

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO**

Lise Rafaela Menezes da Silva

**DESIGN DE APRESENTAÇÃO PARA PROSPECÇÃO DE PATROCÍNIO DO PROJETO CULTURAL
TRANSMÍDIA PURPURINA**

Florianópolis
2023

Lise Rafaela Menezes da Silva

**DESIGN DE APRESENTAÇÃO PARA PROSPECÇÃO DE PATROCÍNIO DO PROJETO CULTURAL
TRANSMÍDIA PURPURINA**

Projeto de Conclusão de Curso submetido (a)
ao Curso de Design da Universidade Federal
de Santa Catarina como requisito parcial
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Sens.

Florianópolis
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Lise Rafaela Menezes da
Design de Apresentação para Prospecção de Patrocínio do
Projeto Cultural Transmídia Purpurina / Lise Rafaela
Menezes da Silva ; orientadora, André Luiz Sens, 2023.
60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design gráfico. 3. Produção cultural. 4.
Design transmídia . I. Sens, André Luiz . II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Lise Rafaela Menezes da Silva

**DESIGN DE APRESENTAÇÃO PARA PROSPECÇÃO DE PATROCÍNIO DO PROJETO CULTURAL
TRANSMÍDIA PURPURINA**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 21 de novembro de 2023.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. André Luiz Sens
Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Profa. Dra. Rochelle Cristina Santos

Prof. André Luiz Sens
Orientador

DEDICATÓRIA

Quero dedicar este trabalho à minha avó, minha vovó, dona de todos os girassóis do mundo, que trabalhou incansavelmente para que 'fôssemos alguém na vida', como ela mesma dizia. Que nos dias mais difíceis, de cansaço e desânimo, muitas vezes persisti por recordar de toda a sua força e dedicação para fazer sempre o melhor. Muito obrigada!

Quero dedicar também à minha mãe, mulher mais criativa que eu desconheço. Designer de nascença é a inspiração da minha vida. Sempre que eu me sentir realizada por alguma criação, saiba que você é a maior responsável por isso. Te amo!

À minha sogra, Agaídes, nossa eterna Dona Gringa, que enchia meu coração de amor e sempre me surpreendia com as atitudes mais amáveis. Como no dia em que ela, com muito orgulho, emoldurou meu certificado de ensino médio, simplesmente porque sabia o quanto significava para mim estudar. Sinto muito a sua falta.

Dedico ao meu pai, Paulo. Embora tenha poucas lembranças dele, todos sem exceção contam histórias da pessoa incrível e dedicada que ele foi.

Por fim, dedico ao meu esposo, Fábio, e minha filha, Paula. Fábio você merece mais que uma dedicatória por todo o companheirismo e paciência nessa jornada que somente nós dois sabemos o que ela significa. Te amo para toda a vida. E à minha filha, por ser a razão de eu ir até o final, não sei se vou conseguir te dar todas as oportunidades do mundo, mas quero te ensinar a fazer o melhor com todas as que vierem. Te amo!

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer ao meu marido Fábio, que esteve ao meu lado o tempo todo com muita paciência e carinho. Que com toda certeza merece um diploma de graduação em UFSC por todas as experiências vividas nos corredores da universidade enquanto me aguardava sair das aulas. À minha filha Paulinha, agora finalmente teremos tempo para as coisas boas da vida, meu amor.

À minha mãe Mara Lúcia e ao meu padrasto Wilson, que ajudaram incondicionalmente em todos os momentos difíceis. Aos meus primos, em especial ao Tiago onde quer que esteja, e a Michelle. Aos meus irmãos Rafael, Pedro, Ruan, Theyllor e Thuany, que sempre me incentivaram e apoiaram em tudo, e foram muito compreensíveis no momento que mais precisei nesta reta final do meu curso. Amo todos vocês!

Às professoras que compuseram a banca de avaliação deste projeto de conclusão de curso, Rochelle Cristina Santos, professora que em todas as aulas me proporcionou muita inspiração, e Marília Gonçalves, que além de ser a professora que faz a nossa criatividade funcionar, é uma pessoa iluminada da qual tive a felicidade de ser a primeira a me recepcionar quando pisei na UFSC.

Ao professor do curso de design Richard Perassi, meu primeiro orientador na universidade que tive a oportunidade de ter no projeto de extensão, me ensinou muito sobre design, mas principalmente sobre arte. Ensinaamentos esses que vou levar para toda a vida.

Aos meus amigos Dani Silva e Eder Sumariva Rodrigues, verdadeiros anjos da guarda que caíram do céu nesses últimos momentos de curso. À minha amiga para toda a vida, Flavia Luiziane, que mesmo distante segurava minha mão, com carinho que vamos levar além de tudo.

