

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

BRENDA GOMES BOTELHO MACHADO

Design de um *Scrapbook* que notabiliza as parábolas
bíblicas por meio de técnicas manuais

Goiânia
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Brenda Gomes Botelho Machado

Título do trabalho: Design de um *Scrapbook* que notabiliza as parábolas bíblicas por meio de técnicas manuais

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 15:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Brenda Gomes Botelho Machado, Discente**, em 08/12/2025, às 10:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5782046** e o código CRC **10539F92**.

Referência: Processo nº 23070.058819/2025-02

SEI nº 5782046

BRENDA GOMES BOTELHO MACHADO

Design de um *Scrapbook* que notabiliza as parábolas
bíblicas por meio de técnicas manuais

Trabalho conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Design Gráfico da
Faculdade de Artes Visuais (FAV) da
Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Ravi Figueiredo
Passos

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Machado, Brenda Gomes Botelho

Design de um Scrapbook que notabiliza as parábolas bíblicas por meio de técnicas manuais [manuscrito] / Brenda Gomes Botelho Machado. - 2025.

LXXII, 72 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Ravi Figueiredo Passos.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2025.

Bibliografia. Anexos. Apêndice.

Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Design Editorial. 2. Scrapbook. 3. Parábolas de Jesus. I. Passos, Ravi Figueiredo, orient. II. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e cinco dias do mês de novembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Design de um *Scrapbook* que notabiliza as parábolas bíblicas por meio de técnicas manuais”, de autoria de Brenda Gomes Botelho Machado, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Ravi Figueiredo Passos - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG) e Pedro Henrique Maximiano Alves - membro externo. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora se reuniu e considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 15:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 19:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Henrique Maximiano Alves, Usuário Externo**, em 10/12/2025, às 02:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5782050** e o código CRC **E360BDB9**.

RESUMO

Ao transformar as parábolas de Jesus em narrativas visuais, este trabalho explora a aplicação do design editorial e do design da informação no desenvolvimento de um *scrapbook*. Em um contexto marcado pela saturação informacional e pela busca crescente por experiências visuais e criativas, o projeto propõe um artefato que une texto e imagem, convidando o leitor à uma interatividade com o conteúdo por meio da colagem manual. Sua abordagem busca resgatar a experiência do leitor contemplativo, estimulando a criatividade, a reflexão e o diálogo entre fé e expressão artística. Seu processo de desenvolvimento se baseia na metodologia de Passos (2014), abrangendo as etapas de delimitação, conhecimento e desenvolvimento do objeto. Como resultado, tem-se um *scrapbook* que agrega às parábolas bíblicas uma variedade de cores, tipografias, grafismos e ilustrações que convida o leitor a ser também coautor da obra.

Palavras-chave: Design Editorial. *Scrapbook*. Parábolas de Jesus.

ABSTRACT

By transforming the parables of Jesus into visual narratives, this work explores the application of editorial design and information design in the development of a scrapbook. In a context marked by informational saturation and a growing search for visual and creative experiences, the project proposes an artifact that unites text and image, inviting the reader to interact with the content through manual collage. Its approach seeks to revive the experience of the contemplative reader, stimulating creativity, reflection, and the dialogue between faith and artistic expression. The development process is based on the methodology of Passos (2014), encompassing the stages of delimitation, understanding, and development of the object. As a result, the project presents a scrapbook that integrates a variety of colors, typefaces, graphic elements, and illustrations into the biblical parables, inviting the reader to become a co-author of the work.

Keywords: Editorial Design. Scrapbook. Parables of Jesus.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Colagem em um <i>Scrapbook</i>	12
Figura 2 - Página de ' <i>Biographical History...</i> ' de James Granger,.....	13
Figura 3 - Anatomia de um livro.....	22
Figuras 4 e 5 - <i>Bullet</i> Outono Lilac.....	26
Figuras 6, 7 e 8 - <i>Bullet</i> Poesia da Estação.....	27
Figuras 9, 10 e 11 - O Verbo se fez arte - Evangelhos.....	28
Figuras 12 e 13 - Construa Seu Diário.....	28
Figuras 14 e 15 - <i>The Antiquarian Sticker Book</i>	29
Figuras 16 e 17 - <i>Collage Book</i>	29
Figura 18 - Cálculo amostral para embasamento do questionário quanti-qualitativo.....	31
Figura 19 - Espelho de conteúdo.....	42
Figura 20 - Painel Semântico 1.....	43
Figura 21 - Painel Semântico 2.....	44
Figuras 22 e 23 - Fontes " <i>Minion Pro</i> " e " <i>Garamond</i> ".....	45
Figuras 24 e 25 - Fontes " <i>Special Elite</i> " e " <i>Averia Serif Libre</i> ".....	45
Figuras 26 e 27 - Fontes " <i>Beth Ellen</i> " e " <i>La Belle Aurore</i> ".....	46
Figuras 28 e 29 - Fontes " <i>Loved by the King</i> " e " <i>Mansalva Regular</i> ".....	46
Figura 30 - Paleta cromática inicial.....	47
Figura 31 - Coletânea de fotografias.....	48
Figura 32 - Grid.....	49
Figura 33 - Paleta cromática final.....	50
Figuras 34 e 35 - <i>Mockup</i> : capa, contracapa e folha de guarda.....	52
Figuras 36 e 37 - <i>Mockup</i> : índice e capa de seção.....	52
Figuras 38 e 39 - <i>Mockup</i> : seções 1 e 2.....	53
Figuras 40 e 41 - <i>Mockup</i> : seções 3 e 4 (coletânea).....	53
Figura 42 - <i>QR Code</i> de acesso ao projeto gráfico.....	53

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
1.1 Justificativa.....	8
1.2 Objetivos.....	10
1.2.1 Objetivo Geral.....	10
1.2.2 Objetivos Específicos.....	10
1.3 Abordagem metodológica.....	11
2. Referencial Teórico.....	11
2.1 <i>Scrapbook</i>	12
2.2 Parábolas.....	13
2.2.1 As Parábolas de Jesus.....	14
2.3 Design da Informação.....	16
2.4 Design Editorial.....	20
2.3.1 Projeto Gráfico.....	20
2.4.2 Materiais e Tecnologias Gráficas.....	21
3. Desenvolvimento.....	23
3.1 Delimitação do objeto.....	23
3.1.1 <i>Briefing</i>	23
3.2 Conhecimento do Objeto.....	24
3.2.1 Coleta e Análise de Informações.....	24
3.1.2.1 Estudo de Similares.....	24
3.1.2.2 Fundamento de Linguagens Visual.....	30
3.1.2.3 Estudo do Usuário.....	30
3.1.2.4 Análise Ergonômica e de Usabilidade.....	33
3.1.2.5 Referencial Teórico.....	34
3.1.2.6 Estudo de Materiais e Tecnologia.....	35
3.2.2 Lista de Requisitos.....	36
3.2.2.1 Requisitos Funcionais.....	36
3.2.2.2 Requisitos Formais.....	37
3.2.2.3 Requisitos Conceituais.....	38
3.3 Desenvolvimento do Objeto.....	38
3.3.1 Inventário de Conteúdo.....	39
3.3.2 Geração de Alternativas.....	41
3.3.3 Seleção de Alternativa.....	47
3.3.4 Desenvolvimento de Alternativa.....	49
4. Considerações Finais.....	53
REFERÊNCIAS.....	54
APÊNDICES.....	57
Apêndice A - Tabela de Análise Paramétrica.....	57
Apêndice B - Questionário: seção de dados pessoais.....	59

Apêndice C - Questionário: seção de hábitos criativos.....	61
Apêndice D - Questionário: seção de preferências estéticas.....	64
Apêndice E - Exemplos de ilustrações autorais.....	67
Apêndice F - Exemplos de ilustrações não autorais.....	68
Apêndice G - Detalhamento enviado para gráficas.....	69

1. Introdução

Em meio ao excesso de informações e de estímulos visuais, cresce o interesse por experiências que convidam à uma pausa. Práticas mais lentas, pessoais e até mesmo manuais têm sido cada vez mais procuradas. A revista Forbes (2025), apelidou essas práticas de “hobbies de vó”, e explica:

Em uma cultura viciada em velocidade, telas e estimulação constante, há um desejo crescente de desacelerar e se reconectar com formas de viver mais simples e intencionais. É aí que entram os chamados “passatempos de vó”. [...] Em meio à pressão constante por produtividade, os ‘passatempos de vó’ oferecem uma maneira revigorante e sem pressa de alcançar realização e bem-estar.

Cal Newport, no seu livro *Slow Productivity*, desafia a cultura dominante da correria, nos encorajando a rejeitar estar sempre fazendo várias coisas ao mesmo tempo e retornar a um trabalho mais significativo e de qualidade.

A abordagem dele enfatiza a importância de fazer menos coisas, num ritmo natural, e se afastar da atividade hiper-visível que muitas vezes finge ser produtividade. (Mark Travers, 2025).

Nesse cenário, práticas como os *scrapbooks* (livro de colagens) têm ganhado espaço ao oferecer ao indivíduo momentos de pausa, expressão e reconexão.

É nesse contexto que surge este projeto: o desenvolvimento de um *scrapbook* que une a prática do livro de colagens à reflexão das parábolas de Jesus. A proposta busca transformar a experiência do leitor ao ler os textos bíblicos, incentivando não apenas a reflexão, mas a interatividade ativa e criativa com o artefato através da colagem, da escrita e da composição visual. Neste caso, o conteúdo bíblico deixa de ser um fim em si mesmo, e se torna o ponto de partida para uma vivência sensível e pessoal.

Para isso, o projeto envolve o desenvolvimento completo do conteúdo visual e editorial do *scrapbook*, a seleção de materiais adequados à prática do *scrapbook*, o desenvolvimento de ilustrações através da técnica da colagem e o desenvolvimento de uma coletânea de elementos gráficos para os fins da colagem manual. Por fim, o projeto visa construir uma experiência imersiva¹ e significativa que resultará em um protótipo físico.

¹ “A imersão produz a sensação de estar rodeado por um ambiente diferente daquele da realidade física, como se o leitor ou jogador fosse transportado para dentro do mundo representado.” — (Ryan, 2001, p.14).

1.1 Justificativa

Atualmente, a produção gráfica e visual encara um cenário que muitas vezes privilegia a consumação cada vez mais rápida de imagens, sem valorizar a sua obra, a contemplação, sua história. De acordo com Furlan (2017), embora a praticidade proporcionada pelos avanços tecnológicos seja um benefício, ela também acarreta efeitos negativos, como a saturação de informações e o excesso de estímulos diários, que podem impactar a saúde mental e elevar os níveis de estresse e ansiedade. Este projeto surge então, propondo um retorno sensível ao *scrapbook* — uma publicação que convida o leitor a participar ativamente do conteúdo, por meio de ações como preencher, recortar, dobrar, montar, mover elementos ou interagir visualmente com gráficos e textura —, estimulando a interatividade, a criatividade e a construção de sentido a partir da prática da colagem e do *scrapbook*. Ao usar as parábolas bíblicas como tema, o projeto oferece um espaço simbólico de reflexão ao transformar textos — que são antigos, mas ricos em virtudes — em imagens visuais, democratizando assim, os ensinamentos de Jesus.

Em um contexto marcado pela aceleração da vida cotidiana e pela sobrecarga de estímulos característicos da interatividade digital, este projeto se propõe a resgatar a experiência do leitor contemplativo, aquele que, segundo Santaella (2014), encontra no livro um espaço de intimidade, pausa e reflexão. Mais do que uma simples obra a ser folheada, o livro em questão busca criar um ambiente de desconexão temporal com a realidade, convidando o leitor a interagir de forma lenta e intencional, explorando imagens, textos e elementos gráficos como ferramentas para meditação, contemplação e expressão criativa.

A Câmara Brasileira do Livro (2025) divulgou a pesquisa “Lista de Livros Mais Vendidos no Brasil em 2025”, na qual se observou que quatro dos cinco títulos mais vendidos eram livros de colorir. Os dados geraram comentários críticos, questionando se “as pessoas preferem colorir a ler”. No entanto, uma questão pode ser levantada: não seria simplesmente uma substituição da leitura por atividades recreativas, mas sim um reflexo do contexto contemporâneo de “saturação informacional”? Vivendo em ambientes digitais com excesso de textos, notícias e interações constantes, muitos leitores buscam, nesses livros, um momento de desconexão das redes sociais e de relaxamento criativo. Embora exista o risco de que essa busca se torne uma “fuga alienante”, é preciso considerar que não se trata

de rejeição à leitura em si, mas à sua forma desgastante e fragmentada nas mídias digitais. Nesse sentido, o presente projeto propõe um produto que une a experiência visual — por meio de colagens e elementos gráficos — ao conteúdo textual reflexivo, criando um equilíbrio entre contemplação e expressão criativa. Ao contrário de atividades puramente mecânicas, como o ato de colorir, busca-se oferecer uma interatividade que estimule não apenas o lazer, mas também a reflexão e o desenvolvimento intelectual e sensível do leitor.

Além disso, o projeto propõe um olhar sensível para o papel do design como mediador da relação entre estética, espiritualidade, introspecção e expressão artística. Por fim, trata-se de um experimento visual e conceitual que amplia o repertório do design gráfico voltado à produção de artefatos afetivos, autorais e significativos.

1.2 Objetivos

Diante do apresentado, coloca-se os seguintes objetivos a seguir:

1.2.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo geral desenvolver um *scrapbook* sobre as parábolas bíblicas. O objeto em questão oferece materiais para colagens como principal recurso visual e expressivo, explorando a interatividade como ferramenta de imersão. A partir disso, o resultado final será um livro impresso que incentive a criatividade e a reflexão do leitor através da técnica do *scrapbook*.

1.2.2 Objetivos Específicos

Como objetivos específicos, esse trabalho visa:

- Desenvolver o projeto gráfico e o editorial para o livro impresso, de acordo com o tema As Parábolas de Jesus.
- Levantar e explorar os materiais e tecnologias gráficas adequados para a prática do *scrapbook*.
- Desenvolver ilustrações digitais.

- Realizar tratamento do conteúdo: levantar, desenvolver e/ou selecionar fotografias e elementos gráficos.
- Desenvolver um protótipo do *scrapbook*.

1.3 Abordagem metodológica

Segundo Munari, “o método de projeto é um conjunto de etapas organizadas em uma sequência lógica, baseadas na experiência prática” (Munari, 1998). Com isso, pode-se entender que o método tem como objetivo tornar o trabalho mais eficiente, com melhores resultados e menores chances de erro. A metodologia, em si, não tem como característica limitar a criatividade, e sim orientar o caminho para o desenvolvimento de um projeto mais assertivo e bem estruturado.

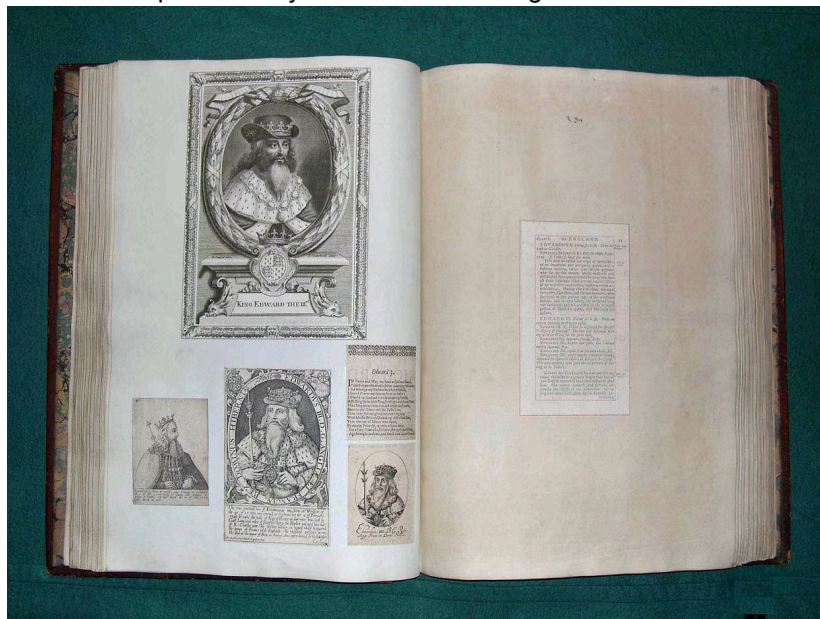
Para o desenvolvimento deste projeto, a metodologia adotada é a de Passos (2014). Seu objetivo é oferecer uma estrutura sólida para o desenvolvimento de projetos de design (especialmente para projetos de design de interfaces), mas podendo ser adaptada a diferentes contextos e projetos, como no caso deste trabalho, que apresenta maior ênfase no design editorial.

