

METODOLOGIA VISUAL: uma experiência didática no ensino de design de identidade visual

VISUAL METHODOLOGY: a didactic experience in teaching visual identity design

Othon Vasconcelos; Doutor; Universidade Federal da Paraíba

othon.vasconcelos@gmail.com.br

Hans da Nóbrega Waechter; Doutor; Universidade Federal de Pernambuco

hans.waechter@ufpe.br

Resumo

Projetos de design de identidade visual são frequentes e de longa data na história do design. Mais do que isso, a relevância do design de identidade visual permanece firme mesmo com as constantes mudanças de formatos, mídias e plataformas em que o design é veiculado. Por possuir uma natureza de conteúdo abrangente, que consegue envolver diversas temáticas do design (cores, tipografia, design de superfície, design de embalagens, etc), o design de identidade visual acaba sendo tratado de maneira generalista, e menos técnica, nas produções bibliográficas. Este artigo traz um relato de ensino da disciplina “Metodologia Visual” que faz um apanhado de diferentes assuntos do design gráfico que possuem correlação com o universo do design de identidade visual e que são exercitados pelos alunos através de 13 atividades. Cada atividade compõe uma parte de um todo projetual que, ao final, resulta em um projeto de design de identidade visual.

Palavras Chave: identidade visual; metodologia; marcas e ensino de design.

Abstract

Visual identity design projects are frequent and longstanding in the history of design. More than that, the relevance of visual identity design remains strong despite the constant changes in formats, media, and platforms through which design is disseminated. Due to its broad content nature, encompassing various design themes (colors, typography, surface design, packaging design, etc.), visual identity design is often treated in a generalist and less technical manner in bibliographic productions. This article presents a teaching report on the course "Visual Methodology," which surveys different graphic design topics related to the universe of visual identity design and are practiced by students through 13 activities. Each activity constitutes a part of an entire project that ultimately results in a visual identity design project.

Keywords: visual identity; methodology; branding; and design education.

1 Introdução

Metodologia Visual é uma disciplina introdutória do curso de Design, que perpassa por diferentes assuntos do design gráfico, conectando-os através de um fio condutor: o design de identidade visual. Na disciplina são trabalhados assuntos mais gerais, como desenho de observação, síntese gráfica, cores, design de superfície, tipografia, entre outros, aplicados com uma abordagem didática de enfoque técnico-projetual. À medida que os assuntos são ensinados, os estudantes aplicam os conhecimentos no desenvolvimento gradual de um projeto de design de identidade visual, através da confecção de pranchas temáticas. A criação da identidade visual em si não é o objetivo principal da disciplina, mas, sim, o aprendizado das técnicas utilizadas durante o seu desenvolvimento, as metodologias visuais.

Por ser um campo interdisciplinar, é comum encontrar no design áreas de conhecimento que possuem conteúdos pulverizados e advindos de diferentes linhas. Não é diferente com o design de identidade visual. Para desenvolver uma marca, o designer precisa entender semiótica, desenho gráfico sintético, teoria das cores, tipografia, design de superfície, entre outros assuntos, que, geralmente, estão distribuídos em distintas publicações. A disciplina Metodologia Visual reúne esses assuntos em um único lugar, todos conectados pelo design de marcas.

A tese de doutorado do autor deste artigo se propôs a construir um guia de diretrizes técnicas para o desenvolvimento de projetos de design de identidade visual por estudantes de design e designers iniciantes, e teve como objeto de estudo a disciplina aqui relatada (VASCONCELOS, 2023). Dessa forma, este artigo detalha todas as etapas e atividades desenvolvidas na disciplina, o que pode auxiliar professores na preparação e desenvolvimento de aulas de design de identidade visual, uma vez que reúne assuntos do design gráfico à luz do design de marcas.

2 A disciplina

Metodologia Visual é o nome fantasia relacionado à disciplina DD101 DESIGN E ESTÉTICA R do Bacharelado em Design da Universidade Federal de Pernambuco, campus Recife. O autor deste artigo teve contato com o grupo de estudo (como é chamado no curso da UFPE) em três momentos diferentes: como estudante, como monitor e como professor. Foi estudante no semestre de 2009.2, monitor no semestre de 2010.1, e professor nos semestres de 2020.1, 2021.1 e 2022.1.

Tradicionalmente, a disciplina foi diversas vezes lecionada pelo professor Dr. Hans Waechter. Waechter publicou um artigo sobre a disciplina no 6º Congresso Internacional de Design da Informação, em 2013, intitulado “Experimentações no ensino de metodologia visual na formação do designer”, que trouxe relatos de experimentações didáticas sobre a aplicação de fundamentos da linguagem visual em interfaces gráficas de artefatos de design. De acordo com Waechter (2013), o grupo de estudo objetivou

capacitar os sujeitos experimentais na aplicação e controles das variáveis visuais que determinam as formas, cores, texturas, volumes e mais uma série de possibilidades compositivas, como também as variáveis relacionadas com posição, dimensão, hierarquia e ênfase. Também propicia a experimentação da visualização das linguagens a partir de procedimentos manuais e digitais. Finaliza com aplicações em suportes bidimensionais e tridimensionais explorando as várias possibilidades da metodologia visual. (WAECHTER, 2013, p. 1)

Segundo Waechter (2013), o grupo de estudo é regularmente ofertado no curso ao longo dos anos e foi constantemente avaliado e atualizado, atendendo às mudanças ocorridas na prática e nos fundamentos do design.

Na aplicação de Waechter (2013), o processo metodológico inclui 16 fases que se caracterizaram como um processo evolutivo, no qual cada fase seguinte dependeu da anterior. Os assuntos relacionados a estas fases estão apresentados na Figura 1.

Figura 1 - Fases do processo experimental



Fonte: WAECHTER, 2013

De acordo com Waechter (2013), o processo criativo compreendeu dezesseis fases de experimentação das linguagens visuais e controle das variáveis. Além de experimentações digitais, os estudantes também experimentaram relevos positivos, negativos, vazados e transparências nas pranchas físicas. Nas duas últimas fases, os estudantes exercitaram a aplicação dos resultados alcançados em suportes bidimensionais (artefatos gráficos) e suportes tridimensionais (artefatos de uso, elementos arquitetônicos e de comunicação visual).

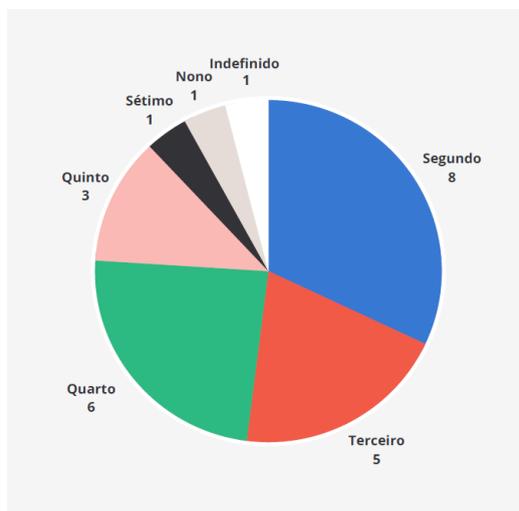
Apesar de não ser “oficialmente” uma disciplina de design de identidade visual, Metodologia Visual tem como resultado final a construção de uma marca. Isso acontece porque cada um dos fundamentos de design vistos durante as aulas e praticados nas pranchas constroem, de forma ordenada e evolutiva, um sistema de identidade visual. Com enfoque técnico, a disciplina aborda o desenvolvimento dos recursos e ferramentas para a construção de um projeto como um todo, onde cada etapa tem a sua importância e utilidade.

Para este artigo foi utilizada com o objeto a disciplina lecionada pelo autor no semestre letivo de 2021.1 (que aconteceu entre os meses de setembro e dezembro de 2021, devido à desorganização do calendário acadêmico no período pós-pandêmico). Por ter modalidade de ensino remota e, dessa vez, um maior interesse no direcionamento do ensino para a construção de projetos de design de identidade visual, a disciplina sofreu algumas alterações, descritas a seguir.

Com 25 vagas ofertadas e carga horária de 60 horas (dividida em 30 teóricas e 30 práticas), a disciplina teve como objetivo introduzir os estudantes a métodos visuais para conhecer, aplicar e desenvolver diferentes técnicas de representação gráfica explorando o uso de diversos elementos de linguagem visual, tais como: desenho de observação, síntese gráfica, estudos cromáticos, estruturas de repetição, texturas e padronagens. Além disso, o grupo de estudo se propôs a introduzir conceitos de design de identidade visual, a partir da aplicação do conteúdo da disciplina no desenvolvimento de sistemas de identidades visuais e aplicações bi e tridimensionais.

De nível básico, recebeu estudantes de variados períodos do curso, com predominância nos períodos iniciais, representados na Figura 2.

Figura 2 - Estudantes da disciplina divididos por períodos



Fonte: elaborada pelo autor

A disciplina foi estruturada em 12 aulas expositivas síncronas, com 2 horas de duração cada (totalizando 24 horas), de forma remota no Google Meet, abordando os temas previstos no conteúdo programático e promovendo debates a partir de *cases* apresentados em sala de aula. Além de exercícios e trabalhos práticos síncronos e assíncronos (estes representando 36 horas), disponibilizados no Google Classroom de forma remota. As orientações dos trabalhos foram conduzidas também no ambiente digital, por intermédio da plataforma do Google Classroom, de maneira textual, de forma assíncrona.

