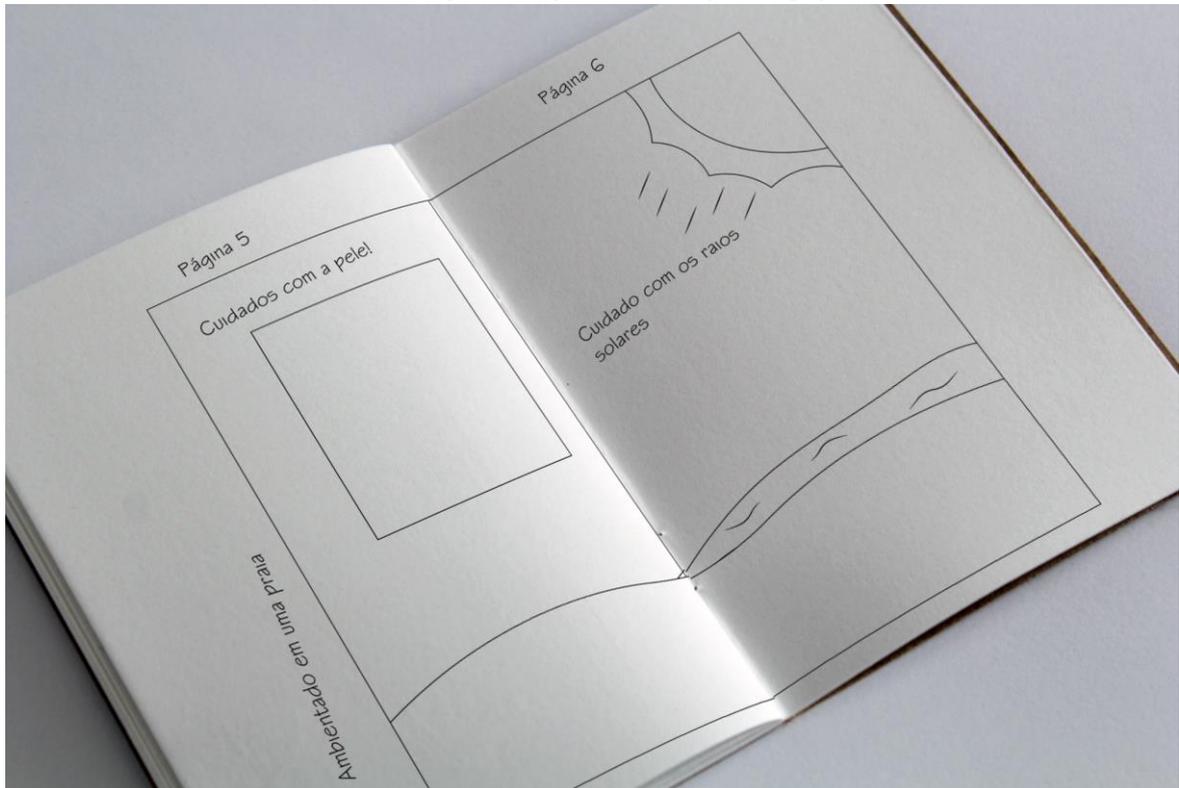
Iniciou-se a construção da ideia dos textos para cada página, sendo estipulados 2 páginas para seções temáticas, a exemplo, 2 páginas para a introdução do tema e 2 páginas sobre cuidados com a pele com a condição cutânea, somando 10 páginas para todo o conteúdo abordado, totalizando 12 páginas com a capa e a contracapa. A feitura dos esboços foi trabalhada em duas frentes, tanto em softwares como o *Adobe Illustrator* e o *Adobe Photoshop*, como também de forma manual.

Figura 15 - Alguns esboços da construção das páginas 1.



Fonte: Autor(2024)

Figura 16 - Alguns esboços da construção das páginas 2.