A partir disso, a abordagem metodológica em questão é dividida em três etapas principais:

- Delimitação do objeto: nesta primeira etapa, o objetivo é identificar de forma clara qual é o objeto de estudos, quais são seus limites e suas particularidades.
- Conhecimento do objeto: nesta fase, o objetivo é se aprofundar na compreensão do objeto, suas características, contexto e público-alvo. Aqui, também serão estabelecidos requisitos que nortearão toda a etapa de desenvolvimento.
- Desenvolvimento do objeto: por fim, é nesta etapa que acontece a realização prática do projeto, tendo como base todas as informações coletadas e analisadas nas etapas anteriores.

Ainda de acordo com a matéria, a origem da prática é incerta, mas tem como essência a preservação de memórias e histórias, características observadas na publicação, em 1769, da obra *Biographical History of England from Egbert the Great to the Revolution* (Figura 2), de James Granger, que trazia páginas em branco para personalização com gravuras e retratos. Já no século XIX, com o avanço da imprensa e a popularização da fotografia, a ideia ganhou novas formas, servindo tanto para colecionar imagens quanto para registrar memórias e pensamentos. Atualmente, o aspecto livre e criativo assume protagonismo na prática, fazendo do *scrapbook* um livro de composições pessoais, podendo ser utilizado da forma que o leitor definir.

Figura 2 - Página de 'Biographical History...' de James Granger, modificada por Anthony Morris Storer com gravuras de Eduardo III.



Fonte: Domestika (2025).

2.2 Parábolas

Para entender sobre as parábolas de Jesus, é preciso compreender primeiro o que são, de fato, as parábolas. A palavra “parábola” tem origem no grego *parabolé* (παροβολή), que significa “comparação” ou “colocação lado a lado” (Priberam, 2025).

Afrânio Coutinho definiu parábola como:

narrativa curta, destinada a veicular princípios morais, religiosos ou verdades gerais, baseada em uma comparação implícita ou explícita. Exemplo clássico são as parábolas bíblicas, como as do Filho Pródigo e do Bom Samaritano. Essas histórias apresentam, em sua estrutura, a articulação de dois planos: o plano narrativo e o plano simbólico. Por isso, a Parábola do Filho Pródigo é algo e o Bom Samaritano é outro. (Coutinho, 1999, p. 726)

Entende-se que no contexto linguístico, uma parábola se refere a uma narrativa que usa de uma história simples para ilustrar uma lição moral, ou no caso das parábolas bíblicas, também espirituais.

As parábolas transmitem valores que possuem uma marca universal, estejam elas inseridas em cenários religiosos, ou sociais. De acordo com Afrânio Coutinho (1999), esses valores representam princípios espirituais que ultrapassam limites culturais e temporais. São princípios atemporais e desvinculados de um momento histórico específico, que se mantêm relevantes em diferentes épocas e sociedades.

2.2.1 As Parábolas de Jesus

A partir da definição da palavra “parábola”, compreendemos qual era o intuito de Jesus: ao contar uma história do dia a dia, Ele colocava “ao lado” daquela história, um princípio que queria ilustrar ao comparar uma coisa com a outra. Um bom exemplo é o fato de que muitas de suas parábolas começam com ele dizendo: “o reino de Deus é semelhante a...” (Bíblia Sagrada, N.T., 2016) — aqui, vale ressaltar que o uso de parábolas na Bíblia pode ser observado não apenas por Jesus, mas sendo uma ferramenta linguística utilizada desde o Antigo Testamento. Um bom exemplo disso seriam as contadas pelo profeta Ezequiel, como a parábola das águias e a vinha (Ez 17: 3-10), dos filhotes de leão (Ez 19: 2-9) e a do caldeirão fervente (Ez 24: 3-5).

Ao ler os evangelhos, (os livros de Mateus, Marcos, Lucas e João) percebe-se que 1/3 do ensinamento de Jesus foi dado por meio de parábolas, se tornando de fato, uma marca distintiva de seu ensino. Nos evangelhos, são encontrados diversos recursos linguísticos que Jesus usava para se comunicar, sendo um dos mais utilizados, o contar de histórias. Histórias essas da vida real, ou figurativas para comparar determinados aspectos com o que dizia ser as verdades relacionadas ao reino de Deus.

Ao ler as parábolas, percebe-se que são histórias ao mesmo tempo simples e profundas - algo difícil de se conseguir, uma vez que a tendência ao ser simples, é ser superficial, e ao ser profundo, de ser incompreensível. Ao ler os quatro evangelhos, percebe-se que ao utilizar das parábolas, Jesus atingiu tanto o público iletrado, como também os mestres da lei da época.

A partir da análise apresentada por Nicodemus (2025), é possível compreender, como se verá a seguir, por que Jesus atribuiu tanta relevância a esse recurso linguístico.

- **Porque Jesus falava por meio de parábolas?**

No texto abaixo, Jesus deixa claro que falava por meio de parábolas tanto para revelar e explicar os mistérios do reino de Deus aos seus discípulos, como também para ocultar as verdades desse reino aos incrédulos e aqueles que não o aceitavam como o filho de Deus, como os mestres da lei.

Os discípulos vieram e lhe perguntaram: "Por que o senhor usa parábolas quando fala ao povo?". Ele respondeu: "A vocês é permitido entender os segredos do reino dos céus, mas a outros não. [...] É por isso que uso parábolas: eles olham, mas não veem; escutam, mas não ouvem nem entendem. Cumpra-se, desse modo, a profecia de Isaías que diz: 'Quando ouvirem o que digo, não entenderão. Quando virem o que faço, não compreenderão. Pois o coração deste povo está endurecido; ouvem com dificuldade e têm os olhos fechados, de modo que seus olhos não veem, e seus ouvidos não ouvem, e seu coração não entende, e não se voltam para mim, nem permitem que eu os cure'. Felizes, porém, são seus olhos, pois eles veem; e seus ouvidos, pois eles ouvem." (Bíblia Sagrada, 2016. Mat. 13, 10 - 16.)

As parábolas de Jesus são histórias que cativam a imaginação e a atenção, enquanto geram reflexão, confronto e demandam uma resposta do ouvinte. Suas parábolas eram um chamado à conversão e à obediência ao reino de Deus.

- **Como entender ou “interpretar” as parábolas de Jesus?**

- **Ter foco no gênero literário:** é preciso lembrar que o gênero sempre determina a interpretação. Ao se ler uma parábola, é importante lembrar que não se refere a uma fantasia, mas a uma ilustração, como explicado anteriormente. No contexto bíblico, é uma história real ou imaginativa criada por Jesus com o objetivo de ilustrar um princípio espiritual do reino de Deus aos seus seguidores.

- **Focar na mensagem principal:** de acordo com o Dicionário Informal, “uma parábola possui apenas um ponto principal, não devendo ser fragmentada em interpretações detalhistas de cada elemento”, enquanto em “uma alegoria, cada elemento tem um significado detalhado” (Parábola/Alegoria, 2025), e portanto não devem ser interpretadas de maneira excessivamente alegórica. Na maioria de suas parábolas, Jesus sempre as narrava, e em seguida, trazia a explicação aos seus discípulos em particular.

- **Lembrar do contexto histórico e cultural:** Jesus estava imerso na Palestina e no judaísmo do primeiro século, e ele traz referências que seriam entendidas por seus conterrâneos. Tome como exemplo a Parábola das 10 virgens, abaixo:

Então o reino dos céus será como as dez virgens que pegaram suas lamparinas e saíram para encontrar-se com o noivo. Cinco delas eram insensatas, e cinco, prudentes. As cinco insensatas não levaram óleo suficiente para as lamparinas, mas as outras cinco tiveram o bom senso de levar óleo de reserva. Como o noivo demorou a chegar, todas ficaram sonolentas e adormeceram. À meia-noite, foram acordadas pelo grito: ‘Vejam, o noivo está chegando! Saiam para recebê-lo!’. Todas as virgens se levantaram e prepararam suas lamparinas. Então as cinco insensatas pediram às outras: ‘Por favor, deem-nos um pouco de óleo, pois nossas lamparinas estão se apagando’. As outras, porém, responderam: ‘Não temos o suficiente para todas. Vão e comprem óleo para vocês’. Quando estavam fora comprando óleo, o noivo chegou. Então as cinco que estavam preparadas entraram com ele no banquete de casamento, e a porta foi trancada. Mais tarde, quando as outras cinco voltaram, ficaram do lado de fora, chamando: ‘Senhor! Senhor! Abra-nos a porta!’. Mas ele respondeu: ‘A verdade é que não as conheço’. Portanto, vigiem, pois não sabem o dia nem a hora da volta. (Bíblia Sagrada, 2016. Mat. 25, 1 - 13.)

Para elucidar a parábola, o historiador e arqueólogo Rodrigo Silva, traz o embasamento necessário para compreender a parábola:

Para compreender plenamente a parábola das Dez Virgens, é crucial entender o contexto histórico da época. No tempo de Jesus, os casamentos judeus eram eventos elaborados que se desenrolavam em várias etapas. Uma dessas etapas importantes era a procissão nupcial, onde as virgens (ou damas de honra) aguardavam o noivo para acompanhá-lo até o local da festa. [...] As festas de casamento ocorriam à noite, tornando indispensável o uso de lâmpadas ou tochas para iluminar o caminho. (Silva, 2024)

Ou seja, neste caso, para que a parábola das dez virgens faça sentido, é preciso entender como funcionavam os casamentos no Antigo Oriente, ao se aprofundar no contexto histórico e cultural da época.

2.3 Design da Informação

Para o desenvolvimento deste projeto, o design da informação foi escolhido como fundamento, visando uma organização clara das informações, a facilitação da interatividade e da experiência criativa, e uma experiência sensorial e interpretativa onde forma e conteúdo possam dialogar de forma harmônica.

O design da informação pode ser definido como a arte e a ciência de preparar informações para que possam ser usadas por seres humanos com eficiência e eficácia, tendo entre seus principais objetivos, o de desenvolver documentos que sejam compreensíveis, e projetar interações que sejam fáceis, naturais e tão agradáveis quanto possível (Horn, 1999). Ou seja, quando bem aplicado, o design da informação garante que o conteúdo seja apresentado de forma compreensível, acessível e esteticamente agradável.

Passos e Moura (2007) explicam a importância do design da informação para garantir uma experiência agradável ao usuário final (neste caso, “usuário” pode ser entendido por “leitor”):

O design da informação trata o conteúdo de sistemas complexos de informação no âmbito de selecionar e estruturar a organização das informações. Ele é responsável por delinear a forma na qual o usuário encontra as informações, realiza sua leitura, estabelece a relação entre seus elementos, interage com a interface e compreende esta experiência. (Passos e Moura, 2007, p. 22)

Projetos baseados no design da informação viabilizam clareza, organização e hierarquia de informações. Ao ser aplicado dentro do contexto de um *scrapbook*, permitirá tornar a leitura e a experiência mais fluida, organizada e intuitiva. Ao ser aplicado dentro do contexto da apresentação das parábolas de Jesus, tornará a narrativa visual coerente, conectando textos, ilustrações, imagens e estrutura.

Para este projeto, serão aplicadas algumas áreas de conhecimentos do design da informação, como os relacionados abaixo:

- **Fundamentos da Linguagem Visual**

De acordo com Donis A. Dondis (1997), os fundamentos da linguagem visual formam a base estrutural pela qual processamos, organizamos e interpretamos

informações gráficas. Esses elementos primários — como ponto, linha, forma e cor — atuam como unidades básicas para a construção visual, possibilitando a elaboração de composições que transmitam clareza, intenção e impacto. A seguir, são apresentados os elementos selecionados e a forma como cada um deles será utilizado na elaboração visual do projeto.

- **Ponto:** enquanto elemento visual, o ponto pode atuar como um marcador de posição no espaço, funcionando como centro de interesse ou referência dentro de uma composição. No contexto deste projeto, o ponto será o responsável por guiar o olhar do leitor, criando pontos de atenção que ajudam na organização da página, evidenciando o uso dos espaços em branco.

- **Cor:** A cor pode ser compreendida como uma sensação visual provocada pela luz refletida em uma superfície e captada pelos olhos humanos. Esse fenômeno envolve um processo fisiológico, no qual o cérebro interpreta o estímulo luminoso como uma experiência colorida. Para este projeto, a cor terá grande impacto visual, bem como dois papéis fundamentais: primeiro, para demarcar seções do livro, e segundo, auxiliar na criação de atmosferas que transmitam criatividade e expressão, mas também leveza e acolhimento.

- **Forma:** o conceito de forma é intrínseco à experiência humana, especialmente quando se trata de formas tridimensionais. De maneira geral, tudo o que enxergamos possui uma forma, e é por meio dela que percebemos e interpretamos o mundo ao nosso redor. Essa percepção pode ocorrer tanto visual quanto tátilmente, além de envolver construções intelectuais e culturais que influenciam a maneira como compreendemos os objetos e as composições. No projeto, a forma será essencial para reforçar o caráter manual e livre do projeto, bem como para estruturar a disposição dos recortes, textos e ilustrações, criando composições equilibradas e ao mesmo tempo intuitivas.

- **Gestalt**

Segundo Gomes Filho (2009), a teoria da Gestalt explica a percepção visual como um processo em que o ser humano tende a organizar os elementos visuais de forma espontânea, buscando equilíbrio, clareza e harmonia. Esses fatores são considerados indispensáveis na formação de imagens, seja em obras de arte, produtos industriais, peças gráficas ou qualquer outra manifestação visual. A Gestalt

ênfatiza que percebemos o todo antes das partes, e que a organização visual é fundamental para a compreensão e apreciação dos objetos. Neste projeto serão aplicadas algumas leis e categorias conceituais fundamentais, respectivamente, explicadas de acordo com as definições do autor:

- **Unificação:** a unificação da forma ocorre quando há semelhança entre os elementos visuais de uma composição, sendo resultado da harmonia, do equilíbrio e da coerência no estilo das partes ou do conjunto como um todo. Será aplicada na escolha de elementos visuais que mantenham coerência de estilo, reforçando a identidade gráfica do livro e criando uma unidade entre texto, imagens e ilustrações.

- **Semelhança:** a semelhança acontece quando elementos (como forma, cor, tamanho, peso, direção ou localização) favorecem a formação de agrupamentos visuais. É quando os estímulos apresentam características semelhantes e estão próximos entre si, tendendo a serem percebidos como unidades. Será utilizada na repetição de cores, formas e texturas para agrupar elementos e facilitar a percepção de conjunto do todo.

- **Contraste:** o contraste é uma estratégia visual eficaz para intensificar o significado e destacar elementos, podendo torná-los mais expressivos e dinâmicos. Por exemplo, a oposição entre formas, tamanhos ou cores pode ser utilizada de forma intencional para direcionar a atenção e estabelecer relações de sentido. Será explorado para direcionar a atenção do leitor de forma clara e expressiva, bem como na interatividade das cores entre si.

- **Clareza:** essa categoria defende que composições visuais bem organizadas, harmônicas e equilibradas tendem a apresentar um alto grau de clareza, facilitando sua leitura e compreensão imediata. Essa clareza pode estar presente tanto em estruturas formais simples quanto em composições complexas. Será aplicada através organização visual equilibrada das páginas, fazendo com que a leitura e as propostas de interatividade não se tornem confusas.