As unidades programáticas seguiram a seguinte configuração (Quadro 1):

Quadro 1 - Unidades programáticas da disciplina

DATA	ENCONTRO SÍNCRONO (2H)	ATIVIDADES ASSÍNCRONAS (3H)
AULA 1	Apresentação do grupo de estudo. Conteúdo Programático. Introdução a Metodologias Visuais. Diretrizes para a construção das pranchas.	Desenvolvimento do layout da prancha; PRANCHA 1: <i>Briefing Geral</i>
AULA 2	Desenho de Observação. Traço, planos, proporção e volume.	PRANCHA 2: <i>Desenho de Observação</i>

AULA 3	Síntese Gráfica. Princípios da forma. Visualização e tipos de formas. Desenho Vetorial.	PRANCHA 3: <i>Síntese Gráfica</i>
AULA 4	Desenvolvendo um símbolo. Símbolos e Significados. Repertório Visual. Modulação Básica. Área de Proteção.	PRANCHA 4: <i>Repertório Visual</i> PRANCHA 5: <i>Modulação</i>
AULA 5	Positivo e Negativo. Testes de Resistência. Rebatimentos.	PRANCHA 6: <i>Positivo / Negativo / Resistência</i> PRANCHA 7: <i>Rebatimentos</i>
AULA 6	Estudos Cromáticos. Cor, comunicação e marcas. Cores e significado.	Exercício: <i>Estudos Cromáticos</i>
AULA 7	Psicologia das cores. Definindo uma paleta cromática. Modelos cromáticos.	PRANCHA 8: <i>Estudos Cromáticos</i>
AULA 8	Texturas e Padronagens. Sistemas de Repetição. Estruturas de Repetição.	PRANCHA 9: <i>Estruturas de Repetição</i>
AULA 9	Texturas e Padronagens aplicadas a Identidades Visuais.	PRANCHA 10: <i>Texturas e Padronagens</i>
AULA 10	Naming. Identidade Visual. Design de Logotipo.	PRANCHA 11: <i>Símbolo + Logotipo</i>
AULA 11	Pontos de Contato. Design de aplicações bi e tridimensionais.	PRANCHAS 12 e 13: <i>Aplicações Bidimensionais</i> <i>Aplicações Tridimensionais</i>
AULA 12	Apresentação dos trabalhos. Avaliação do grupo de estudo.	<i>Finalização e envio das pranchas;</i> <i>Design da apresentação.</i>

Fonte: elaborado pelo autor

Os estudantes foram avaliados de 0 (zero) a 10 (dez) ao final do grupo de estudo, a partir de uma média ponderada do somatório das notas das 13 pranchas desenvolvidas durante a disciplina. Os critérios avaliativos foram: capacidade criativa e de experimentação; aplicação dos fundamentos vistos em sala de aula; fidelidade às regras da atividade e pontualidade nas entregas. A participação nos debates nas aulas síncronas e a frequência nas orientações também foram levadas em consideração.

Com algumas diferenças da conduzida por Waechter (2013), a disciplina utilizada como objeto de estudo deste artigo foi composta por, dessa vez, 13 pranchas. Os nomes e pesos das pranchas foram organizados da seguinte forma: 1. **Briefing Geral** (Peso 0); 2. **Desenho de**

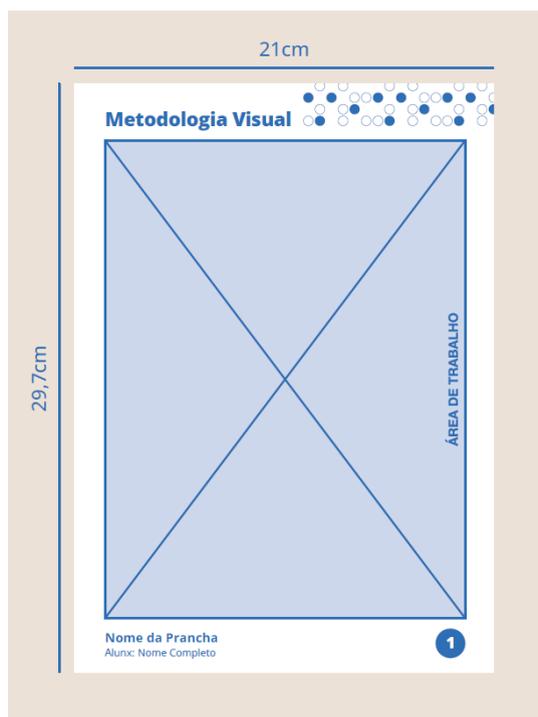
Observação (Peso 0 a 0,5); 3. **Síntese Gráfica** (Peso 0 a 1); 4. **Repertório Visual** (Peso 0 a 1); 5. **Modulação** (Peso 0 a 0,5); 6. **Positivo/Negativo/Resistência** (Peso 0 a 0,5); 7. **Rebatimentos** (Peso 0 a 0,5); 8. **Estudos Cromáticos** (Peso 0 a 1); 9. **Estruturas de Repetição** (Peso 0 a 1); 10. **Texturas e Padronagens** (Peso 0 a 1); 11. **Símbolo + Logotipo** (Peso 0 a 1); 12. **Aplicações Bidimensionais** (Peso 0 a 1); e 13. **Aplicações Tridimensionais** (Peso 0 a 1).

3 As atividades

Utilizando-se da mesma estratégia proposta por Waechter (2013), as 13 pranchas aplicadas tiveram caráter evolutivo, onde uma dependia da outra para que fosse desenvolvida. Isso, de uma certa forma, estimulou o estudante a não atrasar as suas orientações e entregas, uma vez que não era possível desenvolver as pranchas em ordem não cronológica e não sequencial.

Antes de tudo, a primeira tarefa do estudante foi o desenvolvimento do layout da prancha. Para receber as experimentações, cada estudante precisou criar um layout próprio que, além de identificar a autoria da prancha, tivesse relação semântica e estética com o universo temático escolhido. A prancha teve dimensões de um A4 (21cm x 29,7cm), mesmo sendo enviada digitalmente (diante do cenário de ensino remoto), com uma região reservada em fundo branco, nomeada como “área de trabalho”, destinada para a alocação dos exercícios, medindo 18cm x 24cm. Foi obrigatório que a prancha possuísse o título da disciplina (Metodologia Visual), assim como nome do estudante, número e nome da prancha. A estética geral da prancha foi livre, porém, foi estimulada a criação de uma relação visual com o universo temático escolhido. Também foi alertado o cuidado em não escolher elementos que acabassem chamando mais atenção que as próprias atividades, uma vez que o foco principal foram os resultados alcançados. A Figura 3 mostra o material de instruções enviado para os estudantes.

Figura 3 - Layout da prancha



Fonte: elaborada pelo autor

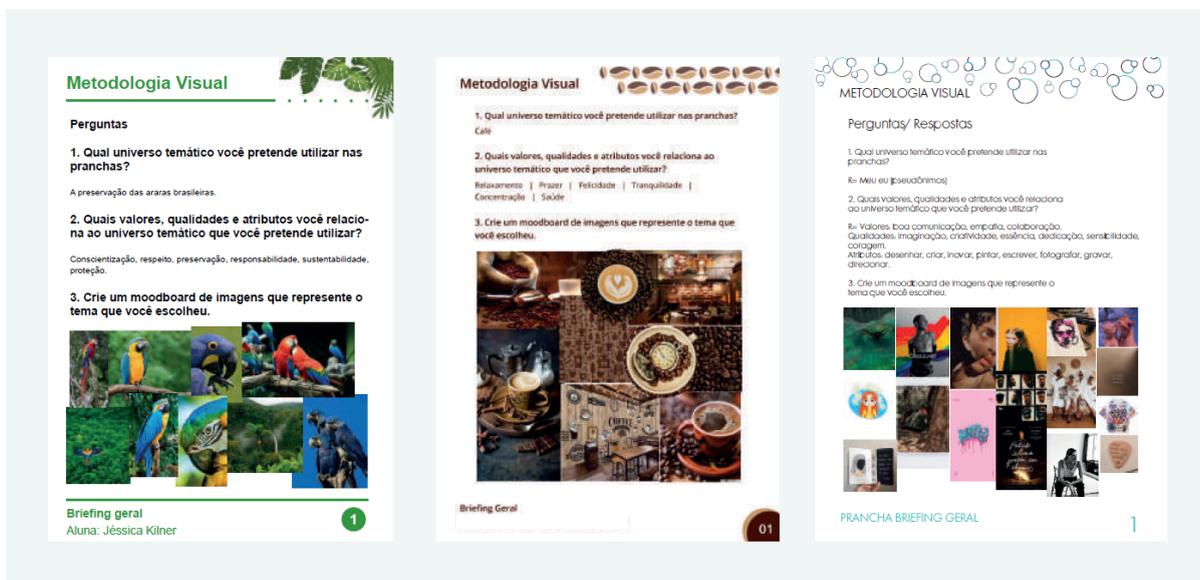
Na PRANCHA 1, **Briefing Geral**, os estudantes resolveram três pontos: “Qual o universo temático você pretende utilizar nas pranchas?”; “Quais os valores, qualidades e atributos você relaciona ao universo temático que pretende utilizar?” e “Crie um moodboard de imagens que represente o tema que você escolheu”. Após resolvidos, os estudantes apresentaram as respostas diagramadas (perguntas + respostas) na área de trabalho da PRANCHA 1.

A prancha Briefing Geral teve como objetivos estimular os estudantes a reflexão criativa e desenvolver a sensibilidade na identificação de potenciais temas que pudessem possibilitar interessantes experimentações no decorrer da disciplina, já que, uma vez definido, o mesmo universo temático seria utilizado em todas as outras atividades. A definição do universo temático não estava, ainda, relacionada ao objeto escolhido para o desenho de observação. Os estudantes foram instruídos a ainda não pensar no micro, e, sim, no macro. Qual universo temático tem um repertório visual interessante? Qual tema pode trazer significados ricos para representação visual? Qual temática traz questões inovadoras e pouco exploradas? Além disso, também ainda não foi feita uma relação direta com qual tipo de marca o estudante desejaria criar, por exemplo, o tema poderia ser insetos e, como resultado, uma marca de uma joalheira com a síntese de uma joaninha como símbolo.

Na segunda pergunta, os estudantes relacionaram valores, qualidades e atributos ao universo temático escolhido. O objetivo desta solicitação foi o de, já no primeiro momento, criar conexões de significado a temática, que foram trabalhadas nas pranchas seguintes, além de representar reflexões frequentes em projetos de design de identidade visual, já que, importante reiterar, mesmo a disciplina não sendo destinada especificamente ao desenvolvimento de uma identidade visual (e sim as suas ferramentas e técnicas), a temática do design de marcas foi um fio condutor projetual que conectou as pranchas formal e conceitualmente.

Por fim, cada estudante montou um moodboard com imagens relacionadas ao universo escolhido, com a intenção de identificar potenciais objetos que seriam escolhidos na etapa seguinte, a prancha de Desenho de Observação. A Figura 4 apresenta exemplos da PRANCHA 1 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 4 - PRANCHA 1 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 2, **Desenho de Observação**, os estudantes escolheram objetos que representassem e fizessem parte do universo temático escolhido. Foram estimulados a escolherem objetos mais inusitados, com formatos ricos em complexidade, além de desenvolver estudos de observação a partir de vistas variadas e menos convencionais do objetivo. A leitura de um formato “fora do comum” poderia trazer resultados mais originais e desafiadores. Os experimentos exploraram os volumes de diferentes maneiras, a partir de múltiplos planos e distintas exposições de luz.