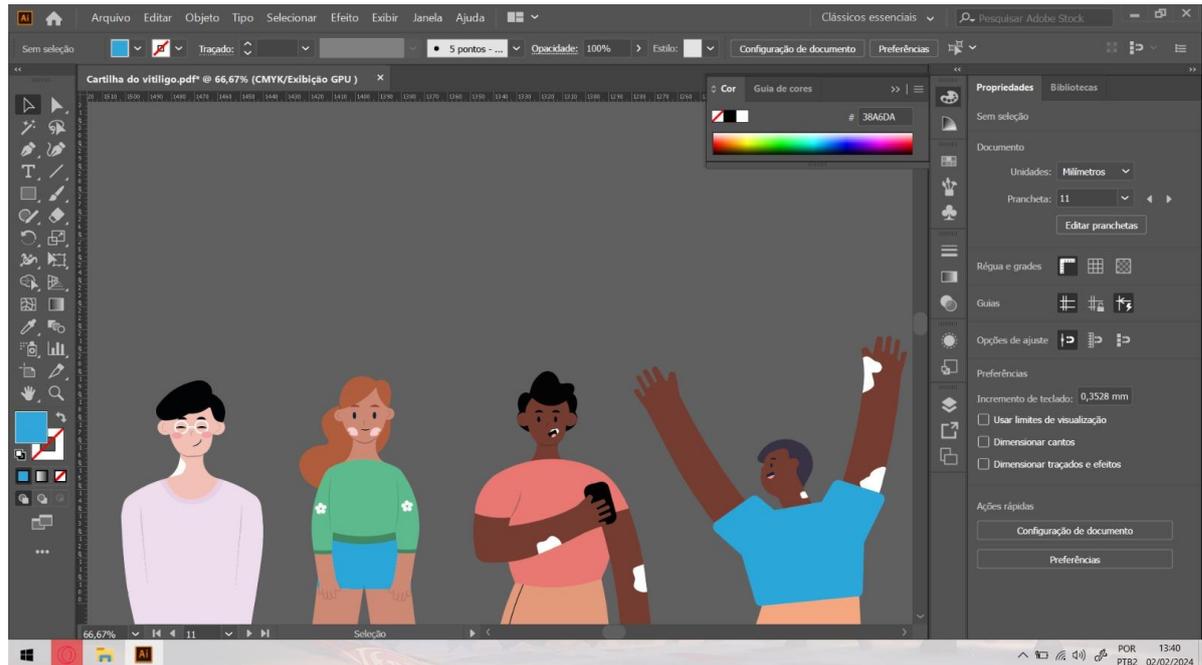
Fonte: Autor(2024)

Inicialmente todo o conceito da cartilha foi pensado para que o mesmo fosse ambientado em uma escola, como podemos ver na figura 16, a fim de ser mais imersivo com o público direcionado.

Ambientes esses, como na figura 15, nos quais foram desenhados com alguns elementos auxiliares, de convívio comum, que trabalham de modo no qual colaboram a reforçar as mensagens que irão ser transmitidas.

Todavia, no momento da criação das demais páginas (figura 16), enxergou-se a necessidade de uma maior gama de ambientes na cartilha a fim de imergir o leitor e transmitir o conteúdo em diferentes contextos.

Figura 17 - Construção das ilustrações dos personagens.



Fonte: Autor(2024).

Foi idealizada a feitura de personagens 2D a fim de causar uma identificação do leitor com a cartilha abordando o vitiligo em várias situações, exemplificado na figura 17, como também reforçar a história contada na narrativa. Foram projetados 4 personagens, nomeados como Yudi, Christian, Caio e Isadora, no estilo *flat characters*, 3 do gênero masculino e 1 do gênero feminino, com características diferentes uns do outros, o vitiligo em diversas situações, sendo elas a sala de aula, um parque/praçã, a sala de casa e a praia.

Figura 18 - Arte com todos os personagens desenvolvidos para a cartilha.



Fonte: Autor(2024).

O primeiro deles, na figura 18 é o Yudi, possuindo 12 anos de idade, com descendência japonesa, possui 1,50 de altura, possui vitiligo segmentar, é de personalidade quieta e gosta de passar bastante tempo no computador pesquisando, estudando e jogando jogos online. Em sequência, o Christian, segundo da figura 19, por sua vez possui 11 anos de idade, é preto, possui 1,59 de altura, adora se “antear” com o seu celular em novidades e contar para os seus amigos, é extrovertido, adora estudar. O terceiro chama-se Caio, é primo de Christian, possui 12 anos, 1,50 de altura, é preto, possui vitiligo focal, adora estudar, frequentar a escola, principalmente a sala de aula, gosta de fazer as atividades e de pôr todo o seu conhecimento recém adquirido em prática, por fim, a 4ª personagem desenvolvida é a Isadora, possui 12 anos de idade, cabelos ruivos, 1,50 de altura, pele preta, possui vitiligo nas regiões mucosas do corpo, adora praticar esportes, principalmente ao ar livre e está sempre se atentando quanto aos cuidados com a sua pele.

6 PROTOTIPAGEM (Etapa 04)

Após a primeira abordagem da feitura efetiva das páginas supracitadas, em seguida de alguns testes, foi trabalhado esse detalhamento nas mesmas e a diagramação e organização das

páginas feita no *Adobe InDesign*, a fim de resultar em um melhor aproveitamento do artefato desenvolvido e gerar mais produtividade.

Figura 19 - Capa e contracapa finalizadas.



Fonte: Autor (2024)

Figura 20 - Páginas 1 e 2 finalizadas



Fonte: Autor (2024)

Figura 21 - Páginas 3 e 4 finalizadas



Fonte: Autor (2024)

Figura 22 - Páginas 5 e 6 finalizadas

VITILIGO

Exercite

O vitiligo possui nomes difíceis e não tão comuns. Encontre as palavras abaixo no quadro ao lado.