- **Espontaneidade:** é uma técnica visual marcada pela ausência de um planejamento rígido, sendo frequentemente guiada por impulsos instintivos e emocionais. Os elementos são organizados de forma livre e expressiva, com pouca rigidez estrutural, o que resulta em composições menos precisas, mas carregadas de intenção subjetiva e liberdade criativa. Estará presente na experimentação do layout e nas ilustrações à mão livre, mas também será explorada em sua utilidade, onde a técnica de colagem convida o leitor a compor livremente suas páginas.

- **Fragmentação:** é uma técnica de organização visual que envolve a decomposição de elementos ou unidades em partes menores, as quais mantêm relações entre si, mas ainda preservam sua individualidade. Será aplicada nas colagens e recortes, que podem ser decompostos em partes menores sem perder a relação entre si, permitindo novas e diferentes combinações visuais.

- **Sobreposição:** essa técnica consiste na disposição de elementos visuais colocados uns sobre os outros, podendo variar entre opacos, translúcidos ou transparentes. Promove interatividade entre os estímulos visuais, ativando a composição por meio da relação entre dois ou mais objetos. Será explorada na interatividade de elementos do layout, mas também entre as colagens, recortes, textos e imagens.

- **Minimidade:** definida como uma técnica visual baseada na “economia” de elementos, onde a composição utiliza apenas o essencial para transmitir a mensagem. É uma abordagem que valoriza a clareza e a simplicidade, independentemente do tipo de manifestação visual. Será aplicada ao utilizar espaços em branco, além da redução máxima de detalhes nas ilustrações.

2.4 Design Editorial

Para este projeto, é importante compreender o suporte que dará forma a ele: o livro. Segundo Munari (1998), o livro vai além da função textual, podendo ser um objeto que se comunica por meio de aspectos visuais, táteis, sonoros e perceptivos, mesmo sem o uso de palavras. Hendel (1998) complementa ao investigar profundamente as decisões envolvidas no projeto de um livro e afirma que o design de um livro busca orientar a forma como o conteúdo será percebido pelo leitor, influenciando diretamente sua experiência com a obra.

Ou seja, como um artefato de comunicação, pode-se dizer que o livro é um objeto estruturado para comunicar conceitos, histórias e informações de forma ordenada e compreensível. Toda a sua composição, como a forma, o conteúdo e a disposição visual dos elementos não são escolhas aleatórias, mas são consequências de decisões de projeto relacionadas ao design editorial. No processo de criação deste projeto, o papel do design editorial é unir conteúdo e estética, assegurando clareza na leitura e consistência visual com os conceitos do projeto.

2.3.1 Projeto Gráfico

Para a melhor compreensão do projeto gráfico deste trabalho, será importante explicar algumas definições a seguir.

- **Diagramação**

Segundo Araújo (1986), a diagramação se refere à organização dos elementos dentro de cada página, seguindo as diretrizes estabelecidas no projeto editorial previamente definido.

Neste caso em específico, por se tratar de um projeto em que o arranjo final será determinado pelo próprio leitor, corre-se o risco de que alguns parâmetros de diagramação sejam perdidos à priori, uma vez que haverá outra diagramação à posteriori, feita pelo próprio leitor. Por se tratar de um *scrapbook*, este possível percurso não é tratado como um efeito danoso, mas já esperado. Para isso, uma diagramação bem estruturada, alinhada às atividades com comandos claros e objetivos serão importantes para delimitar o artefato o tanto quanto possível.

Ou seja, a diagramação é fundamental porque é o que garantirá ao livro clareza e boa experiência de leitura, uma vez que permite que o conteúdo esteja visualmente organizado, além de contribuir para a estética da obra, reforçar a identidade visual e engajar o diálogo com o público-alvo, podendo também atuar como elemento expressivo.

- **Fonte e Tipo**

Ainda segundo Araújo (1986), as fontes tipográficas são compostas por conjuntos de caracteres e símbolos que compartilham o mesmo estilo visual. Esse desenho específico de cada letra ou símbolo é chamado de tipo, e é a base que define a aparência e a identidade gráfica da fonte. Conclui-se então, que uma fonte é um conjunto de tipos desenvolvidos em um mesmo desenho, que serão utilizados para compor textos visualmente coerentes. Neste projeto, as fontes também reforçarão o caráter manual do livro, além de atuarem como elemento gráfico e expressivo.

2.4.2 Materiais e Tecnologias Gráficas

Os materiais e as tecnologias gráficas têm grande importância para que o projeto de um livro físico tenha bons resultados. São os seus componentes que irão influenciar tanto na aparência final do produto, como também na sua durabilidade, custo, praticidade na produção e os impactos visuais e táteis ao leitor.

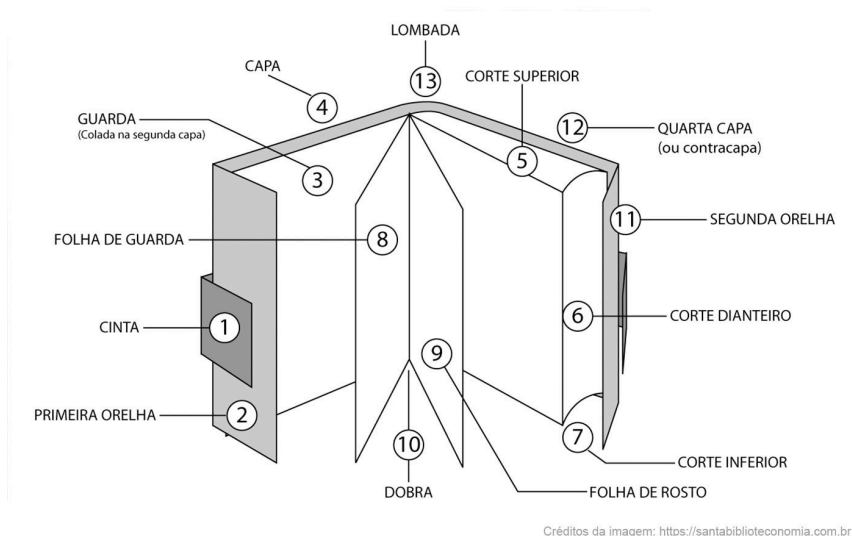
- **Tipos de Papel**

Araújo (1986) discorre que a escolha inadequada do suporte da página impressa — considerando aspectos como o tipo de papel, sua textura, gramatura ou formato — pode comprometer seriamente a leitura e a estética do texto. Tanto o desenho dos caracteres quanto sua aplicação dentro do sistema de composição tipográfica dependem diretamente das características físicas do material onde serão impressos. Ou seja, de nada adianta um bom projeto gráfico, se o suporte escolhido não for apropriado. Para o projeto, é necessário pensar com cuidado no tipo de papel, uma vez que será amplamente manipulado, não podendo ser degradado ao receber suportes exteriores como colas, fitas e canetas de tinta.

- **Estrutura**

Para melhor compreender a composição física de um livro, é necessário observar seus elementos estruturais, cada um com função específica no acabamento e na apresentação do objeto gráfico.

Figura 3 - Anatomia de um livro



Fonte: Oficina da Escrita (2025).

De acordo com a figura acima, e de acordo com as necessidades do projeto, define-se as seguintes estruturas abaixo:

- **Capa:** É a parte frontal externa do livro, geralmente onde se encontram o título, o nome do autor e elementos visuais que representam a identidade da obra.
- **Contra-capas:** É a parte traseira externa do livro. Costuma conter informações complementares, como sinopse, biografia do autor e código de barras.
- **Lombada:** É a faixa lateral que une a capa e a contra-capas, onde as páginas são coladas ou costuradas.
- **Folha de guarda:** São as folhas que ligam o miolo à capa. Elas estão localizadas logo no início e no fim do livro, ajudando na estruturação física da encadernação.
- **Folha de rosto:** É uma das primeiras páginas internas do livro. Costuma conter o título da obra, o nome do autor, da editora e a edição.
- **Miolo:** É o conteúdo principal do livro, ou seja, são todas as páginas que compõem a obra. Inclui todo conteúdo interno.

3. Desenvolvimento

A partir do conteúdo levantado no referencial teórico, o projeto segue para o desenvolvimento. A metodologia adotada, proposta por Passos (2014), secciona o

processo em três etapas, respectivamente: delimitação do objeto, conhecimento do objeto e desenvolvimento do objeto.

3.1 Delimitação do objeto

Nesta primeira etapa, o objetivo é definir claramente qual é o objeto de design, estabelecendo limites e estudando as possibilidades de acordo com o objetivo a ser cumprido.

3.1.1 *Briefing*

Brown (2010, p. 22) define *briefing* como:

conjunto de restrições mentais que proporcionam à equipe de um projeto uma referência a partir da qual começar, benchmarks por meio dos quais será possível mensurar o progresso e um conjunto de objetivos a serem atingidos. (Brown, 2010, p. 22)

Ou seja, o *briefing* é um resumo estruturado com as principais informações de um projeto, e pode conter dados como os objetivos, necessidades, informações do público-alvo, prazo de entrega e demais especificações do projeto. Seu objetivo é organizar todos estes dados de forma clara, sendo o considerado o “ponto de partida” inicial do projeto. Dentro do contexto do *scrapbook*, será aplicado para compreender quem irá utilizá-lo, quais funções precisa atender, quais sensações deseja provocar e em qual contexto ele está inserido, funcionando como um mapeamento inicial do projeto de onde sairão possíveis caminhos criativos.

Com isso, o apresenta-se a seguir a lista de especificações aplicadas ao *briefing* do projeto:

- **Natureza do projeto:** desenvolvimento gráfico e editorial de um *scrapbook* de colagens.
- **Tema:** As parábolas de Jesus.
- **Objetivo:** desenvolver um *scrapbook* voltado à prática de colagens e reflexão pessoal através das parábolas bíblicas.
- **Tom desejável:** acolhedor, reflexivo, expressivo, criativo e artístico.

- **Público-alvo:** adolescentes e jovens adultos cristãos, que se interessam por expressões criativas/artísticas e pela prática do *scrapbook*.
- **Principais conteúdos:** parábolas, colagens digitais, perguntas reflexivas, espaços para escrita e colagem, e seção de elementos gráficos para colagem manual.
- **Entregável:** protótipo do livro físico.

3.2 Conhecimento do Objeto

Nesta etapa do processo projetual, busca-se compreender o objeto a ser desenvolvido a partir da coleta e análise de informações relevantes. O objetivo é situá-lo em seu contexto de uso, reconhecer suas características e estabelecer os requisitos formais, funcionais e conceituais para sua criação.

3.2.1 Coleta e Análise de Informações

Para embasar as decisões do projeto com critérios sólidos e contextualizados, foram levantados e organizados em subtópicos os resultados da coleta e análise de informações que estruturam os conhecimentos necessários para a formulação da lista de requisitos. Nesta fase, busca-se compreender não apenas o objeto a ser desenvolvido, mas também o universo no qual ele está inserido, considerando referências visuais, perfil de usuário, aspectos funcionais e possibilidades técnicas.

3.1.2.1 Estudo de Similares

A coleta e análise de informações do projeto se inicia com a etapa de estudo de similares, sendo estes similares os principais produtos que são de alguma forma concorrentes diretos ou indiretos do *scrapbook* em questão.

Para que essa análise seja realizada de forma direta e assertiva, foi utilizada uma ferramenta chamada de Análise Paramétrica. Segundo Baxter (1998), a análise paramétrica é uma ferramenta utilizada para comparar diferentes produtos com base em variáveis específicas, conhecidas como parâmetros comparativos. Esse método

pode ser aplicado tanto a aspectos quantitativos quanto qualitativos ou classificatórios.

Neste projeto, a análise será direcionada a dois parâmetros fundamentais: identidade visual e aspectos editoriais. A avaliação da identidade visual é essencial para compreender como os elementos gráficos como cores, tipografia, composição e estilo comunicam a proposta do produto e dialogam com seu público. Já a análise editorial permite investigar a organização do conteúdo, a estrutura narrativa e a diagramação, aspectos que influenciam diretamente na legibilidade, na experiência de leitura e na coerência do projeto como um todo.

Esta análise foi realizada a partir da criação de uma tabela de análise paramétrica (Apêndice A) que analisou 6 artefatos voltados para a prática do *scrapbook*:

1. *Bullet Outono - Lilac*

Figuras 4 e 5 - *Bullet Outono Lilac*



Fonte: lilacpapel.com (2025)

2. *Bullet Poesia da Estação - Lilac*

Figuras 6, 7 e 8 - *Bullet Poesia da Estação*



Fonte: lilacpapel.com (2025)

3. O Verbo se fez arte, Evangelho - Purpose Paper

Figuras 9, 10 e 11 - O Verbo se fez arte - Evangelhos



Fonte: purposepaper.com.br (2024)

4. Construa Seu Diário - Editora Vida

Figuras 12 e 13 - Construa Seu Diário



Fonte: lojamaioramor.com.br (2023)

5. The Antiquarian Sticker Book - Odd Dot

Figuras 14 e 15 - *The Antiquarian Sticker Book*



Fonte: odddot.com (2025)

6. Collage Book - Lilac

Figuras 16 e 17 - *Collage Book*



Fonte: lilacpapel.com (2025)

A seleção dos seis similares se deu a partir da intenção de observar projetos editoriais que dialogassem, em diferentes níveis, com os propósitos visuais, estruturais e funcionais com o projeto aqui desenvolvido.

Os livros da editora Lilac foram escolhidos por apresentarem formato tipo *journal*, com características como capa dura, encadernação tipo *moleskine* e uso de papéis adequados para escrita e colagem, além dos trabalhos gráficos e editoriais na capa e nos detalhes visuais. O livro *O Verbo Se Fez Arte – Evangelhos* foi incluído por se tratar de um livro reflexivo voltado à interatividade criativa com

recortes e textos bíblicos, característica alinhada ao conceito deste projeto. O livro *Construa Seu Diário* também apresenta a proposta cristã, e foi selecionado por sua interatividade ativa com o leitor, por meio de chamadas visuais e espaços de participação. Já os livros *The Antiquarian Sticker Book* e *Lilac Collage Book*, compostos exclusivamente por elementos gráficos para recorte, foram analisados com foco na apresentação visual desses elementos e em como são organizados dentro do artefato para facilitar o uso criativo.

Ao analisar o parâmetro da identidade visual, foi observado a predominância de duas paletas de cores: sendo a primeira de tons terrosos e naturais, e a segunda de tons vibrantes. O uso da tipografia se limitou em sua maioria, ao uso de uma ou duas famílias tipográficas, sempre com a presença de uma fonte decorativa, predominando as que remetem à escritas manuscritas. A diagramação, de uma forma geral, prioriza o respiro visual com layouts limpos e o uso de espaços em branco generosos. Os elementos gráficos seguem a mesma linha da tipografia manuscrita, priorizando uma linguagem artesanal ou orgânica, sugerindo técnicas manuais como rabiscos, rasuras e traços soltos, bem como a própria colagem em si. As ilustrações não apresentam um padrão específico, sendo encontradas as mais diversas técnicas, como aquarela, flat, *line art*, mão livre, científica e até mesmo ilustrações realistas, sendo pouco utilizado o uso de fotografias.

Ao analisar o parâmetro editorial, foi observado a predominância do formato A5 vertical, com pequenas variações de centímetros. A encadernação predominante foi a capa dura com brochura costurada (estilo *moleskine*). Outros adornos observados na maioria foi o uso do elástico, marcador de fita, bolso e acabamento em *hotstamp*. A utilização de espaços em branco é bem presente, bem como nos separadores de seções. A tipografia é frequentemente utilizada tanto quando corpo de texto, quanto como elemento gráfico e hierárquico. Não foram observados a utilização de ícones. Ao que tange a interatividade, foram observados campos de completar, escrever, marcar opções e áreas destinadas à colagem. As páginas de recorte apresentam grandes variações, como divididas em dois artefatos diferentes (livro de colagens e livro de recortes), ou em um mesmo artefato. Há também livros em que essas páginas de recortes apresentam fundo liso, havendo assim 100% de aproveitamento de todos os elementos, e livros em que as páginas apresentam fundo preenchido, havendo apenas 50% de aproveitamento dos elementos gráficos.