Os estudantes puderam usar qualquer ferramenta de desenho, desde que fosse analógica, como lápis, caneta, pincéis, crayons, etc, explorando diferentes técnicas de hachuras e de representação de volume, brilho, sombra e textura.

Após a experimentação, os estudantes escolheram a vista que melhor representou o objeto que, ao mesmo tempo, teve características criativas e com potencial de captar a atenção do leitor. A Figura 5 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

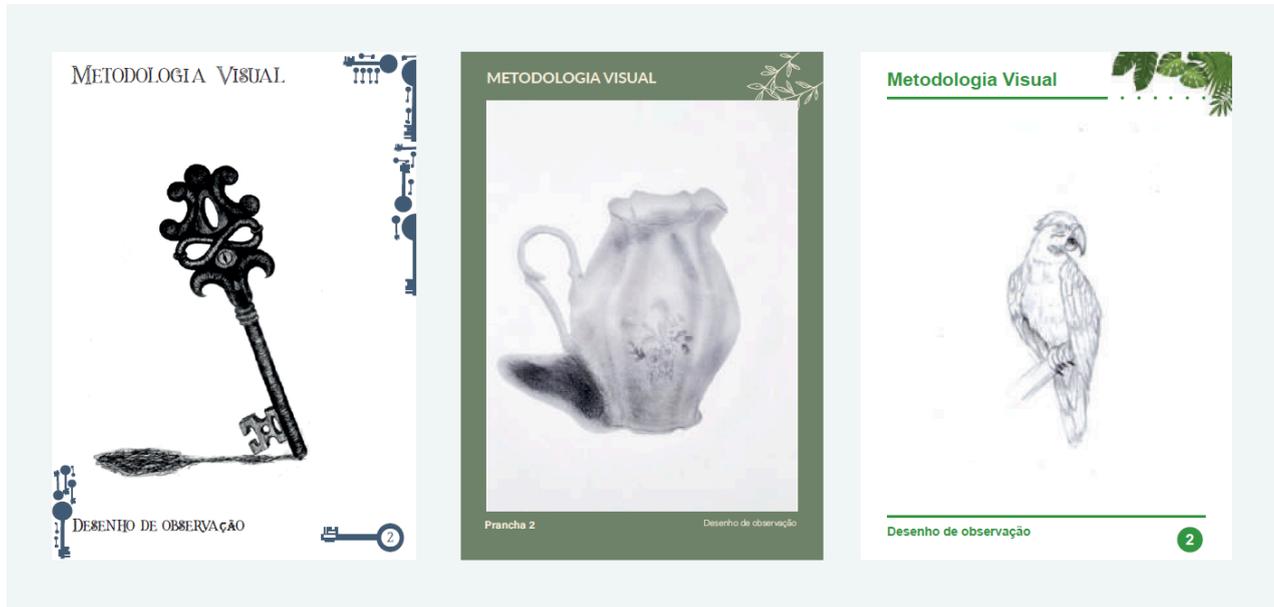
Figura 5 - Modelo PRANCHA 2



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante escolheu o objeto e fez o desenho de observação corretamente, de forma legível; se experimentou diferentes traços, texturas e volumes; se a escolha do objeto e da vista representada foi desafiadora e se o objeto escolhido possuiu relação com o universo temático delimitado. A Figura 6 apresenta exemplos da PRANCHA 2 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 6 - PRANCHA 2 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 3, **Síntese Gráfica**, os estudantes seguiram algumas etapas.

Primeiramente foi instruído para que os estudantes reproduzissem a vista escolhida no desenho de observação do objeto em um formato que possibilitasse a observação de detalhes, seja através de fotografia, digitalização ou impressão.

A partir da reprodução, os estudantes identificaram (de forma analógica ou digital, no lápis sobre papel manteiga ou desenho vetorial) os contornos externos e linhas internas mais marcantes, que delinearam o formato do objeto. Estimulou-se uma experimentação variada, seguindo diferentes caminhos formais. Os estudantes então definiram o nível de abstração da síntese, quais elementos foram levados em consideração, quais foram descartados e qual foi o tratamento gráfico utilizado para desenhar o formato (artístico, orgânico ou geométrico).

Uma vez selecionado o formato e representação final, a síntese foi digitalizada, retocada e vetorizada em um programa gráfico de linguagem vetorial. Por fim, a síntese foi apresentada na prancha em cor preta, não sendo permitido, ainda, o uso de cores. A Figura 7 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

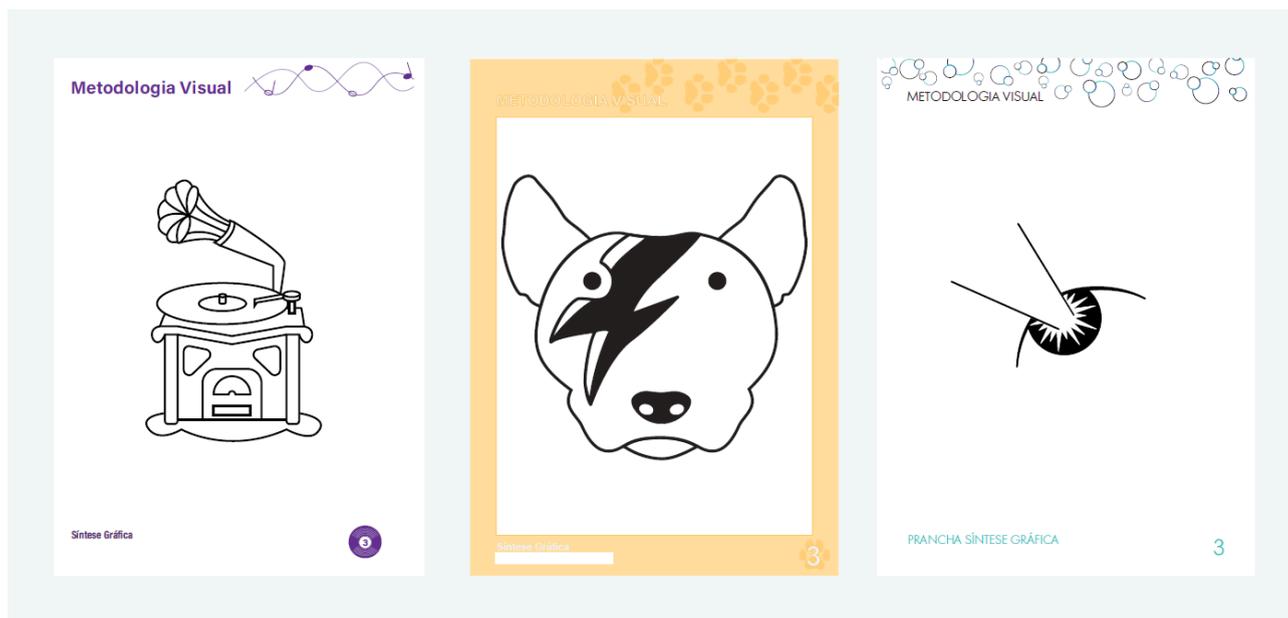
Figura 7 - Modelo PRANCHA 3



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante explorou as possibilidades e foi original; se a síntese possuiu referência com o desenho de observação, além de ser de fácil identificação; se houve coerência na escolha da representação da forma; se o traço vetorial apresentou-se limpo e apenas em preto; se houve equilíbrio e harmonia na forma e se foi encontrada alguma fragilidade formal na síntese. A Figura 8 apresenta exemplos da PRANCHA 3 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 8 - PRANCHA 3 desenvolvida pelos estudantes



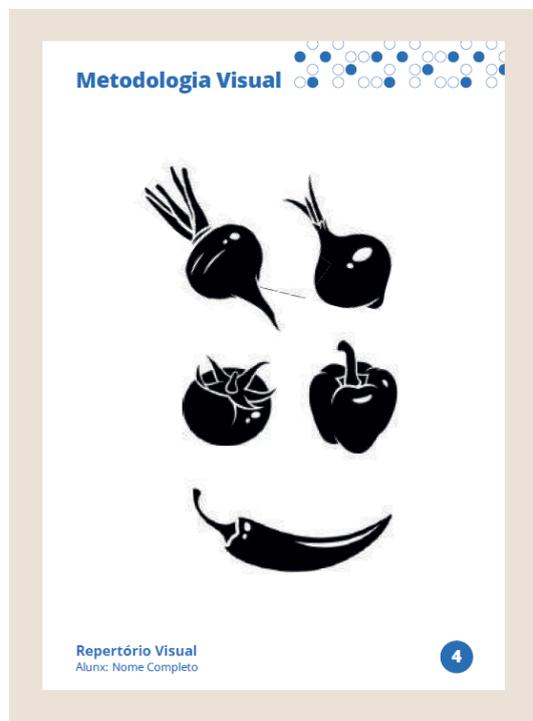
Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 4, **Repertório Visual**, os estudantes escolheram cinco elementos gráficos de apoio para o símbolo desenvolvido na prancha anterior, que também tivesse relação semântica com o universo temático escolhido. Ícones, ilustrações, desenhos, formas, entre outros, puderam ser escolhidos como repertório visual para a marca a ser desenvolvida.

Assim como na PRANCHA 3, os elementos foram desenhados em vetor, como sínteses gráficas. Foi explicado aos estudantes que eles desenvolvessem sínteses que se comunicassem visualmente com o estilo e traço escolhidos para a síntese gráfica principal.