Ao meu orientador André Luiz Sens, que teve tanta paciência e está sendo fundamental para a minha conclusão de curso, por me dar a oportunidade de participar do espetáculo Purpurina que tem sido uma das melhores experiências de produção cultural da minha vida. Tanto pelo conhecimento quanto por todas as pessoas que fazem parte do projeto.

Por fim, a todos que foram essenciais na minha trajetória durante esse período de estudos, e em especial, à minha amiga Shayane Aline, que além de ter me obrigado a me inscrever no vestibular, ainda me ligou nos dias de provas para ter certeza de que eu iria comparecer. Você me ensinou que somos todos merecedores das coisas incríveis da vida, serei eternamente grata por isso Shay.

RESUMO

Este relatório tem como objetivo apresentar o projeto de conclusão de curso que consiste em uma proposta de design de apresentação do projeto cultural Transmídia Purpurina realizado pelo Laboratório de Design Transmídia e Audiovisual (LABDAT), da Universidade Federal de Santa Catarina com o intuito de captar recursos financeiros em diferentes fontes de financiamento, seja público ou privado. Haja vista que na contemporaneidade o design é uma ferramenta fundamental de comunicação para alcançar significativos resultados, seja na otimização das informações contidas nele a qual possui um público alvo específico, seja como um elo de ligação entre o produtor cultural e o patrocinador. Neste Projeto de Conclusão de Curso (PCC), uma referência adotada foi o "Método Sistemático para Designers" proposto por Bruce Archer e adaptado por Rodolfo Fuentes (2006) . O objetivo foi a concepção de um protótipo do design de apresentação do projeto cultural Transmídia Purpurina, desenvolvido em PDF dinâmico, incorporando elementos de hiperlinks e inspirado no próprio design do projeto cultural Purpurina.

Palavras-chave: Design gráfico; produção cultural; design transmídia

Abstract

This report aims to present the course completion project which consists of a presentation design proposal for the Transmídia Purpurina cultural project carried out by the Transmídia and Audiovisual Design Laboratory (LABDAT), of the Federal University of Santa Catarina with the aim of raising funds financial resources in different sources of financing, whether public or private. Bearing in mind that in contemporary times, design is a fundamental communication tool to achieve significant results, whether in optimizing the information contained within it, which has a specific target audience, or as a link between the cultural producer and the sponsor. In this Course Completion Project (PCC), a requested reference was the "Systematic Method for Designers" proposed by Bruce Acher and adapted by Rodolfo Fuentes. The objective was to create a prototype of the presentation design of the Transmídia Purpurina cultural project, developed in dynamic PDF, incorporating hyperlink elements and inspired by the design of the Purpurina cultural project itself.

Keywords: Graphic design; cultural production; transmedia design

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E SÍMBOLOS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

LAB DAT - Laboratório em Design, Audiovisual e Transmídia

LGBTQIAPN+ - Lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queer, intersexuais, assexuais e demais orientações sexuais e identidades de gênero.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	8
1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Objetivos	10
1.1.1 Objetivo Geral.....	10
1.1.2 Objetivos Específicos.....	11
1.2 Justificativa	11
1.3 Delimitação	12
2. METODOLOGIA DE PROJETO	12
3. DESENVOLVIMENTO	16
3.1. Fase analítica:	16
3.1.1. Briefing.....	16
3.1.1.1. Projeto transmídia "Purpurina".....	16
3.1.1.2. Potenciais apoiadores.....	19
3.1.1.3 Identidade visual de Purpurina.....	21
3.1.1.4 Ordenação.....	22
3.1.2 Análise de Similares.....	24
3.1.2.1 Avaliação.....	24
3.1.2.2 Definição de condicionantes.....	28
3.1.3 Conceito editorial e estratégia de design.....	29
3.1 Estruturação e hierarquização.....	30
3.2 Fase criativa	35
3.2.1. Forma da página, proposta tipográfica e proposta cromática.....	35
3.2.1.1. Implicações.....	35
3.2.1.2. Formulações de ideias diretoras.....	36
3.2.2. Estruturação gráfica, anatomia das páginas, espelho e produção gráfica.....	40
3.2.2.1. Escolha e formalização da ideia.....	40
3.3 Fase executiva	46
3.3.1. Diagramação.....	46
3.3.1.1. Fechamento de arquivo, prototipação, especificações do projeto e estudo de viabilidade.....	46
3.3.1.2. Materialização.....	56
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS	59

1. INTRODUÇÃO

Espectáculos teatrais e musicais, produtos audiovisuais, livros, games e muitas outras manifestações culturais são frutos de esforços que reúnem conhecimento, criatividade, planejamento e gestão. Esses elementos constituem as atividades do segmento denominado como Produção Cultural. Linda Rubin (2005) sugere que a Produção cultural é parte de um sistema de atividades culturais que envolvem criadores, transmissores e organizadores da cultura. Nesse contexto, a área de Produção Cultural compreende um conjunto de atividades, incluindo elaboração de projetos culturais, planejamento, execução, coordenação, divulgação, captação de recursos financeiros, prestação de contas e supervisão dos resultados. Seu objetivo principal é transformar ideias em bens culturais destinados a determinado público-alvo específico. A Produção Cultural atualmente se desenvolve como um segmento essencialmente prático, pois requer habilidades que vão além do conhecimento e atenção às formas de cultura. Além disso, para se manter atuante é necessário estudo constante e a compreensão das políticas culturais.