3.1.2.2 Fundamento de Linguagens Visual

A partir da análise paramétrica realizada, foi observada a recorrência do uso de elementos visuais com características orgânicas. Esses elementos contribuem para uma estética mais expressivo e artesanal, alinhada à proposta de um *scrapbook* que convida à expressão pessoal por meio da colagem. Traços orgânicos, texturas que simulam materiais manuais e grafismos com aparência de feitos à mão também são bem explorados, e reforçam uma linguagem visual afetuosa e acessível. Essa abordagem se apoia nos fundamentos da linguagem visual, como ponto, linha, cor, textura e escala, mas são explorados aqui a partir de uma lógica expressiva, e não apenas racional.

3.1.2.3 Estudo do Usuário

Compreender o usuário é etapa essencial no desenvolvimento de qualquer artefato de *design*, pois é a partir de suas necessidades, expectativas e contexto de uso que o projeto ganha direção e propósito. Para isso, abaixo foram levantados alguns pontos para este estudo.

- **Questionário Quanti-qualitativo**

Conforme a abordagem metodológica adotada, o estudo do usuário tem como base a aplicação de um questionário quanti-qualitativo para que haja um conhecimento real e aprofundado do nosso público-alvo. Para fundamentar este questionário, foi utilizada a calculadora amostral da Comento (Figura 16), que tem como objetivo recomendar a quantidade mínima de amostra necessária, bem como calcular sua margem de erro.

Figura 18 - Cálculo amostral para embasamento do questionário quanti-qualitativo.

COMENTTO

População

Erro amostral (%)

Nível de confiança

Distribuição da população

CALCULAR

Resultado 20

População

Tamanho da amostra

Nível de confiança

CALCULAR

Resultado 19.33%

Fonte: Comentto (2025).

Nesse caso, como referência prática, foi simulada uma população ampla. A ferramenta Commentto utiliza como padrão 100.000 pessoas, considerado um número adequado quando não se tem um valor exato.

A partir disso, foi estabelecida uma margem de erro, apenas para simulação, haja vista a natureza do presente projeto, de 15% e um nível de confiança de 90%, partindo do pressuposto de que a população apresenta uma distribuição relativamente uniforme (80/20), já que o projeto é voltado, principalmente, para jovens do sexo feminino com afinidades artísticas em comum. Com base nisso, o tamanho mínimo da amostra recomendado foi de pelo menos 20 participantes. Apesar da obtenção de apenas 18 respostas, a margem de erro apurada foi de 19,33%, o que, dada a natureza exploratória da pesquisa, não invalida os resultados para fins de orientação do projeto.

O questionário foi dividido em três seções: dados pessoais, hábitos criativos e preferências estéticas, sendo por fim aplicado por meio da plataforma do Google Forms. Através das 18 respostas coletadas, foi possível traçar um perfil geral do público-alvo.

Na seção de dados pessoais (Apêndice B) foi observado que a maioria dos participantes está na faixa etária de 18 a 24 anos, é do sexo feminino, e pertence a alguma religião, em sua maioria, cristãs evangélicas. Referente a ocupação/trabalho, a maioria se encontra como estudantes de ensino superior, seguido de profissionais do **design gráfico** e áreas afins. O salário médio é de pelo menos dois salários

mínimos, o que indica uma população jovem interessada em atividades criativas, mas que também leva em consideração o custo ao comprar esses artefatos. Isso é ainda mais apoiado pela pergunta final sobre decisões de compra: embora 61,1% dos entrevistados digam que priorizam a estética, as respostas também mostram que o custo-benefício é importante, a partir da proposta do objeto de fornecer valor visual, funcional e emocional.

Em relação aos hábitos criativos (Apêndice C), a maioria dos participantes relata se envolver em atividades manuais, particularmente aquelas relacionadas à arte (61,1%), diário e colagem artística (ambos com 44,4%). A frequência dessas atividades é, para 50% dos entrevistados, ocasional. Além disso, 72,2% dos entrevistados disseram que usariam um livro com ideias criativas e reflexivas, com colagens e registros de ideias, citando que essa prática estimula o bem-estar, a criatividade e a autoconsciência. Os motivos mais mencionados para o uso de meios artísticos são o desejo de criar, o desejo de relaxar, o desejo de expressar sentimentos, o desejo de desenvolver um hobby e o desejo de documentar momentos.

Na seção de preferências estéticas (Apêndice D), foi observado que o estilo visual mais apreciado (77,8%) é o que remete ao orgânico/natural. As respostas desta seção, de forma geral, apontam para uma preferência por uma estética que remeta ao artesanal/manual, priorizando papéis de boa gramatura, espaços para personalização, como escrever, pintar ou colar. Os elementos citados que mais chamam atenção do público são as cores da capa, ilustrações, e a clareza das funções e atividades propostas.

- **Personagem-símbolo**

A partir do processo anterior, foi possível definir uma personagem-símbolo:

- **Nome:** Esther Costa

- **Idade:** 24 anos

- **Arquétipo:** Criador. É o arquétipo da expressão, da originalidade e da imaginação. Pessoas que se encaixam nesse arquétipo têm a necessidade de criar algo com valor, beleza e significado, não apenas consumir. Elas sentem prazer em transformar materiais simples em experiências pessoais e únicas.

- **Ocupação:** Estudante e estagiária de arquitetura.

- **Faixa salarial:** bolsa de 1,5 salários mínimos.

- **Religião:** Cristã evangélica.

- **Hábitos:** Esther ama a prática do *scrapbook*, fazer colagens e *lettering*. Seu apreço por atividades manuais e criativas se dá pela forma de expressar sentimentos e se reconectar com ela mesma e com sua espiritualidade.

- **Estilo visual preferido:** orgânico e delicado, com uso de cores suaves e terrosas, preferindo elementos desenhados à mão.

- **Consumo:** Costuma comprar livros impressos e valoriza diferenciais estéticos, como livros de capa dura e acabamentos diferentes, especialmente aqueles que trazem espaços para personalização. Para ela, um bom livro ficará em sua mesa de cabeceira.

- **Motivação:** Ela busca artefatos que a ajudem a organizar pensamentos e que inspirem sua criatividade, sem exigir habilidades técnicas avançadas. Para ela, seus momentos de criatividade vão além de um hobby, são uma experiência.

- **Rotina:** Esther é estudante do 7º período de Arquitetura e Urbanismo. Seu dia começa por volta das 6h30, quando separa um momento para fazer seu devocional, um tempo que considera importante para organizar os pensamentos e começar o dia bem. Depois disso, prepara um café rápido e vai para a faculdade. Ela sempre carrega consigo um *sketchbook* onde anota ideias, esboços e registra inspirações, seja para projetos acadêmicos ou pessoais.

Durante a tarde, vai para o estágio remunerado em uma grande empresa de arquitetura da cidade. Em paralelo a tudo isso, mantém o hábito de criar colagens e registrar pensamentos em cadernos. O *scrapbook*, para Esther, é uma forma de alinhar fé e criatividade, pois ela costuma incluir versículos, reflexões pessoais e elementos visuais com significado simbólico.

À noite, após o jantar, ela reserva um tempo para si. Em alguns dias, vai à igreja; em outros, prefere colocar uma música tranquila enquanto organiza seu *scrapbook*, ou escreve no diário. Esther ama a rede social Pinterest, que utiliza para buscar referências estéticas e artísticas. Seu estilo pessoal mistura o minimalismo com toques naturais e românticos, transmitindo delicadeza na sua forma de criar. Para Esther, o ato de escrever, colar e montar páginas é uma experiência de cuidado, além de uma conexão consigo mesma e com sua espiritualidade.

3.1.2.4 Análise Ergonômica e de Usabilidade

Segundo Passos (2014), a análise ergonômica e de usabilidade busca verificar se o livro oferece conforto, clareza e facilidade de interação ao usuário. Para isso, foram avaliados aspectos como manuseio, legibilidade, organização das seções e referenciais que orientam a experiência de uso.

- **Referente ao uso e manuseio**

O livro será usado como ferramenta criativa e servirá de suporte para técnica de colagens, anotações e outras possíveis e diversas intervenções gráficas. Isso exige que seu suporte físico seja adequado e resistente a danos ao serem aplicados materiais como cola, canetas, tintas e marcadores. Ou seja, um papel de alta gramatura evita que o papel fique enrugado pela aplicação de cola ou sofra alterações na textura ao ser molhado, e também evita a transferência de cor de uma página para outra ao se utilizar canetas porosas. Além disso, o formato e o tipo de encadernação devem permitir que o livro seja aberto em 180 graus, possibilitando o seu uso em superfícies como mesas ou escrivaninhas.

- **Legibilidade do texto**

Na maioria das obras analisadas, a legibilidade se dá pelo uso de fontes serifadas como corpo de textos, além de um número reduzido de famílias tipográficas. Algumas obras apresentam bom contraste (sem ser rígido) em relação ao fundo, e tamanhos adequados para uma leitura consideravelmente confortável, enquanto outras possuem legibilidade comprometida em nome da estética. O uso de espaços em branco também contribui para o descanso visual, bem como por hierarquias visuais bem definidas, o que favorece tanto a leitura quanto a identificação do conteúdo.

- **Clareza de seções**

Em sua maioria, os similares apresentam estrutura simples e bem segmentada, com seções facilmente identificadas ora pela variação de cor, ora pela variação tipografia, ora pela utilização de espaços em branco. Estes padrões de variação e organização facilitam a navegação, permitindo que o leitor interaja com as partes do livro de forma intuitiva.

- **Local de paginação**

Nos similares observados, a paginação não possui padrão fixo, mas foi comum encontrá-la discretamente posicionada no canto inferior. Em alguns livros de recorte ou *journal*, a ausência de paginação e sumário desfavorecem a navegação.

3.1.2.5 Referencial Teórico

Visto anteriormente, conforme o tópico 2 deste trabalho, o referencial teórico reúne conceitos essenciais do design editorial e design da informação. Em resumo, é fundamentado na proposta de tornar as parábolas de Jesus acessíveis e reflexivas por meio da interatividade criativa de um *scrapbook*, com colagens, composição gráfica e técnicas afins.

3.1.2.6 Estudo de Materiais e Tecnologia

A escolha dos materiais e tecnologias gráficas deste projeto partem de dois princípios: o primeiro, de que o artefato será manuseado de forma ativa, através de colagens, escrita, uso de adesivos e outras possíveis intervenções, ou seja, os materiais precisam ser selecionados com foco na resistência, conforto tátil, e na qualidade do material de suporte. O segundo, é o caráter autoral e experimental deste projeto, o que também será um fator importante para as decisões que serão tomadas, principalmente quando relacionadas ao tipo de impressão.

Zappaterra (2014, p.170) afirma que “a escolha do papel é vital para o tato, tom, o estilo e a aparência de uma publicação, pois afeta seu modo de expressão e a reprodução de seu conteúdo.” Nesse sentido, o papel não pode ser apenas funcional, ele também precisa reforçar a proposta sensível e artesanal do projeto. Para o miolo, foi estudada a possibilidade do uso do papel Pólen, por ser amplamente utilizado no mercado editorial, especialmente em publicações de livros. Esse papel possui coloração levemente amarelada, o que reduz o contraste excessivo com a tinta preta, além de diminuir o reflexo da luz, proporcionando maior conforto óptico ao leitor — uma característica que enriquece um projeto como este, uma vez que convida o leitor à pausa, à leitura sensível e à interação. Além disso, o papel Pólen possui textura suave e levemente porosa, que favorece a absorção dos

materiais de escrita, como canetas pigmentadas e marcadores, evitando borrões ou manchas. O papel Pólen também (se em maiores gramaturas) suporta colagens sem enrugar com facilidade, mantendo a integridade da página. Para isso, o mais indicado seria utilizar uma gramatura entre 110g/m² e 140g/m², para suportar o uso de cola bastão e o uso de canetas diversas, sem comprometer o verso da folha nem deformar o papel ao longo do tempo.

Para a capa e encadernação, a análise de similares e o contexto do projeto apontam para o uso da capa dura com costura, uma vez que possibilita a abertura do livro em 180°, necessário para o manuseio confortável sobre mesas e demais superfícies planas. Em relação ao material, livros e cadernos de capa dura, em geral, são feitos de papel Panamá revestido (por folha de impressão, ou por tecido em caso de edições de luxo e afins). Para este projeto, o uso da folha de impressão se faz mais interessante uma vez que o objeto foi criado com o intuito de ser utilizado em conjunto com materiais artísticos como cola, tintas, canetas e etc. Ou seja, materiais sintéticos facilitariam a limpeza e a conservação do design original do produto, além de oferecer um melhor custo-benefício e opções de acabamento.

Outros elementos que foram observados e que valorizam a praticidade e funcionalidade do produto são o elástico de fechamento e a fita marcadora. A opção de bolso também será analisada, uma vez que pode enriquecer o artefato como uma opção para guardar recortes não utilizados.

Por fim, outro aspecto a ser analisado é o da impressão. Segundo Lupton (2011) há dois métodos de impressão, aquela que é feita sob demanda, e a que é feita convencionalmente, sendo a impressão sob demanda aquela para quem não pode arcar com os custos de uma grande tiragem (com custo maior por unidade, mas sem a necessidade de grande capital inicial) e a convencional para uma produção em grande escala. Para o projeto, a impressão digital de alta qualidade se mostra viável, uma vez que, devido ao caráter autoral e experimental do projeto, viabiliza pequenas tiragens mantendo a fidelidades das cores e a qualidade das imagens, o que também pode interferir nos acabamentos previamente desejados.

3.2.2 Lista de Requisitos

Com base no que foi apresentado até aqui — desde o *briefing*, até a coleta e análise de informações — é possível estabelecer quais serão critérios fundamentais

para guiar o projeto. Esses requisitos refletem necessidades práticas, visuais e simbólicas do produto, e serão utilizados como base para garantir coerência entre conceito e execução.

3.2.2.1 Requisitos Funcionais

Segundo Passos (2014), os requisitos funcionais dizem respeito à relação entre o objeto e o corpo do usuário, considerando fatores fisiológicos e ergonômicos que influenciam diretamente na usabilidade. Esses requisitos incluem normas e padrões que tornam o uso mais confortável e acessível. Ou seja, os requisitos funcionais dizem respeito a como o livro será usado na prática, são os cuidados que garantem que o livro funcione bem para quem vai usá-lo.

- Formato: 148mm x 210mm (A5 vertical fechado).
- Encadernação: tipo brochura e capa dura com lombada solta, garantindo abertura de 180°. Cantos arredondados.
- Papel: gramatura entre 110g/m² e 140g/m².
- Estruturação: o livro será dividido em quatro capítulos, sendo o primeiro uma introdução ao tema, o segundo para as histórias + espaço para interações, o terceiro com os elementos para recorte específicos de cada parábola, e o quarto também com elementos para recortes, mas de suporte e com temas variados. As páginas de recorte terão fundo branco para que haja aproveitamento de 100% dos elementos gráficos.
- Grid: grid modular.
- Grafismos: elementos gráficos orgânicos que remetam a ilustrações manuais e artesanais, texturas que simulem técnicas como rabiscos e desenhos à mão livre. Uso de imagens/fotografias relacionadas aos temas das parábolas, bem como material de apoio.
- Tipografia: utilizar no máximo quatro famílias tipográficas.
- Padrão cromático: a paleta deve ser colorida e diversificada, mas priorizando tons terrosos e evitando contrastes cromáticos acentuados.
- Elementos adicionais: elástico de fechamento, fita marcadora e bolso interno.
- Alta legibilidade e leitura.

- Favorecer a clareza visual: A organização dos elementos deve priorizar a fácil distinção entre blocos de textos, títulos e áreas de interatividade, evitando sobrecarga visual.
- Definir hierarquia visual de modo que fique clara a diferenciação entre títulos, subtítulos, instruções e corpo de texto.
- As atividades propostas devem ser claras e objetivas, com instruções visuais e textuais que evitem dúvidas e orientem a interatividade do leitor.