Um desenho refinado e bem construído (especialmente em linguagem vetorial) foi determinante, já que o repertório visual foi utilizado posteriormente na prancha de Texturas e Padronagens e de Aplicações Bi e Tridimensionais. Na PRANCHA 4 ainda não foi permitido o uso de cor, e as sínteses foram apresentadas em preto. A Figura 9 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

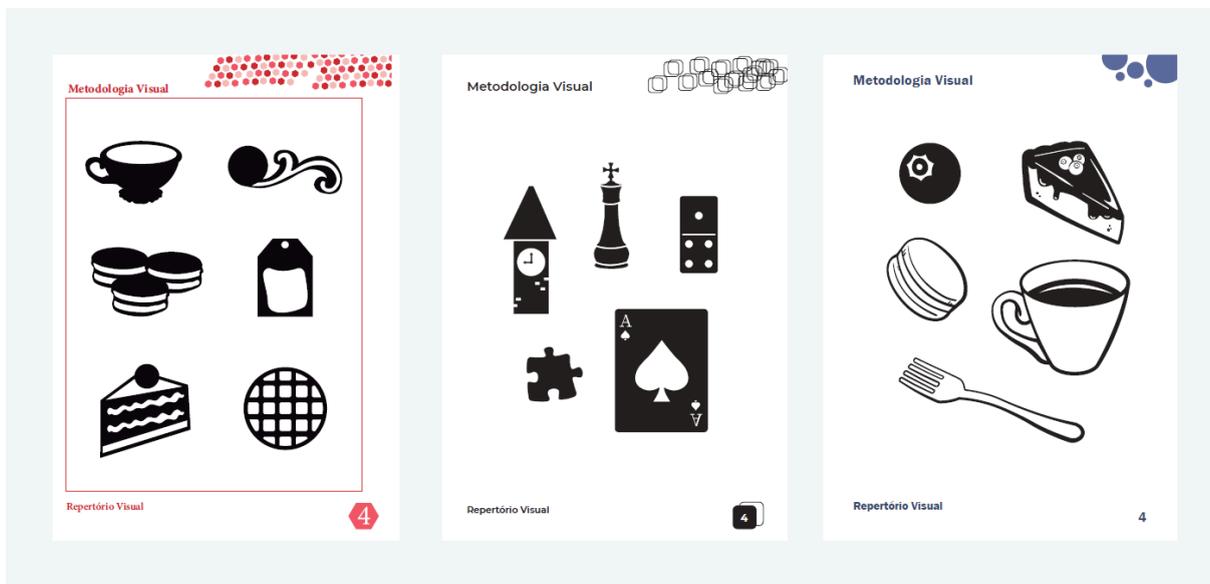
Figura 9 - Modelo PRANCHA 4



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante apresentou as cinco sínteses; se o estudante foi original e criativo na experimentação; se as sínteses do repertório possuíram relação estética com a síntese principal; se houve harmonia visual entre todas as sínteses do repertório e se houve alguma fragilidade formal em alguma das sínteses desenvolvidas. A Figura 10 apresenta exemplos da PRANCHA 4 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

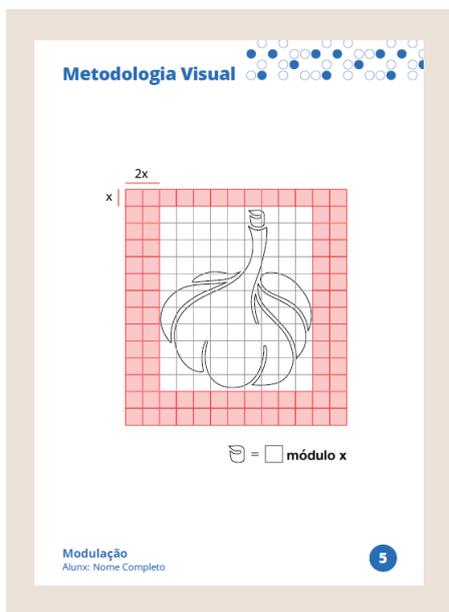
Figura 10 - PRANCHA 4 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 5, **Modulação**, os estudantes construíram uma malha para a síntese visual criada na PRANCHA 3. A grade foi desenvolvida seguindo as instruções vistas em sala de aula, onde primeiramente foi definido o módulo X, que foi multiplicado em um grid e, então, foi definida a área de proteção da marca. A malha construtiva foi indicada em linhas cinzas, a área de proteção em linhas vermelhas com preenchimento em vermelho claro e o símbolo em outline preto (caso preenchido, dificultaria a visualização da grade). Nas situações onde o símbolo foi construído a partir de um desenho geométrico, os estudantes identificaram e indicaram em linhas vermelhas as estruturas geométricas que compuseram o símbolo. A Figura 11 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

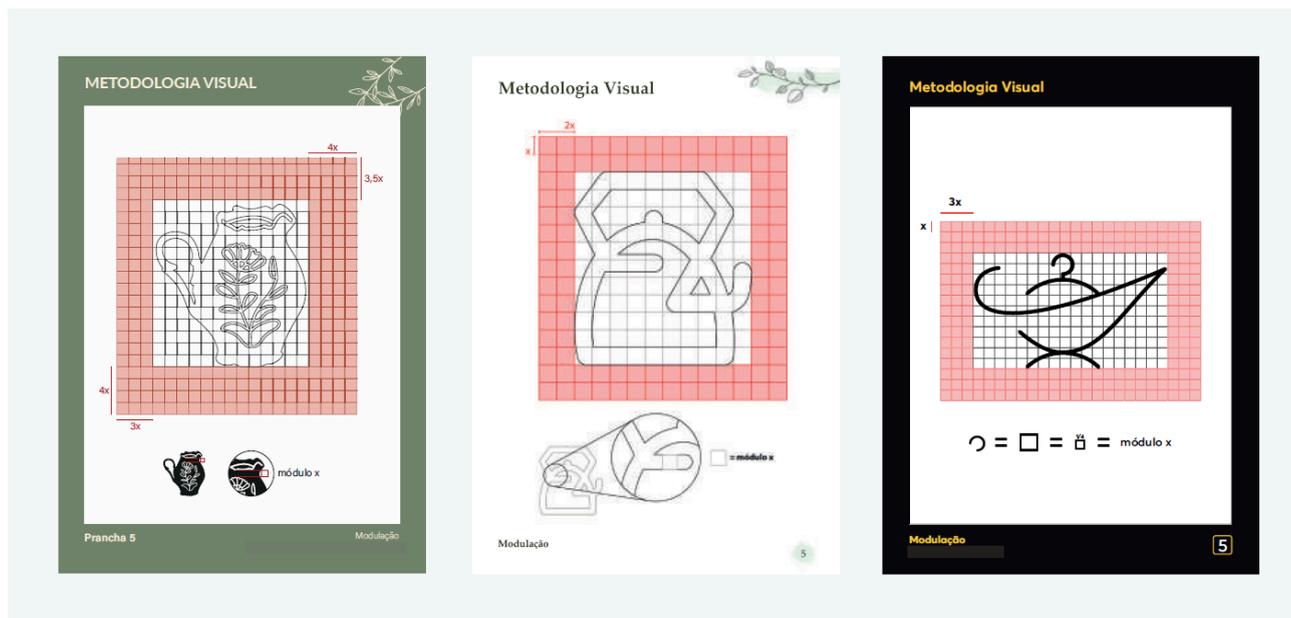
Figura 11 - Modelo PRANCHA 4



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o módulo x foi definido corretamente; se a grade foi corretamente construída; se a síntese ficou bem encaixada na grade; se houve algum problema na apresentação em outline da síntese (se o desenho vetorial está limpo, sem remendos) e se a área de proteção foi corretamente configurada. A Figura 12 apresenta exemplos da PRANCHA 5 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

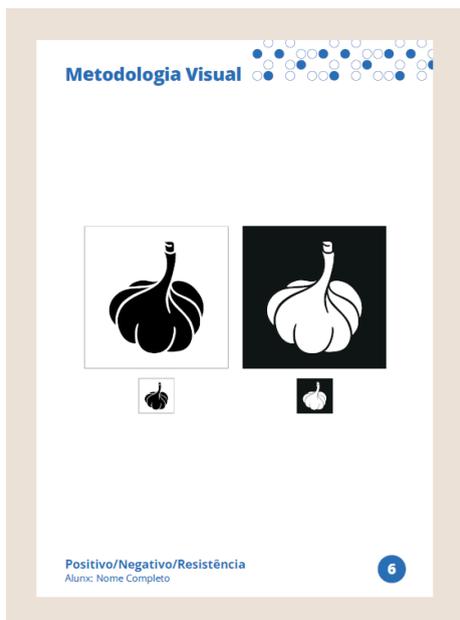
Figura 12 - PRANCHA 5 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 6, **Positivo/Negativo/Resistência**, os estudantes apresentaram a síntese visual nas versões positiva e negativa, além de realizar um teste de redução. No teste de inversão, para a geração da síntese em negativo, foi observado se o símbolo permaneceu legível ou se precisou de alguma alteração específica do desenho da sua forma. A síntese, em positivo e negativo, foi apresentada em tamanhos ampliados e reduzidos, testando a resistência de redução, validando a legibilidade das suas linhas e formas. Nesta etapa, revisitações à PRANCHA 3 foram comuns, com o objetivo de corrigir erros e fragilidades no desenho da síntese. A prancha também foi construída apenas em preto e branco. A Figura 13 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

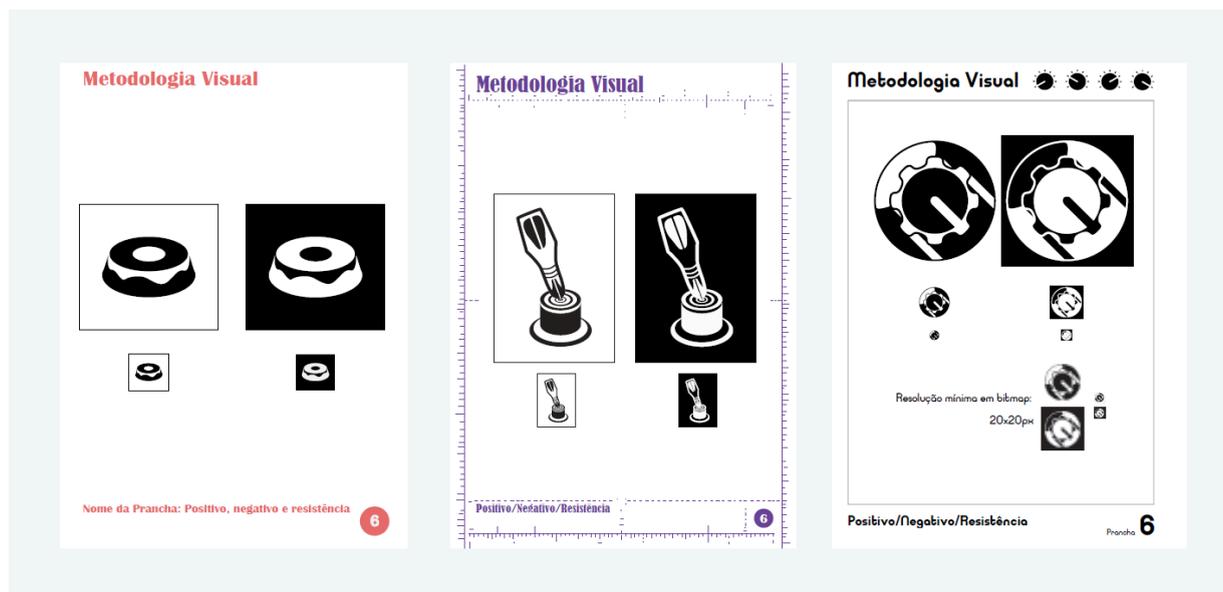
Figura 13 - Modelo PRANCHA 6



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se a síntese funcionou bem em positivo e negativo; se o estudante testou uma expressiva redução da síntese e se a síntese resistiu bem à redução. A Figura 14 apresenta exemplos da PRANCHA 6 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 14 - PRANCHA 6 desenvolvida pelos estudantes