1 Segmentar.
2 Focal.
3 Mucosas.
4 Generalizado.

F	D	A	I	N	B	I	T	J	L	L	S
O	B	A	R	N	G	G	H	B	F	O	E
C	N	F	T	T	E	R	A	T	E	T	G
A	R	V	O	R	E	C	E	L	U	L	M
L	A	G	O	A	I	P	C	P	I	N	E
V	I	T	A	M	I	D	O	L	O	L	N
E	T	S	A	T	I	G	O	S	S	I	T
N	E	L	U	T	R	R	E	G	I	A	A
D	O	R	O	A	D	S	N	O	A	T	R
T	E	M	U	C	O	S	A	S	E	S	S
F	L	O	R	V	E	R	P	O	I	P	U
G	E	N	E	R	A	L	I	Z	A	D	O

Em alguns casos o vitiligo é adquirido por genes familiares e desenvolvido durante toda a vida.

Fonte: Autor (2024)

Figura 23 - Páginas 7 e 8 finalizadas



Fonte: Autor (2024)

Figura 24 - Páginas 9 e 10 finalizadas



Fonte: Autor (2024)

A respeito das páginas construídas, após as escolhas das cores que compõem o gradiente presente na capa do artefato, a exposição dos elementos auxiliares indicando prévias dos demais conteúdos que estão a suceder nas próximas páginas, a composição das ilustrações e demais elementos todos compostos em uma mesma paleta, alternando entre tons para uma melhor construção das combinações, as caixas com títulos em verde azul para anunciar e destacar quanto a temática se centralizar a respeito do vitiligo e a disseminação de seus conceitos e com caixas de títulos em vermelho a fim de chamar atenção para cuidados que, uma vez que não são seguidos à risca, podem acarretar em complicações, a adição de espaços que tem como finalidade exercitar o raciocínio do leitor e do conhecimento recém adquirido como forma de firmar o que foi transmitido anteriormente, assim como forma também de reforçar os alertar informados e por fim, a inclusão de um espaço com dica de material de leitura para aumentar a dimensão de entendimento sobre vitiligo do leitor do artefato.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS (Etapa 4)

O então projeto teve como principal objetivo o desenvolvimento de um protótipo de projeto de cartilha, derivada da junção de algumas áreas do design como o design gráfico, o design de comunicação, a editoração e as pesquisas relacionadas ao campo da saúde sobre vitiligo, as emoções e o desenvolvimento infantil, a fim de expandir as informações sobre o vitiligo com a intenção de sanar dúvidas e preconceitos a respeito do mesmo. Com ao todo 12 páginas, a cartilha transita em diversos ambientes como sala de aula, um parque ao ar livre, uma sala de casa, praia e área com computadores como forma de estabelecer contextos, variar e embasar melhor o projeto.

A junção das metodologias de editoração de Guto Lins e o *Design Thinking*, de Tim Brown mostraram-se formidavelmente capazes de serem trabalhadas de formas aliadas uma vez que as suas etapas de construção complementam umas às outras, dedicando-se para assegurar a eliminação de futuros erros que possam vir a surgir.

No entanto, notórios são os resultados obtidos através de toda a pesquisa realizada para a construção do mesmo, dentro do que foi proposto, a então cartilha se mostra suficientemente adequada para uma futura implementação. Contudo, o então projeto não passou pela etapa de testes com usuários em escolas ou ambientes de divulgação de conhecimentos relacionados, etapa esta que é de grande valia para melhorias ao projeto. Tendo em vista a incipiência

Portanto, o projeto se mostra satisfatório tendo em vista a incipiência das diretrizes apresentadas, configurando como protótipo que possam ser implementados, a proposta editorial poderá orientar futuras produções nesse campo, abrindo margem para implementação e incrementação.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2012.

ANTELO, D. Pereira; FILGUEIRA, A. Lima; CUNHA, José Marcos T. Aspectos imunopatológicos do vitiligo. **Med Cutan Iber Lat Am**, v. 36, n. 3, p. 125-136, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Jose-Marcos-Cunha/publication/237087337_Aspectos_imunopatologicos_do_vitiligo/links/00b7d51b718cfa3813000000/Aspectos-imunopatologicos-do-vitiligo.pdf> Acesso em: 06 de Junho de 2023.

APOCALYPSE, Simão Marcos; JORENTE, Maria José Vicentini. O método design thinking e a pesquisa em ciência da informação. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 27, p. 1-21, 2022

AZEVEDO, Wilton. **O que é Design**. São Paulo: Brasiliense, 1998. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/147/14775278025/14775278025.pdf>. Acesso em: 08 de fevereiro de 2024.

BROWN, Tim. **Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. [n.i.]: Alta Books Editora, 2009.