3.2.2.2 Requisitos Formais

Passos (2014) também traz que os requisitos formais referem-se aos aspectos sensoriais e perceptivos envolvidos na interatividade com o artefato, estando majoritariamente ligados à estética visual, mas podendo também abranger estímulos táteis ou sonoros. Os requisitos formais influenciam na forma como o usuário irá se conectar com o objeto.

- Aplicar os princípios da Gestalt: semelhança, unificação e clareza, para organizar os elementos de forma harmônica e favorecendo uma experiência visual intuitiva.
- Elementos visuais como molduras, ícones, linhas e divisórias devem seguir um padrão visual ao longo de todo o livro.
- Evitar excesso de rigidez ou complexidade gráfica.
- Valorizar espaços em branco.
- Integrar as cores com o conteúdo: A paleta cromática deve ser aplicada para separar seções, destacar elementos importantes, sempre mantendo o tom criativo do projeto.

3.2.2.3 Requisitos Conceituais

Por fim, para Passos (2014), os requisitos conceituais definem os valores simbólicos que o artefato deve comunicar, guiando suas escolhas estéticas e funcionais, sendo construídos com base na pesquisa e na relação sensorial e subjetiva do usuário com o objeto. Neste caso, o que o livro precisa transmitir em termos de sensações, significado e mensagem.

- Transmitir de forma criativa, expressiva e lúdica os ensinamentos das parábolas de Jesus.
- Proporcionar uma relação contemplativa e afetiva com o usuário, funcionando não apenas como um livro, mas como espaço de auto reflexão.
- Estimular a criatividade como forma de expressão espiritual.
- Evocar a sensação de contemplação, estimulando o leitor a desacelerar, refletir e criar de forma espontânea.

3.3 Desenvolvimento do Objeto

Após as etapas de delimitação e conhecimento do objeto, o projeto segue para a terceira e última etapa, o desenvolvimento do objeto.

3.3.1 Inventário de Conteúdo

Segundo Passos (2014), o inventário de informações é o levantamento e organização de todo o conteúdo do projeto, com o objetivo de entender sua natureza, função e contexto de uso. É fundamental para o entendimento do material que será desenvolvido, pois permite uma estruturação coerente e significativa.

Neste projeto, o inventário de conteúdo foi criado a partir do levantamento de todos os elementos que iriam compor o *scrapbook*, levando em conta os textos e os componentes gráficos e funcionais. O objetivo foi estruturar o livro de forma a promover o diálogo entre os aspectos visuais e conceituais. O inventário abrange capa, elementos pré-textuais, seções temáticas e material de apoio, que compõem o livro como um todo.

A seguir, apresenta-se a estrutura geral definida para o livro e suas respectivas funções:

- **Capa**

Conteúdo: Capa, contracapa e lombada.

Função: Evidencia a identidade visual e sensorial do projeto. Primeiro contato do leitor com o livro, comunica sua proposta estética e simbólica.

- **Elementos pré textuais**

Conteúdo: Folha de guarda, falsa folha de rosto, dados do leitor, colagem

pessoal, ficha técnica, dedicatória, folha de rosto e sumário.

Função: Introduz o leitor ao contexto do livro e reforça a identidade visual.

- **Seção 1: “As parábolas de Jesus”**

Conteúdo: Introdução ao tema, “Por que parábolas?”, “Como interpretar as parábolas”.

Função: Apresenta o tema central e orienta o leitor sobre a proposta conceitual do projeto.

- **Seção 2: “Hora da mão na massa”**

Conteúdo: Materiais necessários e orientações, parábolas, espaço para anotações e espaço em branco para colagens

Função: Apresenta as parábolas e guia o leitor no uso do livro. Constitui o núcleo do projeto.

- **Seção 3: “Materiais para recorte”**

Conteúdo: Coletânea de elementos gráficos de bancos de dados, fotografias, ilustrações autorais e versículos.

Função: Oferece elementos visuais de acordo com o tema de cada parábola para recorte e personalização.

- **Seção 4: “Materiais de apoio”**

Conteúdo: Alfabetos, fotografias preto e branco, elementos de artes visuais, flores e botânica, balões, tags e marcadores, fitas, papéis e jornais.

Função: Oferece material complementar para as composições e colagens, com temas livres e não diretamente relacionados às parábolas.

- **Elementos pós-textuais**

Conteúdo: Páginas pontilhadas e folha de guarda com bolso.

Função: Complementa o projeto com folhas para anotações e encerra o livro com bolso para guardar os recortes.

A partir do inventário de conteúdo, foi possível ter uma visão macro do projeto e desenvolver o espelho editorial de algumas páginas. O objetivo foi simular,

distribuir e organizar, tanto o conteúdo quanto o aspecto visual. Com isso, foi possível planejar como seria o fluxo de leitura, estimar o número total de páginas e prever a interatividade dos conteúdos entre si.

O resultado foi um espelho resumido (Figura 19), que serviu como guia para a diagramação do livro (viabilizando uma estrutura mais assertiva, uma vez que seriam necessárias muitas páginas em branco, sua visualização foi fundamental para antecipar e evitar possíveis erros) e permitiu a visualização da estrutura geral do produto final.

Figura 19 - Espelho de conteúdo

CAPA		FOLHA DE GUARDA - ARTE	FOLHA DE GUARDA - ARTE	PÁGINA EM BRANCO	DADOS DO LEITOR
PÁGINA EM BRANCO	FALSA FOLHA DE ROSTO	FICHA TÉCNICA	DEDICATÓRIA	COLAGEM PESSOAL	CITAÇÃO BÍBLICA
PÁGINA EM BRANCO	FOLHA DE ROSTO	ILUSTRAÇÃO	ÍNDICE	CAPA DE SEÇÃO - ARTE	CAPA DE SEÇÃO - ARTE
TEXTOS DO CAPÍTULO	TEXTOS DO CAPÍTULO	PÁGINA EM BRANCO PARA COLAGEM	PÁGINA EM BRANCO PARA COLAGEM	TEMA DOS GRAFISMOS	COLETÂNEA PARA RECORTE (VERSO EM BRANCO)

Fonte: Autora (2025).

3.3.2 Geração de Alternativas

- **Painel Semântico**

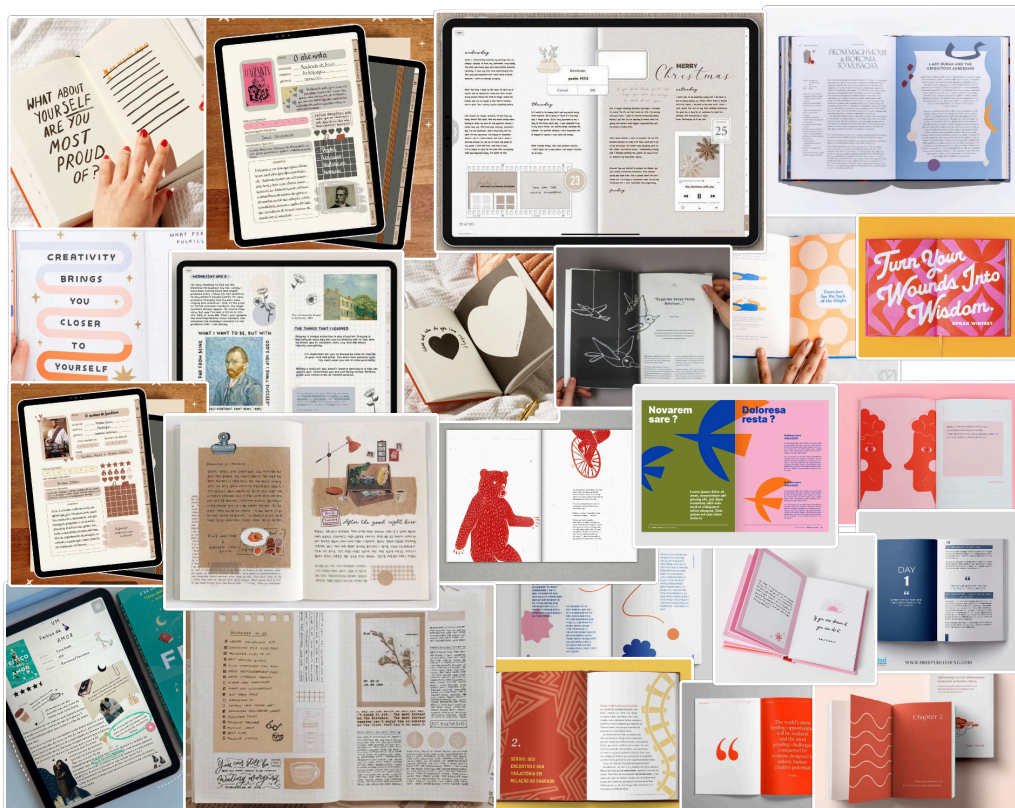
O painel semântico é uma das diversas ferramentas que podem ser utilizadas no processo de definição estética e visual de um projeto de design. Passos (2014) explica que o painel semântico consiste em um método que utiliza coleções de

imagens e elementos visuais variados, tendo como objetivo estabelecer uma base de referência para identificar as características mais presentes de um determinado estilo, sejam formais, cromáticos ou compositivos.

Para este trabalho foram desenvolvidos dois painéis semânticos, com o objetivo de reunir e observar os aspectos visuais que conseguissem traduzir graficamente os conceitos levantados nos requisitos formais, funcionais e conceituais (Tópico 3.2.2).

O primeiro painel (Figura 20) apresenta referências editoriais e compositivas, unindo exemplos de diversos tipos de grids (em sua maioria modulares) e layouts a partir de diagramações e experimentais, diferentes aplicações de blocos de textos, hierarquias tipográficas, usos de espaços em branco e aplicações práticas de como textos, grafismos e ilustrações podem ser aplicados de forma harmônica e criativa. As imagens serviram como inspiração para o desenvolvimento do grid e layout das páginas, bem como de possíveis elementos compositivos.

Figura 20 - Painel Semântico 1



Fonte: Composição da autora. Imagens retiradas da plataforma Pinterest (2025).

O segundo painel (Figura 21) apresenta referências de identidade visual, onde foram observados aspectos como: cores, tipografias e elementos gráficos aplicados ao contexto editorial. O objetivo foi buscar referências que representassem as sensações e valores simbólicos que baseiam o projeto — como criatividade, expressão e afetividade. Como resultado, foi observado o predomínio de uma paleta colorida e diversificada, além de grafismos orgânicos e composições manuais, além de tipografias com traços manuscritos, que remetem ao conceito artesanal do *scrapbook*, algumas ainda sendo utilizadas com ênfase ilustrativa.

Figura 21 - Painel Semântico 2



Fonte: Composição da autora. Imagens retiradas da plataforma Pinterest (2025).

- **Tipografia**

A partir da lista de requisitos (Tópico 3.2.2) e tendo como guia o painel semântico, foi realizada uma extensa pesquisa em plataformas de fontes gratuitas, sendo por fim analisados em quatro subgrupos de fontes para o projeto, descritas abaixo.

Para o corpo de texto, foram analisadas as famílias tipográficas serifadas “*Minion Pro*” e “*Garamond*”, respectivamente demonstradas abaixo (Figuras 22 e

23). Ambas pertencem ao grupo das tipografias serifadas humanistas, e são comumente aplicadas no contexto literário por apresentarem boa clareza visual e conforto de leitura.

Figuras 22 e 23 - Fontes “Minion Pro” e “Garamond”

a b c d e f g h i j k l m	a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z	n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M	A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z	N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? # % \$ @ * { [/ \] }	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? # % \$ @ * { [/ \] }

Fonte: Google Fonts e Adobe Fonts (2025)

Outras fontes analisadas foram a “*Special Elite*”, e a “*Averia Serif Libre*”, respectivamente demonstradas abaixo (Figuras 24 e 25), tendo o propósito de serem aplicadas apenas nas citações bíblicas, para ajudar o leitor a diferenciar de forma rápida as citações como fragmentos de destaque. Ambas foram escolhidas por apresentarem (sutilmente) um estilo experimental e artesanal, mas mantendo boa legibilidade.

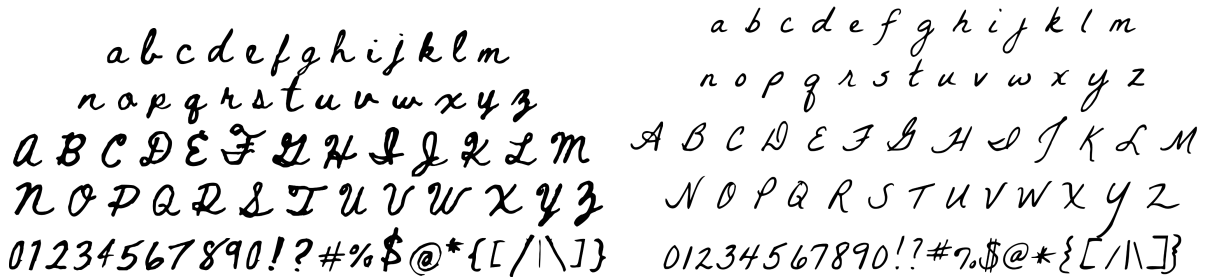
Figuras 24 e 25 - Fontes “*Special Elite*” e “*Averia Serif Libre*”

a b c d e f g h i j k l m	a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z	n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M	A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z	N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? # % \$ @ * { [/ \] }	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? # % \$ @ * { [/ \] }

Fonte: Google Fonts (2025).

Entre as fontes decorativas, a “*Beth Ellen*” e a “*La Belle Aurore*”, respectivamente demonstradas abaixo (Figuras 26 e 27), foram analisadas para aplicação em títulos e como elementos gráficos. Têm em comum a estética cursiva que remete uma escrita à mão de forma espontânea, se afastando da ideia de perfeição das fontes digitais e da formalidade das fontes script tradicionais.

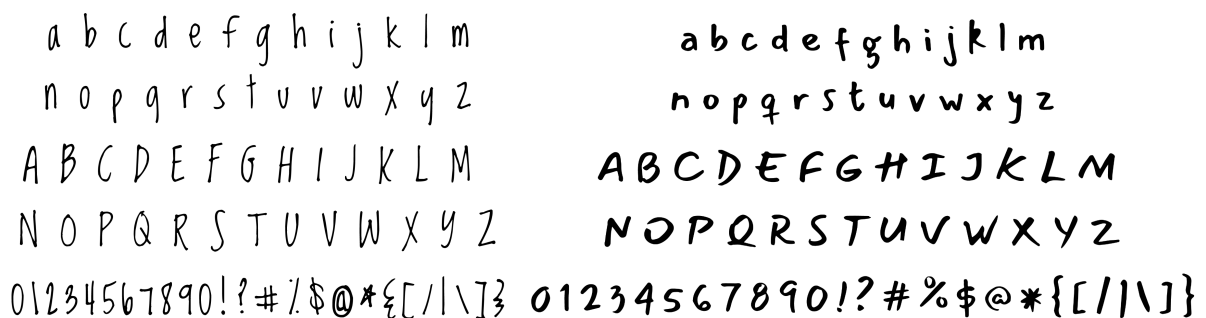
Figuras 26 e 27 - Fontes “Beth Ellen” e “La Belle Aurore”



Fonte: Google Fonts (2025).

Por fim, as fontes “*Loved by the King*” e “*Mansalva Regular*”, respectivamente demonstradas abaixo (Figuras 28 e 29), foram analisadas no contexto de textos “especiais”, para aplicação em anotações do tipo rascunho ao longo do livro. Ambas apresentam estilo bastão manuscrito com traços irregulares, e também simulam uma escrita feita de forma rápida e espontânea .

Figuras 28 e 29 - Fontes “Loved by the King” e “Mansalva Regular”



Fonte: Google Fonts (2025).

É importante salientar que as fontes foram selecionadas na plataforma gratuita do “*Google Fonts*” — com exceção da “*Minion Pro*”, que pertence ao acervo da “*Adobe Fonts*” (mas que não requer licenciamento para fins que não sejam comerciais).

- **Cores**

A partir da diversidade cromática do painel semântico, foram extraídas e selecionadas para teste algumas alternativas de cores. Foram percebidos, em sua maioria, tons de marrom, verde, bege, laranja, terracota, rosa e azul, além de tons

neutros que podem servir como cores de apoio para equilibrar e trazer leveza nas composições e aplicações (Figura 30).