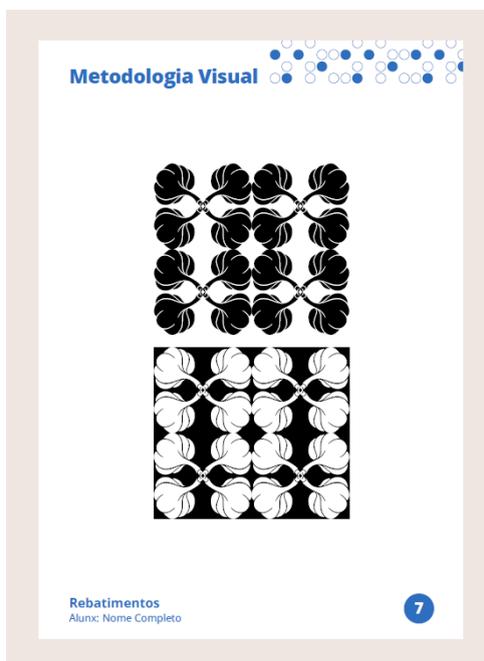


Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 7, **Rebatimentos**, os estudantes criaram uma estrutura de rebatimento a partir do espelhamento vertical e horizontal da síntese, criando grupos de quatro sínteses. Em seguida, cada grupo foi repetido quatro vezes. No teste de rebatimento, foi verificado se a leitura

da síntese permaneceu correta e se as contraformas criadas não criaram desenhos indesejados. Os estudantes foram estimulados a experimentar diferentes angulações nas sínteses, com o objetivo de gerar desenhos de rebatimento interessantes visualmente. Além disso, os resultados foram apresentados em positivo e negativo. A Figura 15 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

Figura 15 - Modelo PRANCHA 7



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante rebateu a síntese como proposto no exercício e se o rebatimento gerou alguma forma indesejada. A Figura 16 apresenta exemplos da PRANCHA 7 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 16 - PRANCHA 7 desenvolvida pelos estudantes



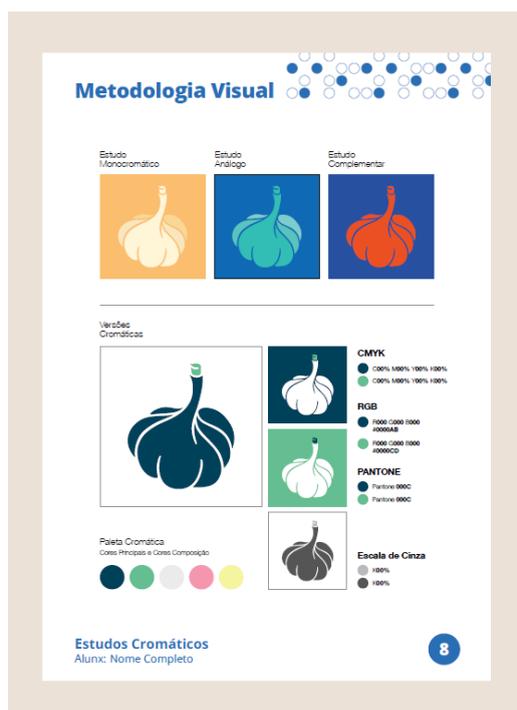
Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 8, **Estudos Cromáticos**, os estudantes experimentaram contrastes e criaram uma paleta cromática. A prancha foi dividida em duas partes: estudos cromáticos e versões cromáticas.

Na primeira parte, estudos cromáticos, três estudos foram feitos: a criação de uma composição cromática monocromática aplicada à síntese sobre um fundo colorido; a criação de uma composição cromática análoga aplicada à síntese sobre um fundo colorido e a criação de uma composição cromática complementar aplicada à síntese sobre um fundo colorido. O objetivo desta seção foi de experimentar diferentes contrastes e, a partir destes estudos, começar a identificar qual caminho cromático será seguido na paleta principal.

Na segunda parte, versões cromáticas, foi apresentada a paleta definitiva escolhida, configurada nos seguintes formatos: aplicação da síntese sobre fundo branco (que geralmente é a versão principal); aplicação da síntese nas versões cromáticas secundárias (fundos coloridos); aplicação da síntese em escala de cinza; definição da paleta cromática completa (com cores composição, se houver) e apresentação dos códigos CMYK, RGB, Hexadecimal, Pantone e Escala de Cinza. A Figura 17 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

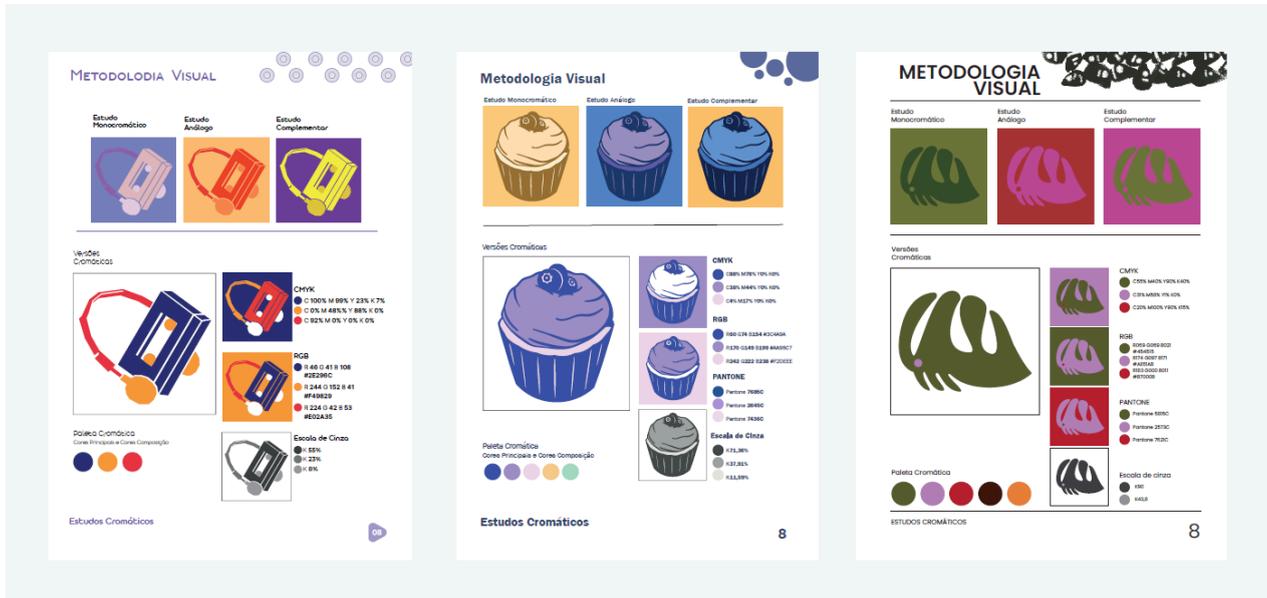
Figura 17 - Modelo PRANCHA 8



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante experimentou combinações cromáticas ousadas e criativas; se o estudante aplicou corretamente os contrastes monocromático, análogo e complementar; se as versões cromáticas foram corretamente aplicadas; se as cores garantiram a legibilidade da síntese; se a paleta cromática possui boa harmonia entre todas as cores; se a quantidade de cores escolhidas para a paleta é coerente e se os códigos cromáticos estão corretos. A Figura 18 apresenta exemplos da PRANCHA 8 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 18 - PRANCHA 8 desenvolvida pelos estudantes

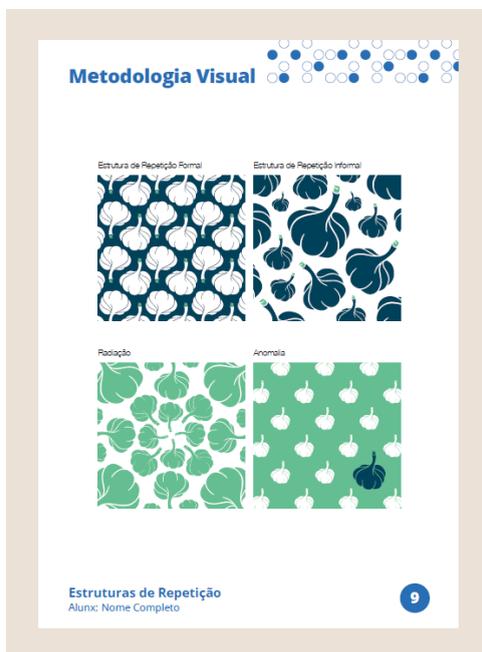


Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 9, **Estruturas de Repetição**, os estudantes experimentaram quatro tipos de estruturas: estrutura de repetição formal, estrutura de repetição informal, radiação e anomalia. As estruturas foram desenvolvidas a partir da repetição da síntese gráfica. A PRANCHA 8 teve como objetivo explorar as possibilidades de arranjos formais a partir da repetição da síntese em diferentes direções, sentidos e escalas.