BIBLIOO. **É preciso identificar a dificuldade para acessar livros no Brasil para aumentar a leitura**. Por Regis Mesquita, 2016. Disponível em: <<https://biblioo.info/e-preciso-identificar-a-dificuldade-para-acessar-livros-no-brasil-para-aumentar-a-leitura/>>. Acesso em: 06 de Março de 2022.

COSTA, Emilene de Cássia Faria. **Cores: processos e aprendizados de Artes Visuais**. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-AN5LAK/1/monografia_finalizada__17_10_2016__pdf.pdf>. 2016. Acesso em: 16 de out. 2023.

DAVIS, Claudia; OLIVEIRA, Zilma de. **Psicologia na educação**. São Paulo: Cortez, 1990. Acesso em: 18 de janeiro de 2023.

DA COSTA, Valéria Machado; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach; BIAZUS, Maria Cristina Villanova. Criação de Objetos de Aprendizagem baseados em infográficos, **recuperado em**, v. 29, 2011. Acesso em: 20 de janeiro de 2024.

LINS, G. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

MÓDOLO, Cristiane Machado. Infográficos: características, conceitos e princípios básicos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste**. 2007. p. 1-15

MORENO, Maria del Carmen. Desenvolvimento e conduta social dos seis anos até a adolescência. In: COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PALÁCIOS, Jesús *et al.* **Desenvolvimento Psicológico e Educação**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 287-308.

INSTITUTO NEUROSABER. **Percepção sensorial em crianças em período de aprendizagem**, 2020 . Disponível em: <<https://institutoneurosaber.com.br/percepcao-sensorial-em-criancas-em-periodo-de-aprendizagem/#:~:text=A%20percepção%20sensorial%20é%20uma,sistema%20vestibular%20e%20o%20proprioceptivo>>. Acesso em 06 de Março de 2022.

OLIVEIRA, Tati dos Santos de. **A Menina Feita de Nuvens**. [ilustrações da autora]. Itapira, SP: Editora Estrela Cultural, 2018.

PANIZZA, J. F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Mestrado em Relações Públicas, Propaganda e Turismo—São Paulo: Universidade de São Paulo, 19 mar. 2004.

PRIMEIROS 1000 DIAS. **O Impacto da primeira infância no desenvolvimento e aprendizagem**. Disponível em: <<https://www.primeiros1000dias.com.br/artigos/primeira-infancia-impacto-aprendizagem>> <<https://www.primeiros1000dias.com.br/artigos/details/o-impacto-da-primeira-infancia-no-desenvolvimento-da-aprendizagem>>. Acesso em: 06 de Junho de 2022.

ROSA, Eliane Cristina; NATALI, Maria Raquel. Marçal. Vítigo:Um problema que não pode passar em branco. **Saúde e Pesquisa**, v. 2, p. 119-126, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/910#:~:text=O%20viti%20ligo%20é%20uma%20patologia,de%20raça%2C%20sexo%20ou%20idade.>>. Acesso em: 05 de Março de 2022.

SILVA, Andréia Kelly Araújo da. Pensamento, linguagem e aprendizagem: reflexões sobre a teoria vigotskiana e a formação docente. In: **XI Congresso Nacional de Educação**, 2013, Curitiba. XI Congresso Nacional de Educação, 2013. p. 11380-11393. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwik2qGRwI33AhVErpUCHaEZBY8QFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Feducere.bruc.com.br%2FCD2013%2Fpdf%2F8233_7087.pdf&usg=AOvVaw0KXq6DK424yoF-4nuJDJ3b>. Acesso em: 05 de Março de 2022.

SIMÕES, Jorge Falcato; BISPO, Renato. **Design Inclusivo: acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes**. Lisboa: CTP-Produção, 2003.

SUPER INTERESSANTE. **Como é a edição e produção de um livro? conheça o passo a passo de um livro, desde a ideia na cabeça do escritor até a publicação final**. Por Marcelo Testoni, 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-e-a-edicao-e-producao-de-um-livro/>>. Acesso em: 06 de Março de 2022.

Szabo I, Brandão ER. **“Mata de tristeza!”: representações sociais de pessoas com vitiligo atendidas na Farmácia Universitária da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil**. Interface (Botucatu) [Internet]. 2016Oct;20(59):953–65. Available from: <https://doi.org/10.1590/1807-57622015.0596>. Acesso em: 10 de julho de 2022.

UNICEP. **Quais são os benefícios da leitura?** Disponível em: <<https://blog.unicep.edu.br/quais-sao-os-beneficios-da-leitura/>>. Acesso em: 06 de Março de 2022.

UNIFOA. **Confira quais são as principais áreas do Design**, em 2021. Disponível em <<https://blog.unifoa.edu.br/areas-do-design/>>. Acesso em: 06 de Março de 2022.