Figura 30 - Paleta cromática inicial.



Fonte: Autora (2025)

- **Grafismos e ilustrações**

Foram observados no painel semântico a predominância de elementos visuais com traços simples e/ou orgânicos, com ênfase maior no estilo de ilustração *flat design*. Também foram observadas ilustrações em silhuetas, bem como sua aplicação em 2 cores à partir da contra forma do objeto em questão. Outra característica proeminente percebida, foi a utilização de elementos que remetem à prática do *lettering* e do *scrapbook*.

- **Imagens**

Como visto anteriormente, a utilização de imagens fotográficas faz parte do contexto do *scrapbook* (Tópico 2.1). Para somar na coletânea de elementos gráficos, as fotografias utilizadas no projeto foram retiradas de bancos de imagens — Pexels e Freepik —, e passaram por um tratamento de cor.

Esse processo foi realizado em duas etapas: primeiro, foi feita a remoção de fundo, e por fim foi aplicado um *preset* em preto e branco. Este tratamento permitiu que a unidade estética dos elementos não se perdesse, evitando conflitos cromáticos tanto das fotos entre si, como entre a paleta cromática do livro, como exemplificado na Figura 31.

Figura 31 - Coletânea de fotografias.



Fonte: Composição e edição da autora. As imagens foram retiradas da plataforma Freepik.

3.3.3 Seleção de Alternativa

Frente a necessidade de um layout maleável e que se adaptasse à vários recursos editoriais (como blocos de textos em uma ou duas colunas, espaços para interações, ilustrações e elementos gráficos), o grid que melhor se adequou às demandas do projeto foi o modular. De acordo com Samara (2013), um grid modular pode ser compreendido como uma variação do grid de colunas, acrescentado de diversas guias horizontais que o subdividem em faixas, formando uma matriz de módulos, onde cada um desses módulos funciona como um espaço destinado à organização das informações dentro do layout. A partir disso, foi desenvolvido um grid de margens, linhas e colunas (Figura 32) para auxiliar na organização dos elementos, sendo aplicado em conjunto com as linhas de base, uma ferramenta utilizada para alinhar os textos de forma automática entre as colunas e as páginas. Além disso, foi estabelecido que as ilustrações e tipografias decorativas não ficariam restritas ao grid, podendo ultrapassar as margens ou serem dispostas em diagonais.

Figura 32 - Grid



Fonte: Autora (2025).

Em relação às tipografias, para o corpo de texto, a fonte escolhida foi a “Minion Pro” no peso regular. Enquanto mancha gráfica, apresentou melhor conforto visual e legibilidade em tamanhos reduzidos (sendo aplicada em 10 pontos). Para as citações bíblicas, foi selecionada a fonte “Special Elite”, uma fonte serifada e monoespaçada com desenhos irregulares e imperfeições propositais, que tem como inspiração as antigas máquinas de escrever. A terceira fonte selecionada foi a “Beth Ellen”, seu desenho manuscrito faz referência à escrita com caneta tinteiro. Foi definido sua aplicação em lugares de maior destaque, como nos títulos e na capa do livro, ou ainda como elemento gráfico para compor as ilustrações, podendo perder seu caráter de leitura para assumir uma posição ilustrativa. Por fim, foi selecionada a fonte “Loved by the King”, com desenho delgado, esticado, e traços irregulares — foi também definida para ser aplicada nas ilustrações autorais das coletâneas. Ou seja, todas as fontes foram cuidadosamente selecionadas, com o intuito de reforçar o caráter manual e expressivo do projeto.

Após testes para verificar o contraste e a relação das cores entre si, bem como testes de aplicação e impressão, e buscando de uma paleta que reforçasse nossos requisitos conceituais (Tópico 3.2.2.3) de criatividade, expressão, conforto e contemplatividade, foram definidos doze tons que configuram a paleta cromática do projeto (Figura 33).

Figura 33 - Paleta cromática final



Fonte: Autora (2025).

No que tange aos grafismos e ilustrações, foi estabelecido o estilo de ilustração *flat design*, uma vez que tem como característica a simplificação dos elementos, dando maior ênfase às cores e formas, e assim, contribuindo para um design mais limpo e que se adequasse à proposta do projeto. Optou-se também por usar traços orgânicos, com o objetivo de evitar características rígidas, como ângulos pontiagudos ou formas geométricas que fossem perfeitamente simétricas. Além disso, a aplicação de silhuetas foi definida para serem aplicadas apenas nas capas de seção. Finalmente, com o intuito de reforçar a temática do *scrapbook*, foi estabelecida a inserção de recursos visuais como: recortes de papel, fitas decorativas, bandeiras, balões de anotações, traços que simulam rabiscos manuais, entre outros elementos que possam estar relacionados a estética do universo do *scrapbook*.

3.3.4 Desenvolvimento de Alternativa

A partir das definições estabelecidas na etapa anterior, o desenvolvimento do projeto avançou para a etapa de execução. Essa fase consistiu na aplicação prática do que foi estabelecido quanto ao grid, paleta cromática, tipografias, grafismos e demais elementos visuais, tendo como objetivo integrar forma e conteúdo. Finalmente, o livro começou a tomar forma, unindo os fundamentos do trabalho aos requisitos formais e funcionais definidos anteriormente.

Por se tratar de um projeto expressivo e interativo, o processo de desenvolvimento do layout das páginas ocorreu de forma experimental a partir do grid. Não houve a criação de um *storyboard* prévio, uma vez que cada parte foi projetada de maneira exclusiva, para reforçar a identidade do livro como um *scrapbook*. A seção dois serviu como ponto de partida para os testes de composição, diagramação e hierarquia de informações. A partir dessa

experimentação inicial, os layouts das demais partes do livro foram desenvolvidos individualmente, explorando possibilidades estéticas variadas, mas mantendo a coerência com a grid e a identidade visual do livro.

Durante essa etapa, as páginas foram diagramadas no software Adobe InDesign, enquanto as ilustrações e grafismos foram desenvolvidos e editados no Adobe Illustrator (Apêndice E) — é importante salientar que nem todas as ilustrações foram autorais, algumas que necessitavam de maiores detalhes (Apêndice F) foram retiradas da plataforma Freepik, onde foram alteradas e adequadas conforme a identidade visual do projeto, como a alteração da paleta cromática e de traços pontiagudos ou geometricamente perfeitos, além da minimização de detalhes.

Apesar da diversidade de layouts, o uso do grid modular mostrou-se fundamental para manter a unidade estrutural e visual entre as páginas. Além disso, a paleta cromática foi aplicada de forma ampla e intencional, tornando-se uma característica marcante do projeto.

3.3.5 Validação e Adequação

Durante o processo de materialização, algumas intercorrências surgiram, decorrentes da indisponibilidade de recursos gráficos em Goiânia. Após uma vasta pesquisa em gráficas da cidade, e tendo em vista que a proposta (Apêndice G) envolvia a impressão de uma unidade experimental, foi determinado que algumas técnicas de acabamento e impressão não poderiam ser executadas conforme o planejado, como: lombada solta e quadrada (que permite a abertura 180), cantos arredondados e verniz localizado. Outro problema foi em relação ao papel, não sendo possível a impressão em papel pólen em gráficas rápidas.

Como consequência, foram estudadas alternativas possíveis quanto à produção do livro físico, avaliando-se duas alternativas viáveis: uma encadernação totalmente artesanal, realizada manualmente, o que garantiria melhor aproximação com o conceito do *scrapbook*, porém sem a garantia de precisão de refinamento, considerando a falta de experiência prática da autora nesse tipo de processo; a segunda opção seria manter a encadernação em gráfica, optando por um modelo simplificado, e sem os acabamentos inicialmente previstos. Ao analisar os pontos positivos e negativos, a segunda opção foi escolhida por ser a mais viável e com

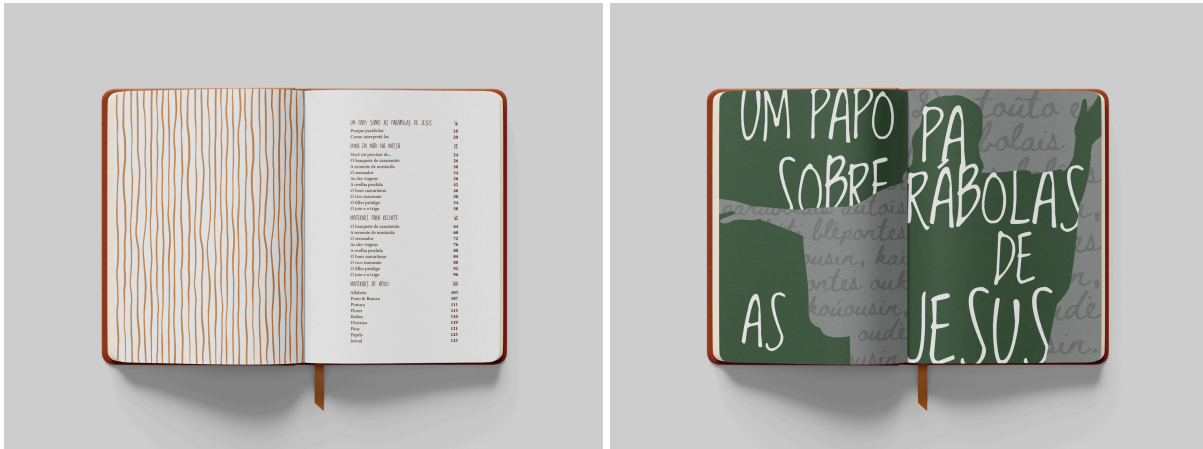
menor probabilidade de erros na execução. Em relação ao papel, foi definido para o modelo simplificado o papel couchê 120 g/m², visando melhor qualidade de impressão. No entanto, é possível visualizar abaixo, o resultado final idealizado através dos *mockups* (Figuras 34 a 41) que simulam o acabamento desejado.

Figuras 34 e 35 - *Mockup*: capa, contracapa e folha de guarda



Fonte: Autora (2025)

Figuras 36 e 37 - *Mockup*: índice e capa de seção



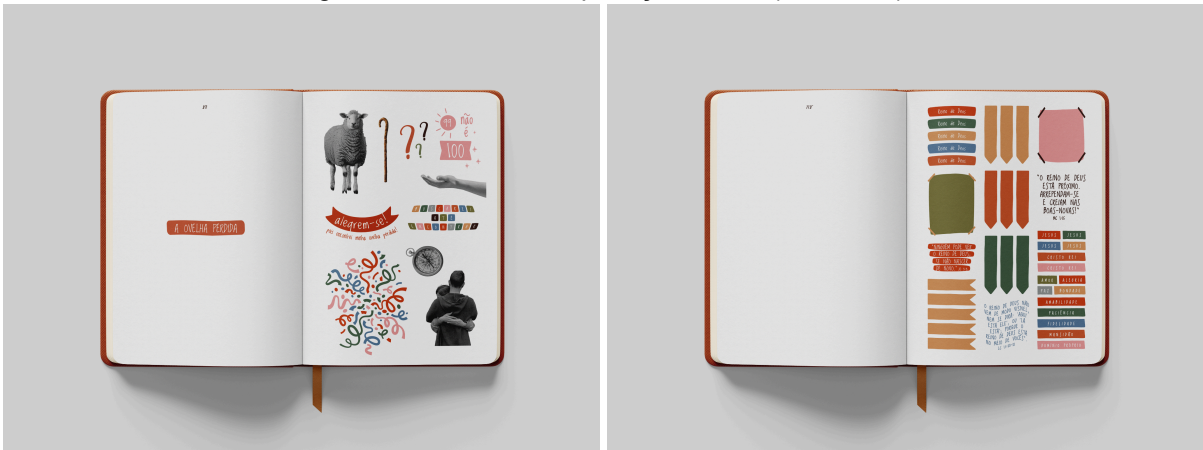
Fonte: Autora (2025)

Figuras 38 e 39 - Mockup: seções 1 e 2



Fonte: Autora (2025)

Figuras 40 e 41 - Mockup: seções 3 e 4 (coletânea).



Fonte: Autora (2025).

Por fim, foi inserido no Google Drive o *scrapbook* completo, em formato PDF, possibilitando sua visualização integral, que pode ser conferida na Figura 42.

Figura 42 - QR Code de acesso ao projeto gráfico



Fonte: Autora (2025).

4. Considerações Finais

O projeto teve como objetivo principal o desenvolvimento um *scrapbook* que explorasse a interatividade não apenas como recurso expressivo, mas também reflexivo. Ao traduzir as parábolas bíblicas em elementos visuais, fez a união de texto e imagem, promovendo o desenvolvimento criativo através da técnica de colagem manual.

Este resultado reforça que os objetivos específicos também foram atingidos: o desenvolvimento de um projeto gráfico e editorial que fosse coerente com o tema proposto, bem como a produção de ilustrações digitais e o desenvolvimento de uma coletânea de elementos gráficos e fotográficos que juntos, culminaram na materialização de um modelo físico.

Sua execução integrou método, conceitos de design e expressão pessoal. Tendo como fundamento requisitos sólidos, conseguiu transmitir de forma criativa e lúdica os ensinamentos das parábolas de Jesus, enquanto estimula o leitor a desacelerar, refletir e criar de forma espontânea.

Por fim, conclui-se que apesar da falta de recursos gráficos desejados, o projeto foi concluído de maneira satisfatória. Além disso, sua execução contribui ao ampliar o repertório do design gráfico voltado à criação de artefatos autorais e significativos, reafirmando o potencial do design como mediador entre conteúdo, estética, espiritualidade, introspecção e expressão artística.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, E. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. São Paulo: Lexikon / Editora da UNESP, 2008.

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BÍBLIA. **Novo Testamento**. Mateus. Português. In: BÍBLIA Sagrada, **Nova Versão Transformadora**. São Paulo: Mundo Cristão, 2016. Cap. 25, vers. 1-13.

BRASIL. Câmara Brasileira do Livro. Lista de Livro Mais Vendidos Geral de 2025 - Parcial. [S.l.]: Publish News, 11 ago. 2025. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/anual>. Acesso em: 11 ago. 2025.

BROWN, T. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

COMENTTO (Brasil). Calculadora Amostral. São Paulo: Autor Desconhecido, [2025]. Disponível em: <https://comentto.com/calculadora-amostal/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

COUTINHO, A. **Enciclopédia de literatura brasileira**. Rio de Janeiro: FAE, 1999.

DOMESTIKA (Brasil). O que é *scrapbook* e para que serve. São Paulo: Nathan Ams, [2024]. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/5977-o-que-e-scrapbook-e-para-que-serve>. Acesso em: 14 jun. 2025.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FILHO, J. G. **Gestalt do Objeto: Sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2009.

FURLAN, M. V. G. A importância das tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, Medianeira, v. 8, n. 16, p. 1-14, ago. 2017. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-4720>. Acesso em: 01 jul. 2025.

HENDEL, R. **O Design do Livro**. New Haven: Yale University Press, 1998.

HORN, R. E. Information Design: Emergence of a New Profession. In: JACOBSON, Robert (Ed.). **Information design**. Cambridge: MIT Press, p. 15-16, 1999.

LILAC PAPEL (Brasil). Cadernos. São Paulo: Larissa Rufato Tosi, [2025]. Disponível em: <https://www.lilacpapel.com/cadernos>. Acesso em: 25 mai. 2025.

LOJA MAIOR AMOR (Brasil). Construa Seu Diário. São Paulo: Editora Vida, [2023]. Disponível em: <https://www.lojamaioramor.com.br/construa-seu-diario-je-y-reis-capa-rosa>. Acesso em: 25 mai. 2025.

LUPTON, E. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2. ed. rev. e ampl. Tradução: André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NICODEMUS, A. *As Parábolas de Jesus*. YouTube, 12 mar. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9oLY9J22wdo>. Acesso em: 20 mar. 2025.

ODD DOT (EUA). **The Antiquarian Sticker Book**. New York, [2021]. Disponível em: <https://www.odddot.com/books/the-antiquarian-sticker-book/>. Acesso em: 25 mai. 2025.