Foi incentivado o uso das versões cromáticas definidas na prancha anterior, a fim de proporcionar diversidade visual à prancha. Permitiu-se o uso de cores tanto na síntese como no fundo, podendo variá-las entre as estruturas, no entanto, desde que fossem as cores principais da paleta, não sendo permitido, nesta prancha, o uso de cores composição (cores de apoio presentes na paleta cromática). Na área de trabalho foram delimitadas quatro seções para que as estruturas fossem alocadas. A Figura 19 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

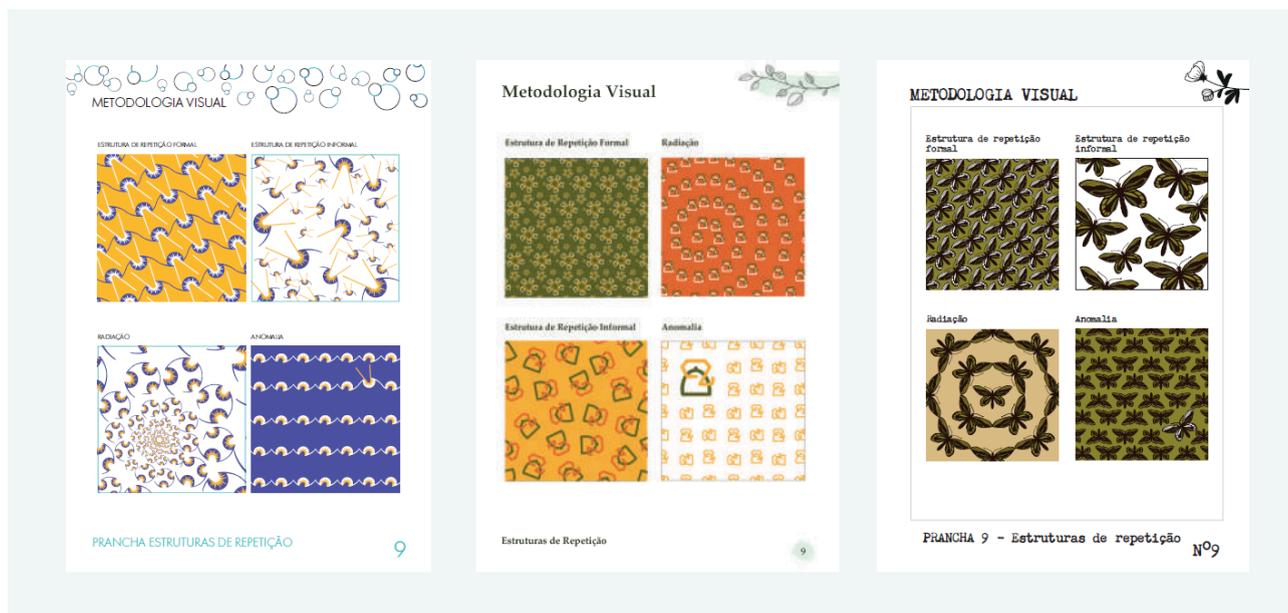
Figura 19 - Modelo PRANCHA 9



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante experimentou criativamente as estruturas; se o estudante configurou as quatro estruturas corretamente; se as versões cromáticas foram exploradas e utilizadas conforme previsto na prancha 8 e se a síntese gráfica foi aplicada corretamente. A Figura 20 apresenta exemplos da PRANCHA 9 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 20 - PRANCHA 9 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 10, **Texturas e Padronagens**, os estudantes experimentaram a interação da síntese com texturas e a criação de padronagens a partir do repertório visual criado. A prancha foi dividida em duas partes: texturas e padronagens.

Na primeira parte, o estudante escolheu quatro texturas que representassem visualmente o universo temático escolhido. Em seguida, a síntese gráfica foi aplicada com as texturas em dois formatos diferentes: utilizando a textura como fundo e utilizando a textura como preenchimento (dentro da síntese). Foi permitido mudar, a partir de edição gráfica, a tonalidade cromática da textura. Nesta seção o estudante pôde verificar e experimentar potenciais recursos visuais a partir da interação de um desenho vetorial com texturas.

Na segunda parte, foram criadas quatro padronagens utilizando o repertório visual da PRANCHA 4. Nesta prancha foi permitido o uso tanto das cores principais como das cores composição da paleta criada na PRANCHA 8. Os estudantes foram estimulados a criar padronagens utilizando estruturas variadas de repetição (formal, informal, radiação, gradação, etc). Em seguida, foram escolhidas duas das padronagens criadas para que fossem aplicadas como background da síntese gráfica, utilizando o padrão no fundo e experimentando a relação da síntese gráfica sobre texturas (o que nem sempre funcionou, porém o objetivo do exercício foi a experimentação). Nesta seção os estudantes puderam criar um banco de padronagens para ser utilizado em pranchas posteriores. A Figura 21 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

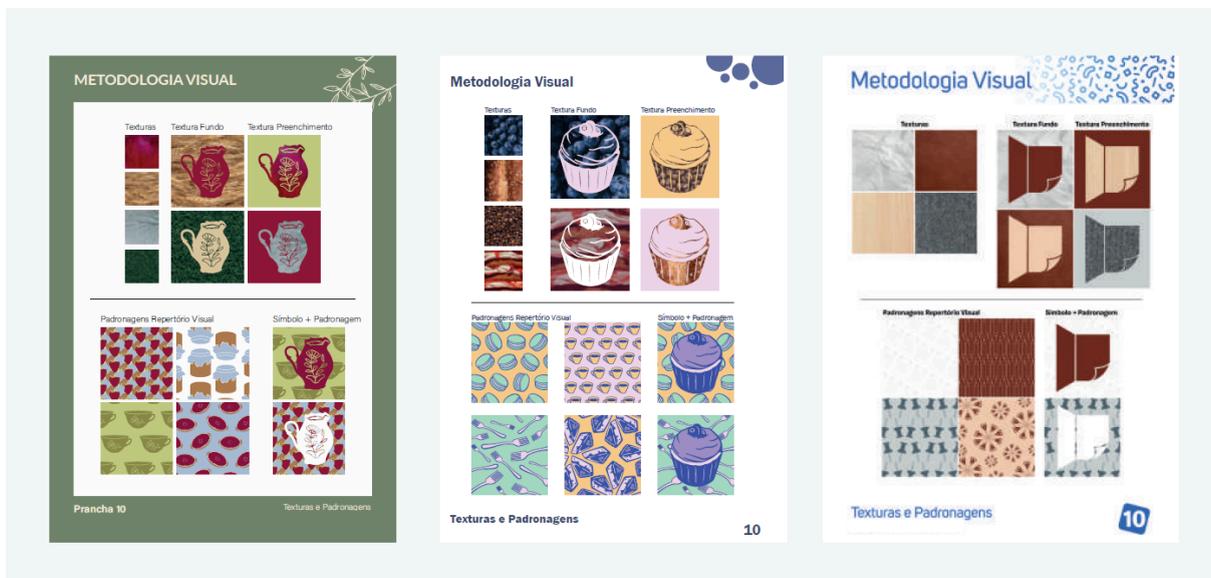
Figura 21 - Modelo PRANCHA 10



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante experimentou criativamente as texturas e as padronagens; se as texturas escolhidas foram coerentes com o universo temático escolhido; se as texturas foram escolhidas e aplicadas corretamente; se as texturas valorizaram o desenho da síntese gráfica; se as padronagens foram feitas com o repertório visual e configuradas corretamente; se as padronagens exploraram bem a paleta cromática; se as padronagens ficaram legíveis e se a síntese gráfica se relacionou bem com as padronagens. A Figura 22 apresenta exemplos da PRANCHA 10 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 22 - PRANCHA 10 desenvolvida pelos estudantes

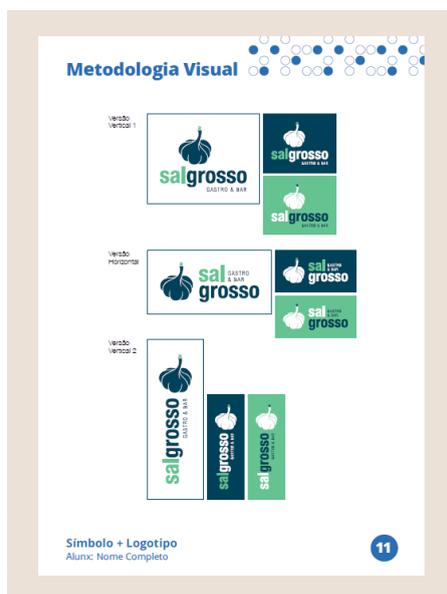


Fonte: elaborada pelo autor

Na PRANCHA 11, **Símbolo + Logotipo**, os estudantes criaram, enfim, a marca. Após definir o nome e escolher as tipografias a serem utilizadas no logotipo e na byline, foram criadas versões de alinhamento para as relações entre o símbolo e o logotipo criado.

Não foi definido um número máximo para a quantidade das versões, porém foi reforçada a importância de explorar, testar e experimentar possibilidades para, então, selecionar as versões que ficaram melhor resolvidas. Uma vez definidas, as versões de alinhamento foram apresentadas nas versões cromáticas previstas na prancha de Estudos Cromáticos (PRANCHA 8), que incluem a aplicação em fundo branco e a aplicação em fundos coloridos (apenas nas cores principais, cores composição não foram permitidas nesta prancha). A Figura 23 mostra o exemplo resolvido enviado para os estudantes.

Figura 23 - Modelo PRANCHA 11



Fonte: elaborada pelo autor

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante experimentou criativamente o design do logotipo e as versões de alinhamento; se a tipografia escolhida foi legível e com boa relação formal com o símbolo; se as versões de alinhamento se apresentaram corretas e equilibradas; se os respiros foram respeitados e se as versões cromáticas foram corretamente aplicadas. A Figura 24 apresenta exemplos da PRANCHA 11 desenvolvidos por alguns dos estudantes.

Figura 24 - PRANCHA 11 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Nas PRANCHA 12 e 13, Aplicações Bidimensionais e Aplicações Tridimensionais, respectivamente, os estudantes escolheram três pontos de contato para serem desenvolvidos em cada prancha: três aplicações de caráter bidimensional e três aplicações de caráter tridimensional.

Aplicações bidimensionais são definidas como peças em que o volume não é algo relevante dentro do projeto de design, são exemplos (utilizando o restaurante fictício “Sal Grosso” criado na prancha anterior): cardápio, jogo americano, artes para redes sociais, cartazes, guardanapos, etc.

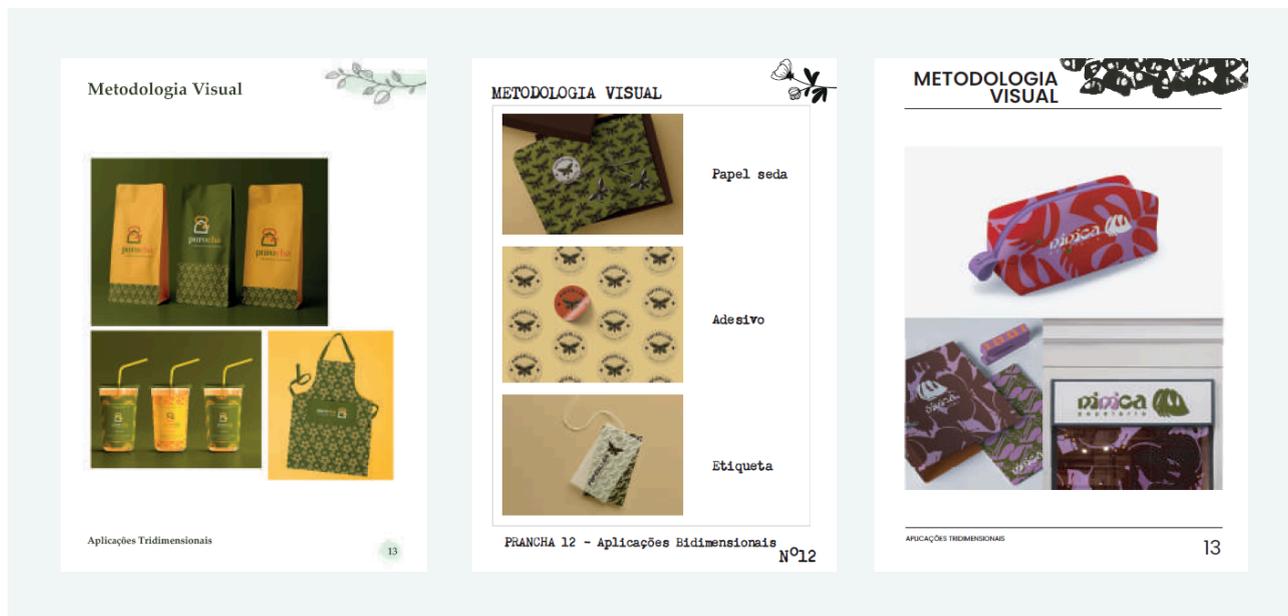
Aplicações tridimensionais são definidas como peças em que o volume é algo relevante dentro do projeto de design, são exemplos: placas de fachada, sinalização, prato, copo, talheres, avental, embalagens, etc.

Os estudantes foram estimulados a explorar possibilidades como relevos, vazados, transparências, diferentes materiais, texturas, etc. A intenção principal da prancha foi utilizar tudo que havia sido desenvolvido até então, nas pranchas anteriores.

Para a apresentação das aplicações, os estudantes fizeram simulações realistas, utilizando mockups ou simulações manuais (ambas vistas em sala de aula). A intenção é que a simulação fosse o mais fiel possível ao resultado final esperado (Figura 25).

Na orientação e avaliação da prancha foram observados: se o estudante experimentou criativamente o design das aplicações bi e tridimensionais; se o estudante desenvolveu as 6 aplicações de forma correta; se a marca foi corretamente aplicada e se os recursos visuais desenvolvidos nas outras pranchas foram bem utilizados.

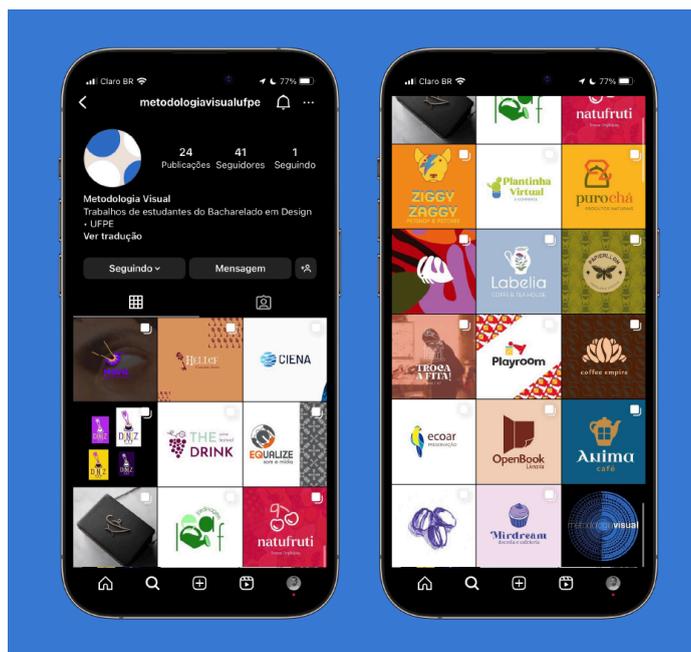
Figura 25 - PRANCHAS 12 e 13 desenvolvida pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

Ao final da disciplina, como incentivo a uma preparação voltada para o mercado, os estudantes receberam a tarefa de criar uma apresentação para as marcas desenvolvidas em um formato específico: postagens para instagram. Foi criado um perfil na rede social, chamado “Metodologia Visual UFPE” (www.instagram.com/metodologiavisualufpe) para que os estudantes pudessem postar os seus resultados (Figura 26). Cada estudante criou de 3 a 10 peças para postagem, além de uma breve legenda descrevendo qual foi a proposta criativa da marca desenvolvida.

Figura 26 - Instagram da disciplina



Fonte: elaborada pelo autor

Este formato de apresentação é habitualmente encontrado em portfólios de designers do mercado, o que aproxima os estudantes de um universo de atuação profissional. Além disso, ele também incentivou os estudantes a explorar os recursos visuais desenvolvidos por toda a disciplina, podendo perceber a conexão visual que uma identidade visual bem desenvolvida pode promover em um sistema coordenado de artefatos de design. A figura 27 apresenta um conjunto de postagens criadas.

Figura 27 - Postagens criadas pelos estudantes



Fonte: elaborada pelo autor

4 Autoavaliação dos estudantes

Após a entrega final e a apresentação dos resultados, os estudantes foram convidados a responder um formulário de autoavaliação da disciplina, feito no Google Forms e disponibilizado na sala virtual do Google Classroom. O formulário teve o objetivo de ouvir dos estudantes como eles avaliaram os seus desempenhos em cada etapa da disciplina, assim como, quais foram as suas maiores dificuldades. Dos 25 estudantes, apenas o Estudante 21 não preencheu a autoavaliação. A Figura 28 mostra partes do formulário enviado.

Figura 28 - Formulário de autoavaliação

Questionário de Autoavaliação

Como parte da pesquisa de doutorado do professor Othon Vasconcelos, apresentada no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido durante a disciplina e anexado a aba de atividades do Google Classroom, peço que responda ao questionário abaixo.

othon.cesar@utfpe.br Alternar conta

Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

Qual o seu nome?
Seu nome não será divulgado na pesquisa, apenas peço para que possa cruzar as informações com as pranchas desenvolvidas.

Sua resposta

Você está em que período no curso?

Sua resposta

Antes da disciplina, como você avalia o seu conhecimento nos assuntos...

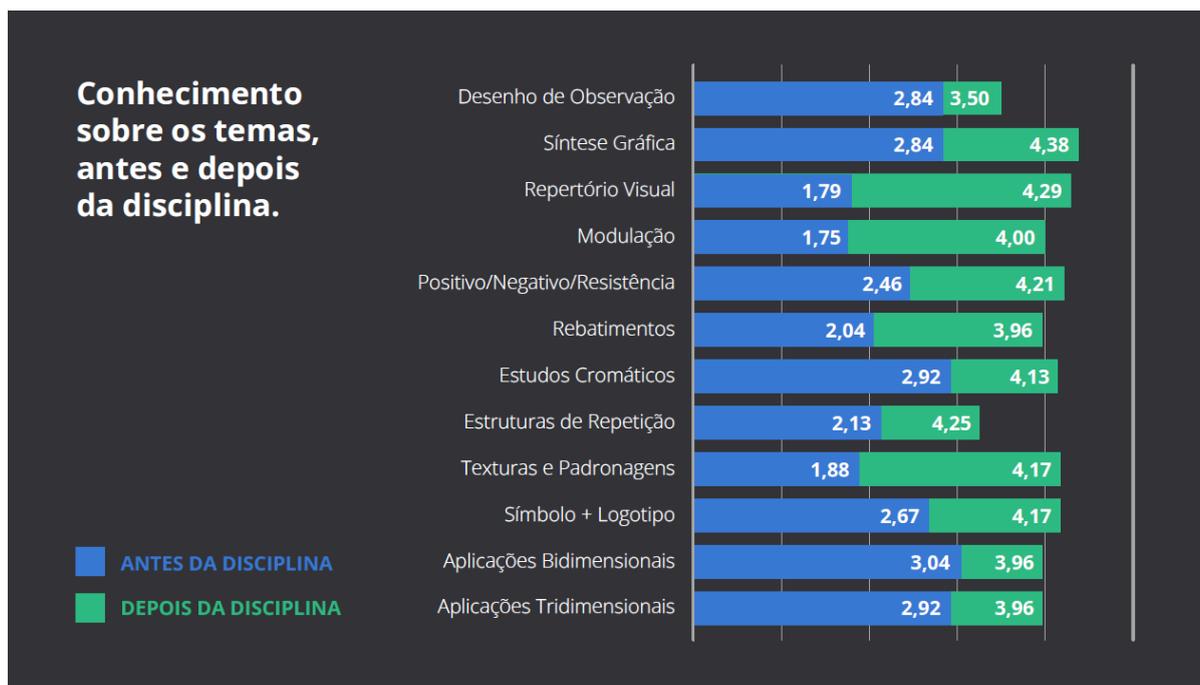
Como você avalia a evolução das suas habilidades, nos assuntos abaixo, após a disciplina?
Sendo 1 "nenhuma evolução" e 5 "muita evolução"

	1	2	3	4	5
Desenho de Observação (percepção de formas a partir do desenho de observação)	<input type="radio"/>				
Síntese Gráfica (desenvolvimento de desenho sintético vetorial para símbolo)	<input type="radio"/>				
Repertório Visual (desenvolvimento de repertório visual para a marca)	<input type="radio"/>				
Modulação (identificação de estruturas geométricas no desenho e definição de área de proteção)	<input type="radio"/>				
Positivo/Negativo/Resistência (criação de versões chapadas do símbolo e testes de resistência)	<input type="radio"/>				
Rebatimentos (testes de espelhamento do símbolo)	<input type="radio"/>				

Fonte: elaborada pelo autor

Na primeira parte do questionário os estudantes avaliaram de 1 a 5 o nível de conhecimento que consideraram possuir, antes e depois de cursar a disciplina (sendo 1, "nenhum conhecimento", e 5, "muito conhecimento"). A Figura 29 apresenta um gráfico resumido com o comparativo geral da evolução do conhecimento, relatada pelos estudantes, antes e depois da disciplina. Percebe-se um importante crescimento em todos os temas após a realização da disciplina.

Figura 29 - Conhecimento sobre os temas, antes e depois da disciplina



Fonte: elaborada pelo autor

Após indicar o nível de conhecimento em cada um dos assuntos trabalhados, os estudantes foram perguntados sobre qual (ou quais) prancha eles encontraram mais dificuldades durante a execução. As três pranchas mais difíceis, segundo os estudantes, foram: Síntese Gráfica; Estruturas de Repetição e Texturas e Padronagens. Os resultados podem ser vistos na Figura 30.

Figura 30 - Pranchas com maior dificuldade



Fonte: elaborada pelo autor

Os estudantes também foram perguntados sobre quais foram as dificuldades encontradas.