OFICINA DE ESCRITA (Brasil). Anatomia de um Livro. Autor desconhecido, [2023]. Disponível em: <https://oficinadeescrita.com.br/como-fazer-um-livro-parte02/>. Acesso em: 20 abr. 2025.

PARÁBOLA. In: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. [S.l.]: Priberam Informática, 2025. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/par%C3%A1bola>. Acesso em: 08 abr. 2025.

PASSOS, R. F.; MOURA, M. Design da informação na hipermídia. **InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 20-28, set. 2010. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/38>. Acesso em: 18 abr. 2025.

PASSOS, R. F. Design da Informação: Um modelo para configuração de interface natural. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 6., 2004, Rio de Janeiro. **Anais [online]**. Rio de Janeiro: Blucher, 2004. p. 20941. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-details/06-20941/>. Acesso em: 01 abr 2025

PURPOSE PAPER (Brasil). O Verbo Se Fez Arte: Os Evangelhos. São Paulo: Jhenny Keller, [2024]. Disponível em: <https://www.purposepaper.com.br/collections/jhenny-keller-purpose-paper/products/verbo>. Acesso em: 25 mai. 2025.

RYAN, M. L. ***Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media***. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SAMARA, T. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

SANTAELLA, L. O leitor ubíquo e suas consequências para a educação. **Coleção Agrinho**, Paraná, p. 29-32, 2014.

SILVA, R. A Parábola das Dez Virgens. In: SILVA, Rodrigo. **Rodrigo Silva Oficial**. [S.l.], 31 mai. 2024. Disponível em: <http://bit.ly/4ImTv8d>. Acesso em: 08 abr. 2025.

VAZ, A; SILVA, R. **Fundamentos da linguagem visual**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2016.

ZAPPATERRA, Y. **Manual de Design Editorial: design gráfico para revistas, livros e jornais**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

APÊNDICES

Apêndice A - Tabela de Análise Paramétrica

SIMILARES	PALETA DE CORES	
	Nº de cores	Tons utilizados
Lilac - Outono	3	terrosos
Lilac - Poesia da Estação	4	terrosos
O verbo se fez arte - Evangelhos	6	terrosos
Construa Seu Diário	10+	vibrantes
Livros de recortes		
The Antiquarian Sticker Book	10+	vibrantes
Lilac - Collage Book	8	vibrantes

SIMILARES	TIPOGRAFIA			
	Nº de família	Estilo tipográfico	Corpo: serif/sans	Variações
Lilac - Outono	1	display - máquina de escrever	serif	0
Lilac - Poesia da Estação	2	display - manuscrito	serif e sans	0
O verbo se fez arte - Evangelhos	2	display - manuscrito	serif	Sem. Títulos c display
Construa Seu Diário	2	display - manuscrito	serif	Sem. Títulos c display
Livros de recortes				
The Antiquarian Sticker Book	2	display	serif	0
Lilac - Collage Book	1	display	não se aplica	0

SIMILARES	ILUSTRAÇÕES E IMAGENS	
	Estilo visual	Técnica
Lilac - Outono	ilustração	aquarela
Lilac - Poesia da Estação	ilustração	aquarela
O verbo se fez arte - Evangelhos	ilustrações, colagens digitais e lettering	flat, mão livre, line art
Construa Seu Diário	ilustração e lettering	mão livre, line art
Livros de recortes		
The Antiquarian Sticker Book	ilustração	científica
Lilac - Collage Book	ilustração e fotografias	variadas (flat, line art, realistas, etc.)

SIMILARES	ELEMENTOS GRÁFICOS		
	Orgânicos\Geométricos	Tipo	Ícones
Lilac - Outono	orgânico	Ilustrações	0
Lilac - Poesia da Estação	orgânico	Ilustrações	0
O verbo se fez arte - Evangelhos	orgânico	Ilustrações, fotos, estilo manuscrito	setas, sublinhados, "marca texto fake"
Construa Seu Diário	orgânico	Ilustrações, estilo manuscrito	setas, sublinhados, "marca texto fake", rasuras
Livros de recortes			
The Antiquarian Sticker Book	orgânico e geométrico	Ilustrações	0
Lilac - Collage Book	orgânico e geométrico	ilustração e fotografias	0

SIMILARES	FORMATO	ENCADERNAÇÃO
	Tamanho (cm)	Tipo
Lilac - Outono	14,5 x 21	moleskine
Lilac - Poesia da Estação	14,5 x 21	moleskine
O verbo se fez arte - Evangelhos	14 x 21	moleskine
Construa Seu Diário	13,3 x 20,8	brochura
Livros de recortes		
The Antiquarian Sticker Book	16 x 20,5	colagem
Lilac - Collage Book	14,8 x 21	brochura

SIMILARES	PAPEL		
	Gramatura	Tipo	Cor
Lilac - Outono	80g	papel pólen soft	amarelado
Lilac - Poesia da Estação	90g	papel pólen bold	amarelado
O verbo se fez arte - Evangelhos	80g	papel pólen	amarelado
Construa Seu Diário	x	offset	branco
Livros de recortes			
The Antiquarian Sticker Book	110g	offset	branco
Lilac - Collage Book	70g	couchê brilhoso	branco

SIMILARES	NAVEGAÇÃO E FLUXO		
	Seção com Capa	Paginação	Apresenta sumário
Lilac - Outono	não se aplica	não se aplica	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	não se aplica	não se aplica	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	apresenta	zada, parte inferior, mar	sim, c espaço p check
Construa Seu Diário	apresenta	não apresenta	não apresenta
Livros de recortes			
The Antiquarian Sticker Book	não	não apresenta	não
Lilac - Collage Book	não	não apresenta	não

SIMILARES	PÁGINAS INTERATIVAS	
	Espaço para colagem	Espaço para interação
Lilac - Outono	livros separados	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	livros separados	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	livros separados	apresenta
Construa Seu Diário	não se aplica	apresenta
Livros de recortes		
The Antiquarian Sticker Book	livros separados	não se aplica
Lilac - Collage Book	livros separados	não se aplica

SIMILARES	LOCALIZAÇÃO			
	Títulos	Textos	Imagens e grafismos	Atividades
Lilac - Outono	Centralizados	não se aplica	não se aplica	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	Centralizados	não se aplica	não se aplica	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	Centralizados	Centralizados	Centralizados, sangrando	completar, marcar sim ou não, convite a colagem
Construa Seu Diário	Centralizados	Centralizados	Centralizados, sangrando	escrever, marcar sim, não e X
Livros de recortes				
The Antiquarian Sticker Book	centralizados	não se aplica	aleatórios	colagem
Lilac - Collage Book	centralizados	não se aplica	alinhados	colagem

SIMILARES	HIERARQUIA VISUAL				
	Uso de títulos	Uso de subtítulos	Uso de ícones	Separadores de seções	Área de destaque
Lilac - Outono	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	sim	não	não	espaços em branco e tipografia display	não
Construa Seu Diário	sim	sim	não	espaços em branco e tipografia display	sim
Livros de recortes					
The Antiquarian Sticker Book	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não	não se aplica
Lilac - Collage Book	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não	não se aplica

SIMILARES	ACABAMENTOS
	Aplicações e adornos
Lilac - Outono	folhas pontilhadas, hotstamp, laterais douradas, elástico e fita
Lilac - Poesia da Estação	folhas pontilhadas, elástico e fita.
O verbo se fez arte - Evangelhos	Baixo relevo, hotstamp, bolso e elástico
Construa Seu Diário	Verniz UV Localizado
Livros de recortes	
The Antiquarian Sticker Book	hotstamp
Lilac - Collage Book	páginas destacáveis

SIMILARES	ACABAMENTOS		
	Capa	Material Extra	Encadernação
Lilac - Outono	capa dura c cantos arredondados	cartão em soft touch	brochura costurada moleskine
Lilac - Poesia da Estação	capa dura c cantos arredondados	cartela de adesivos	brochura costurada moleskine
O verbo se fez arte - Evangelhos	capa dura c cantos arredondados	Case p guardar recortes	brochura costurada moleskine
Construa Seu Diário	capa mole c cantos arredondadas	não apresenta	brochura
Livros de recortes			
The Antiquarian Sticker Book	capa dura	não apresenta	lombada costurada
Lilac - Collage Book	capa mole	não apresenta	brochura

SIMILARES	DIAGRAMAÇÃO			
	Grid utilizado	Alinhamento	Espaço em branco	Blocos de texto
Lilac - Outono	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	coluna única	Centralizado	sim	único
Construa Seu Diário	desconstruído	Alinhado à esquerda	sim	desconstruído
Livros de recortes				
The Antiquarian Sticker Book	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica
Lilac - Collage Book	não se aplica	não se aplica	não se aplica	não se aplica


SIMILARES	TIPOGRAFIA			
	Espaçamento	Contraste c fundo	Utilização	Peso
Lilac - Outono	não se aplica	alto	não se aplica	regular
Lilac - Poesia da Estação	não se aplica	baixo	não se aplica	regular
O verbo se fez arte - Evangelhos	normal-grande	médio	como elemento gráfico e hierárquico	regular
Construa Seu Diário	normal	alto	como elemento gráfico e hierárquico	regular
Livros de recortes				
The Antiquarian Sticker Book	não se aplica	alto	não se aplica	regular e bold
Lilac - Collage Book	não se aplica	alto	não se aplica	não se aplica

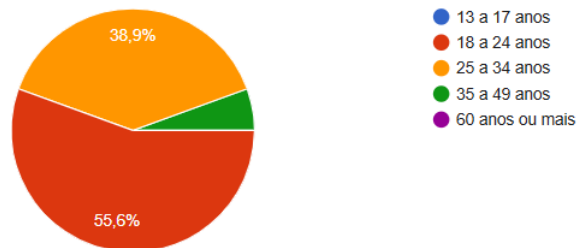
SIMILARES	PÁGINAS DE RECORTE	
	Seções\temas	Página de fundo
Lilac - Outono	não se aplica	não se aplica
Lilac - Poesia da Estação	não se aplica	não se aplica
O verbo se fez arte - Evangelhos	apresenta	preenchido
Construa Seu Diário	não apresenta	não se aplica
Livros de recortes		
The Antiquarian Sticker Book	não apresenta	preenchido
Lilac - Collage Book	não apresenta	em branco

Apêndice B - Questionário: seção de dados pessoais

Idade:

18 respostas

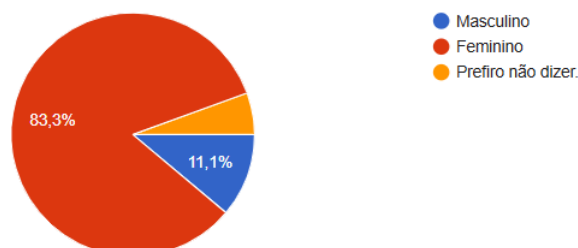
 Copiar gráfico



Gênero:

18 respostas

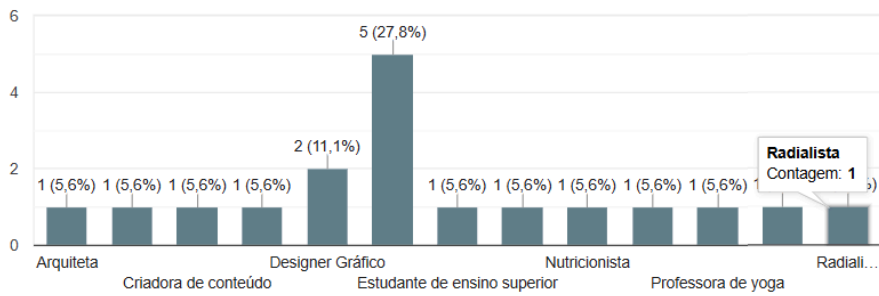
 Copiar gráfico



Qual sua ocupação/profissão principal?

[Copiar gráfico](#)

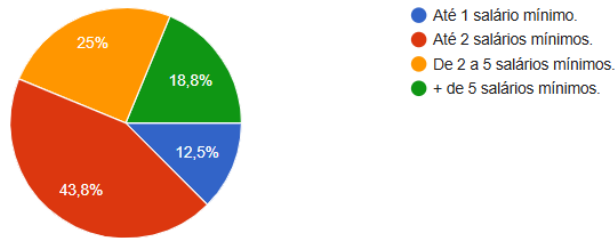
18 respostas



Faixa salarial:

[Copiar gráfico](#)

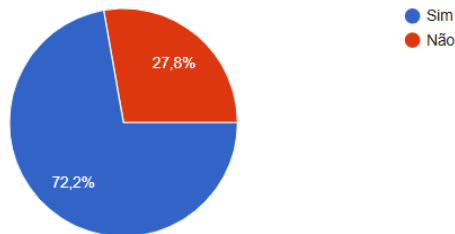
16 respostas



Você possui alguma religião?

[Copiar gráfico](#)

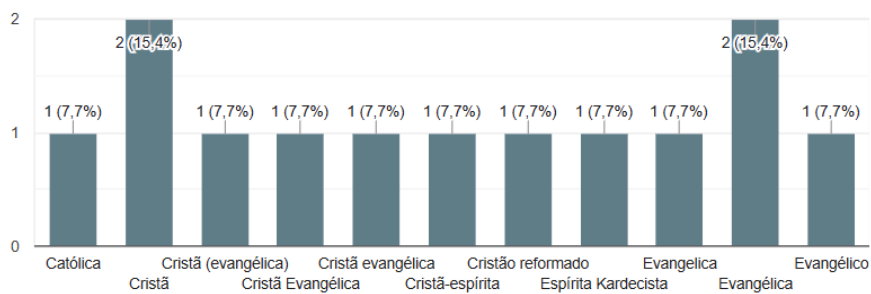
18 respostas



Se você votou **sim** na pergunta anterior, qual a sua religião?

[Copiar gráfico](#)

13 respostas



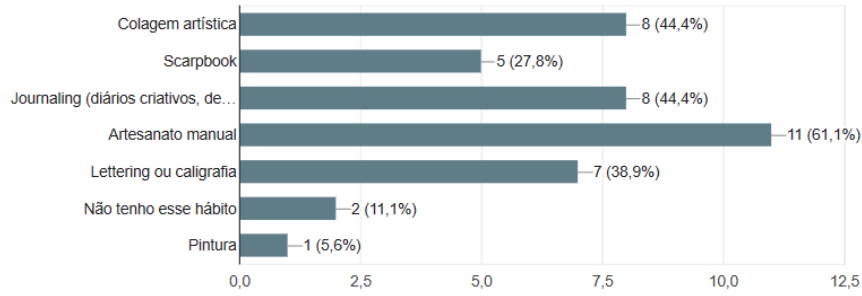
Apêndice C - Questionário: seção de hábitos criativos

Hábitos Criativos

Quais dessas atividades você já praticou ou pratica atualmente?

[Copiar gráfico](#)

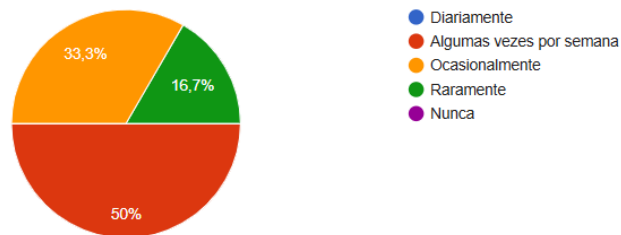
18 respostas



Com que frequência você realiza atividades manuais ou criativas?