Dos 24 estudantes, 10 relataram dificuldades técnicas no uso dos softwares gráficos. Essa foi a maior queixa registrada. Alguns relatos podem ser mencionados: “dificuldades técnicas relacionadas ao meu pouco uso do Illustrator”; “mexer com o Illustrator!”; “sobre aplicações tridimensionais, eu tenho pouco conhecimento de software”; “não conhecimento de todas as ferramentas do programa utilizado durante a cadeira (illustrator)”; “não tinha muito conhecimento de desenho vetorial”; “dificuldades de usar o Illustrator (visto que fazia minhas logos pelo Photoshop)”; “dificuldades técnicas de se acostumar a usar vetor”.

No entanto, o aprendizado e evolução no uso da ferramenta também foi relatado: “por mais que eu tenha tido uma evolução considerável no uso do illustrator eu ainda frequentemente enfrento dificuldades no uso do programa” e “a maioria das dificuldades que eu tinha eram em relação aos softwares e ferramentas, mas elas eram logo sanadas pelas aulas dadas”. Como mencionado anteriormente, foi intenção do professor trazer tutoriais e dicas relacionadas a como as pranchas poderiam ser feitas, tecnicamente, nos programas gráficos.

Uma outra limitação recorrente foi a dificuldade no desenvolvimento da modulação, principalmente na definição do módulo X. Destacam-se algumas dificuldades relatadas: “senti bastante dificuldade para encontrar uma parte da síntese que pudesse ser utilizada para ser o módulo X, mas revendo a aula e com as orientações acabei conseguindo desenvolver”; “conseguir identificar um elemento pra fazer o módulo da malha sem ficar muito pequeno ou muito grande”; “por ser um assunto bastante técnico e novo para mim”; “tive muita dificuldade em distribuir bem o espaçamento e peso dos objetos, mas aprendi bem nas aulas... apesar disso”.

Os estudantes também se queixaram da etapa do desenho de observação: “tive bastante dificuldade porque não sei desenhar nem um pouco”; “fazer o desenho de observação já que não sou tão acostumado de fazer desenhos realistas”; “tenho muito pouco conhecimento em desenho de observação, mesmo depois da aula, que é curta, vide as limitações naturais de uma cadeira sobre vários assuntos”.

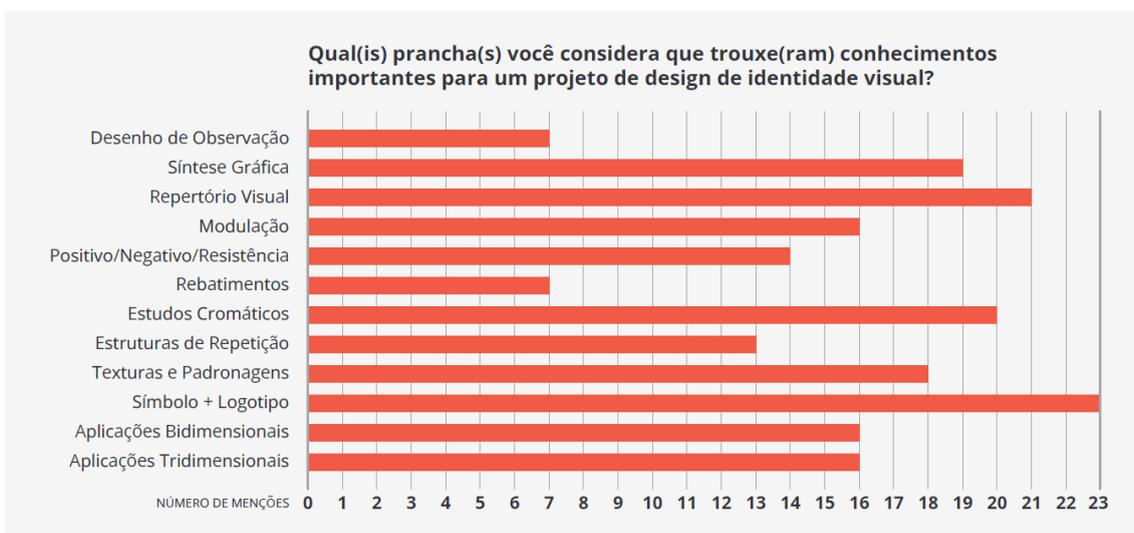
A criação do repertório visual também foi mencionada, com dificuldades geralmente relacionadas a definição de traço e estética: “no início foi difícil achar coisas que se relacionasse ao universo da marca, mas depois que engatei, foi mais fácil”; “foi um desafio criar mais 5 símbolos que respeitassem a mesma estética da logo principal”; “bloqueio criativo na hora de criar um repertório visual”.

Com menor recorrência, as pranchas de estudos cromáticos (“foi bastante difícil encontrar cores que formassem um contraste legal, então fiz vários testes (acredito que tenha sido uma das que mais demorei a chegar a um resultado final)”; “montar uma paleta enxuta e eficaz”); estruturas de repetição (“tive dificuldade em rebater os elementos de forma que ficassem harmoniosos”; “senti um pouco de dificuldade para criar padrões que não fossem genéricos”); texturas e padronagens (“as texturas foram difíceis achar que realmente tivessem a cor que queria”; “vi que a logo não se aplicava tão bem em algumas texturas e precisei voltar atrás para fazer algumas adaptações”); e aplicações (“nas aplicações tridimensionais eu tive dificuldade em colocar as coisas em perspectiva, mas aí aprendi na aula a distorção e isso ajudou 100%”; “tive dificuldade em encontrar os mockups necessários para criar o que eu estava pensando”), também foram mencionadas.

Por fim, a dificuldade nas tomadas de decisões também foi destacada por alguns estudantes: “foi estudar uma infinidade de alternativas pra tentar decidir quais têm resultados mais satisfatórios”; “também na questão sobre tomada de decisão, qual seria a melhor escolha para o resultado final”; “na prancha de estudos cromáticos foi mais indecisão que dificuldade”.

Também foi solicitado que os estudantes indicassem quais foram as pranchas que, para eles, mais contribuíram para o desenvolvimento da habilidade e do conhecimento sobre design de identidade visual. Os resultados podem ser conferidos na Figura 31, com destaque para as pranchas de Síntese Gráfica, Repertório Visual, Estudos Cromáticos e Símbolo + Logotipo.

Figura 31 - Contribuição das pranchas para projeto de identidades visuais



Fonte: elaborada pelo autor

O questionário também perguntou quais assuntos, relacionados ao universo de identidade visual, poderiam ter sido explorados na disciplina mas não foram mencionados ou tratados com maior aprofundamento. Dos 25 estudantes, 11 relataram que não sentiram falta de nenhum tópico. Dentre os assuntos mencionados pelos demais, foi possível encontrar: criação de artefatos para redes sociais; branding e posicionamento de marca; construção e escolha tipográfica; venda da marca; conceituação e estratégia de marca. A identificação destes assuntos pode indicar um potencial para evolução ou desdobramento futuro da disciplina.

5 Considerações finais

Não muito diferente de outras áreas do design, o design de identidade visual abrange um leque de temáticas amplo, o que, de uma certa forma, dificulta a capacidade de síntese em uma publicação da área. A disciplina apresentada neste artigo se preocupou em seguir uma estrutura lógica de apresentação dos conteúdos, organizada por, na ordem, fundamentos teóricos, diretrizes técnicas e exemplos práticos, para cada tema abordado.

Outra importante contribuição deste artigo é o relato didático de uma experiência de ensino. Não é comum encontrar trabalhos voltados para metodologias de ensino de design de identidade visual. Matos (2023), em sua tese de doutorado, explica que o ensino acadêmico de sistemas de identidades visuais geralmente se utiliza de bibliografias que contêm uma organização sistemática de como projetar, mas não apresentam apoio didático. A autora (2023) propõe na sua pesquisa a criação de um método de ensino, chamado “Roda de Fuxico”, que contém, para além das fases projetuais, sugestões de planos de ensino, planejamento de aulas, materiais de leitura, exercícios e ferramentas para auxiliar na avaliação de trabalhos, além de sugestões de oficinas e exercícios práticos. Da mesma forma, este artigo se propõe a contribuir com conteúdos e práticas didáticas que podem auxiliar professores no ensino de design de identidade visual (especialmente porque o design de marcas é uma área do design gráfico que dificilmente deixará de existir. Sua relevância sempre foi notória, seja no ambiente físico ou no virtual). O autor deste artigo se interessa em continuar compartilhando experiências de ensino, uma vez que a ausência de registros de atividades didáticas em algumas áreas do design é um tanto comum. O artigo “Experiências de ensino remoto em Design de Superfície: atividades para o engajamento no ambiente virtual”, publicado pelo autor (VASCONCELOS, 2022), mostra um exemplo desta preocupação com a contribuição à prática da docência.

O processo completo da aplicação da disciplina foi muito prazeroso. Mesmo em um ambiente remoto e pandêmico os estudantes, em sua maioria, se mostraram muito interessados. Acompanhar minuciosamente cada orientação foi enriquecedor, para todos os envolvidos.

O campo de conhecimento do design de identidade visual é de interesse do autor desde o início da sua vida acadêmica. Propor novas pesquisas para construção de diretrizes técnicas e/ou metodológicas está no radar. Além disso, pesquisas futuras podem explorar a intersecção do design de identidade visual com outras áreas, como branding, design sensorial e programação criativa.

6 Referências bibliográficas

MATOS, Sílvia Aparecida de Oliveira de Alencar (2023) **Roda de Fuxico: um método de ensino brasileiro como proposta de apoio a professores na orientação da criação de sistemas de identidades visuais participativos**. Sílvia Aparecida de Oliveira de Alencar Matos. – Recife. Sob orientação de Solange Galvão Coutinho. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design;

VASCONCELOS, Othon (2023) **Experiências de ensino remoto em Design de Superfície: atividades para o engajamento no ambiente virtual**. p. 3709-3735 . In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher;

VASCONCELOS, Othon (2023) **Metodologia visual: diretrizes técnicas para o desenvolvimento de projetos de design de identidade visual** / Othon César Vasconcelos Silva. 359f.: il., fig. Sob orientação de Hans da Nóbrega Waechter. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2023.

WAECHTER, Hans da Nóbrega (2013) **Experimentações no ensino de metodologia visual na formação do designer**. In: Coutinho, Solange G.; Moura, Monica; Campello, Silvio Barreto; Cadena, Renata A.; Almeida, Swanne (orgs.). Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC [= Blucher Design Proceedings, num.2, vol.1]. São Paulo: Blucher, 2014;