[Copiar gráfico](#)

18 respostas



O que te motiva a criar ou se expressar por meios artísticos? (Se respondeu "nunca" na pergunta anterior, ignore esta)

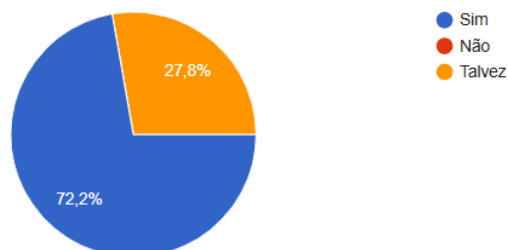
16 respostas

Sempre gostei de desenhar e adoro criar coisas do zero. Gosto de criar coisas a partir de outras coisas que me inspiram
Acredito ser uma necessidade inerente
Novas formas de desenhar ou enfeitar meus sketchbooks
Pinterest
Principalmente minha profissão, mas também por hobby
Poder manifestar meus sentimentos
A paixão por criar
Sempre me interessei por arte, e como ela expressa sentimentos e emoções que muitas vezes não são falados, além de ser um ótimo exercício para o tempo livre.
relaxamento e realização pessoal
Vontade de aprender algo novo, fazer coisas para minha casa, me expressar...
Por apreciar artes.
Estimular a criatividade e me expressar
O sentimento de querer materializar ideias que possuo, e adicionalmente o fato de poder comentar sobre o artefato com amigos.
Necessidade de me expressar, ter um hobby
Exercitar a criatividade e habilidades manuais
Creio que esse meio as vezes é mais fácil que usar palavras

Você usaria um livro que propõe atividades criativas e reflexivas (como colagens, escritas, registros pessoais)?

 Copiar gráfico

18 respostas



Justifique sua resposta anterior.

18 respostas

Gosto de registrar momentos para poder revisita-los no futuro

A criatividade não vem do nada, ela é alimentada por alguma coisa, então acredito que consumir esse tipo de conteúdo pode acrescentar no habito criativo

Seria inteyum direcionamento nessa área

Eu precisaria entender melhor sobre que assunto seria esse livro de atividades criativas e reflexivas

Seria bom para passar o tempo

Acho interessante como uma forma de exercer a criatividade

Gosto bastante de colagens e práticas artísticas, e acho que esse tipo de atividade ajuda muito na reflexão e absorção da mensagem que a leitura quer passar

É uma experiencia que me parece interessante e atrativa

Seria bom para me inspirar a criar coisas novas e experimentar técnicas que nunca fiz.

Algo estruturado ia me ajudar para "praticar" a criatividade e desenvolver esta habilidade melhor

Acho que seria uma ótima oportunidade de ter um ponto de referência quando me sentir desmotivada ou sem inspiração e ainda sim querer criar algo

Depende do meu tempo. Eu acredito que seria legal mas se eu estivesse muito corrida provavelmente deixaria de lado fácil.

Depende do momento

Acho que seria muito legal e gosto de fazer essas coisas

Eu usaria se o livro não exigisse atividades muito complexas, pois não possuo tanto tempo livre para atividades de lazer.

Já ganhei um diário assim, era legal.


Se for propostas interessantes e úteis a reflexão sim!

Além de ser uma atividade que exercita a mente e a criatividade, pode ser um momento de reflexão, autoconhecimento e descanso

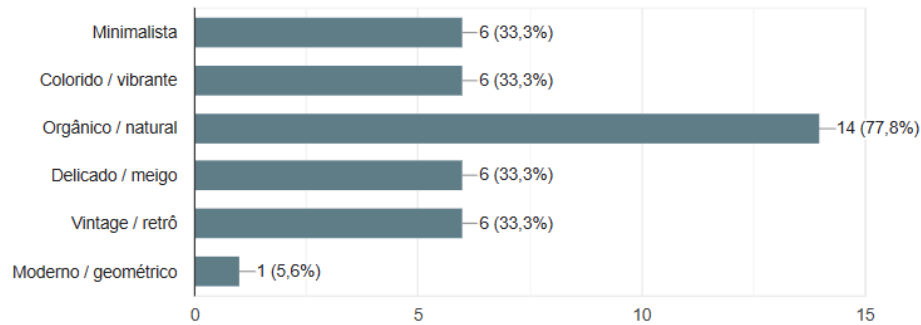
Apêndice D - Questionário: seção de preferências estéticas

Preferências estéticas

Que estilos visuais mais te atraem?

 Copiar gráfico

18 respostas



Ao procurar um livro físico em uma livraria, quais elementos ou cores de uma peça gráfica te chamam mais a atenção?

18 respostas

Gosto de livros com uma composição visual da capa interessante, e não gosto com cores muito chamativas para poder dar mais destaque as cores que serão usadas dentro do livro

Livros com folhas amarelas, e que não tenham imagens (fotografias) na capa

Cores escuras (como preto) ou tons mais pastéis, ou uma mistura dos dois.

Livros de cores intensas e vibrantes

Capa bem elaborada com cores quentes sóbrias

Cores; roxo, laranja e rosa e formas arredondadas

Gosto de cores vibrantes e uma estética vintage e antiga

Tipografia chamativas, fotografia e ilustração

As cores da capa, desenhos ou imagens que acho bonito e tipografia que chamam atenção, mais "desenhadas".

Acredito que ser esteticamente bonito, não sendo muito exagerado nem muito "simples"

tipografia e cores

Cores pastéis, algo minimalista

Design e cores diferentes.

Se tem algum personagem fofo, desenhos, cores bonitas e se é diferente

Me chama atenção ilustrações semi-realistas, artes que trabalham luz, sombra, contraste etc. Porém, outro fator agradável é o uso de cores complementares.

A arte

Características que revelam sobre o conteúdo

Livros com ilustrações (não realistas)

Se você fosse adquirir um livro com proposta criativa e interativa, quais elementos (ex.: *papel de boa qualidade*) ou funções (ex.: *colorir, escrever, colagem*) você consideraria importante analisar?

18 respostas

Papel de boa gramatura pra poder usar materiais diversos e espaços em branco para colorir, desenhar e escrever

O tipo de papel, se ele propõe exercícios, exemplos

Um papel de boa qualidade.

Um livro com imagens ilustrativas como exemplos para aquilo que está sendo dito e apresentado como ideia no livro! Isso faz você entrar mais na proposta, pois sou uma pessoa muito visual

Papel de boa qualidade, atividades que prendam a atenção

Experimentações, com os elementos como; recortes, montagens, textura, movimento, escala, entre outros.

Considero que o papel deve ser de alta gramatura para sustentar as colagens e os desenhos de forma prática e satisfatória. Gosto da ideia de misturar estilos e materiais como tintas, colagens e desenhos a mão

Um papel de boa qualidade e com gramatura resistente com mais opções de cores.

Toda a estrutura em si, pois se é interativo então o papel e a capa tem que ter boa qualidade, para durar mais tempo; colorir, escrever, colar, recortar etc. seria interessante pois abre muitas portas pra experimentar técnicas diferentes.

Acho que a proposta em si seria o que mais analisaria, tipo o "porquê" de compra-lo.

papel de gramatura alta e variedade de atividades

papel de boa qualidade, criatividade

Papel de boa qualidade.

Se o livro tem um papel com boa gramatura, se tem interatividade, qual a cor da página, se ele aguenta determinados materiais como tinta ou marcador

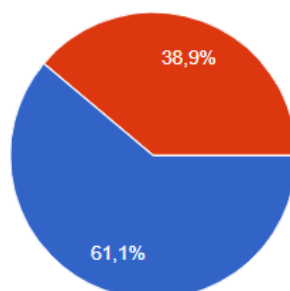
Considero importante a qualidade do material usado no produto (capa, miolo, impressão, etc) e as funções podem ser diversas, contanto que deixe claro na capa ou sinopse as funções que serão trabalhadas.

As funções que ele tem e os espaços destinados a elas.

Em qual das duas situações abaixo você se encaixa?

 Copiar gráfico

18 respostas



- Priorizo a estética. Prefiro economizar para comprar um material de maior valor, mas que me agrada esteticamente e funcionalmente.
- Priorizo o valor. A estética e a funcionalidades são importantes, mas no fim irei decidir pelo preço.

Justifique a resposta anterior.

16 respostas

No fim, eu priorizo os dois.

Busco um material bom, mas se n tenho condições de comprar, então irei procurar um semelhante com msm funcionalidade e com preço menor.

Pra mim um produto de boa qualidade e de uma aparência que me agrade e me chame atenção, me fará ter mais interesse em usá-lo e de incluir ele na minha rotina!

Não adianta comprar um livro de colorir por exemplo em que as paginas mancham

Entregar um bom trabalho, independente, acho que utilizar mais a criatividade, mas os materiais de boa qualidade ajuda nesse processo

Acho que a estética ainda pode ser bonita mesmo com um material de custo inferior

Pois prezo ao final por um produto de maior qualidade, e que vá durar mais

Gosto de dar valor pra funcionalidade e estética, mas acabo indo mais pelo preço por achar que depois de um tempo eu não use tanto e ficar parado. Então geralmente eu priorizo o preço e se eu ver que vou dar continuidade e usar frequentemente, compro um por um valor mais alto e qualidade melhor.

faz mais sentido de qualidade e valor agregados

priorizo o custo-beneficio, se for um produto de boa qualidade e durabilidade acredito que valha mais a pena do que algo que, pela má qualidade, não vou usar tanto

Normalmente eu prefiro coisas de boa qualidade e isso é importante para mim, é um determinante na hora de comprar algo

Nada que seja caro, mas que tenha valor estético.

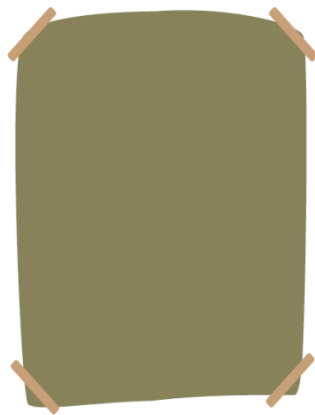
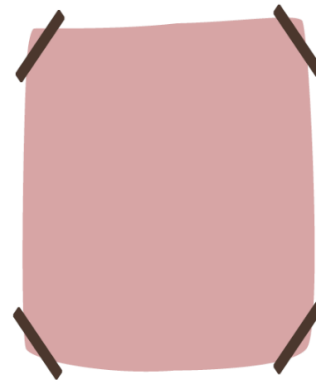
Se vou comprar algo ele tem que me atender e eu tenho que gostar

Não possuo tanto dinheiro quanto gostaria para utilizar em materiais de lazer.

O preço é importante

Dependendo da utilidade do material, prefiro me preparar para investir em algo do meu agrado estético do

Apêndice E - Exemplos de ilustrações autorais



"O REINO DE DEUS
ESTÁ PRÓXIMO.
ARREPENDAM-SE
E CREIAM NAS
BOAS-NOVAS!"
MC 1:15

"NINGUÉM PODE VER
O REINO DE DEUS,
SE NÃO NASCER
DE NOVO." JO 3:3



JESUS JESUS

JESUS JESUS

CRISTO REI

CRISTO REI

AMOR ALEGRIA

PAZ BONDADÉ

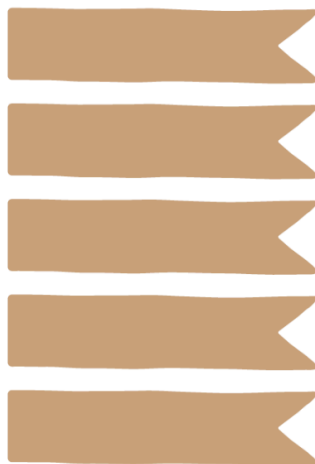
AMABILIDADE

PACIÊNCIA

FIDELIDADE

MANSIDÃO

DOMÍNIO PRÓPRIO



O REINO DE DEUS NÃO
VEM DE MODO VISÍVEL,
NEM SE DIRÁ: 'AQUI'
ESTÁ ELE', OU 'LÁ'
ESTÁ; PORQUE O
REINO DE DEUS ESTÁ
NO MEIO DE VOCÊS".
LC 17:20-21

Apêndice F - Exemplos de ilustrações não autorais



Apêndice G - Detalhamento enviado para gráficas

Cliente: Brenda Botelho
Produto: Capa - livro "As Parábolas de Jesus"

Papel/Gramatura: Capa - consultar gráfica

Impressão: 4x0 cores



Encadernação:
 - Capa dura revestida com papel impresso
 - Lombada quadrada
 - Cantos arredondados
 - Colagem


Tamanho:
 315 mm x 218 mm (aberto)
 153 mm x 218 mm (fechado)



Acabamento:
 - BOPP
 - Verniz UV brilhoso (localizado)


Componentes complementares:
 - Fita marcadora (1 unidade, cor bege)
 - Elástico (fixo na contracapa, cor bege)

Cores (CMYK):

 C: 25	 C: 30
M: 70	M: 75
Y: 95	Y: 95
K: 20	K: 25

 C: 25	 C: 25
M: 60	M: 45
Y: 85	Y: 70
K: 20	K: 10

 C: 15	 C: 20
M: 40	M: 35
Y: 25	Y: 55
K: 0	K: 5

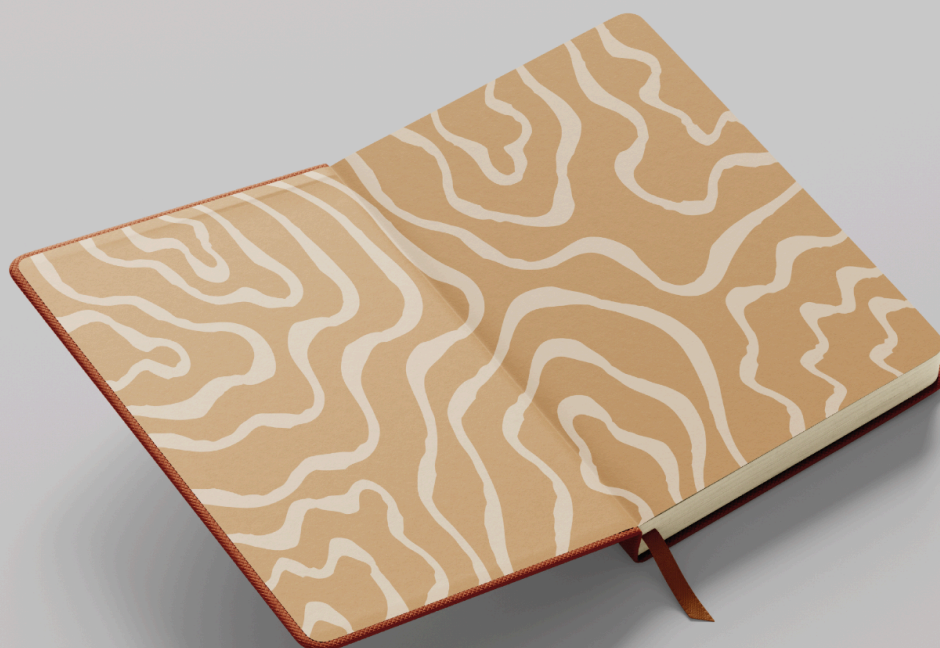
 C: 40
M: 30
Y: 30
K: 5



Cliente: Brenda Botelho
Produto: Folha de Guarda - livro "As parábolas de Jesus"
Papel/Gramatura: Papel couchê fosco 150 g/m².
Impressão: 4x0 cores
Encadernação: Colada na capa e contracapa
Tamanho: 296 mm x 210 mm
Componentes complementares: - Bolso interno colado na contracapa final
*verificar faca com a gráfica

Cores (CMYK):

■	C: 20	■	C: 10
	M: 35		M: 20
	Y: 55		Y: 25
	K: 5		K: 5



Cliente: Brenda Botelho

Produto: Miolo - livro "As parábolas de Jesus"

Papel/Gramatura: Papel couchê fosco, 120 g/m².

Impressão: 4x4 em alguns casos
4x0 em alguns casos

Encadernação: - Colada
- Cantos arredondados

Tamanho: 148 mm x 210 mm (formato A5 fechado)

Quantidade total de páginas: 132 páginas.

Cores (CMYK):

	C: 25 M: 75 Y: 95 K: 20		C: 25 M: 70 Y: 80 K: 15
	C: 25 M: 60 Y: 70 K: 15		C: 20 M: 35 Y: 55 K: 5
	C: 50 M: 60 Y: 65 K: 65		C: 60 M: 35 Y: 55 K: 25
	C: 45 M: 35 Y: 65 K: 20		C: 15 M: 40 Y: 25 K: 0
	C: 55 M: 40 Y: 25 K: 5		C: 25 M: 20 Y: 20 K: 0