À medida que essa área cresce e se desenvolve, ela se torna mais diversificada, ou seja, mais variada em termos de abordagens, ideias, participantes e projetos culturais. Ao mesmo tempo, ela também se torna mais disputada, o que significa que há mais pessoas ou empresas competindo nesse campo. Surge então, a necessidade de buscar formas de financiamento que desempenhem um papel crucial na concretização das expressões culturais e artísticas. Por conta disso, atualmente existem várias modalidades de financiamento cultural, que no Brasil geralmente podem ser divididas em dois segmentos principais: o financiamento público, predominantemente promovido pelo Estado, e o financiamento privado, que se concentra no mercado.

Por outro lado, as modalidades de financiamento privado incluem o mecenato, originalmente concebido como um apoio financeiro filantrópico e solidário a artistas e projetos culturais para alcançar resultados sociais. O mais popular mecanismo público nacional de mecenato é a Lei de Incentivo à Cultura, mais conhecida como Lei Rouanet. Por meio de incentivo fiscal, o Governo estimula pessoas físicas e jurídicas a apoiarem o setor cultural. Parte da arrecadação do Imposto de Renda pode ser destinada a patrocinar os eventos.

O patrocínio, por sua vez, é uma relação comercial entre empresas privadas e projetos culturais, em que uma empresa patrocinada investe financeiramente ou de outras maneiras em troca de visibilidade de sua marca. Além disso, existem fundações e organizações empresariais de cultura, cujo objetivo é melhorar a imagem da empresa junto à sociedade, geralmente administradas por especialistas para uma gestão mais profissional da produção cultural.

Diferentes formas de financiamento, público e privado, se fazem necessárias para apoiar a cultura, mas, conforme o segmento da produção cultural evoluiu, surgem alternativas adicionais, como é o caso do crowdfunding que se mostra atualmente como uma opção significativa de financiamento, em que os investidores se reúnem online para apoiar projetos culturais com potencial de mercado.

Dentro das muitas possibilidades de captação de financiamento, o design pode desempenhar um papel importante na atração de potenciais apoiadores e investidores. Especialmente na criação de apresentações impactantes que traduzem a essência e o potencial de um projeto cultural. Elementos como layout, tipografia, esquemas de cores e uso de mídia visual podem ser cuidadosamente planejados para transmitir de maneira

eficiente valores do produto cultural. Uma apresentação visual bem projetada não apenas informa, mas também envolve emocionalmente os espectadores, estimulando-os a se tornarem apoiadores entusiasmados. Além disso, o design pode ser uma opção eficaz para destacar o aspecto inovador e culturalmente relevante de um projeto, alinhando-o às exigências das distintas fontes de financiamento cultural, principalmente as que conferem o segmento de mercado. Quando apresentado de forma visualmente atraente, um projeto cultural é mais voltado para atrair o interesse das empresas, que podem ver seu potencial para contribuir não apenas para a cultura, mas também para sua própria imagem e missão.

Nesse desafio de captar novos clientes apoiadores que se encontra o projeto cultural transmídia Purpurina. Criado no início de 2020, o projeto transmídia Purpurina é uma produção cultural desenvolvida pelo Laboratório em Design, Audiovisual e Transmídia da Universidade Federal de Santa Catarina - LAB DAT/UFSC, e idealizado e coordenado pelo Prof. Dr. André Luiz Sens, que visa através da criação de um mundo envolvente narrativo multimidiático, visibilizar a cultura drag, além de discursos associados à comunidade LGBTQIAPN+. O projeto, se desenvolveu sob as estratégias de “transmídiação” com objetivo mobilizar e engajar a comunidade por meio de diferentes plataformas midiáticas, não apenas apresentando tramas relacionadas a esse universo, mas incorporando o público como colaborador ou coautor na construção das histórias.

Para a sua realização, o projeto contou com diferentes tipos de financiamento, públicos e privados. Dentre eles, contou com os Prêmios Elisabete Anderle de Incentivo à Cultura (anos 2020 e 2021), importante incentivo público catarinense, além de apoios privados, de empresas privadas e pessoas físicas. Entretanto, para a subsistência dessas ações, é necessário constante apoio financeiro para suas realizações, seja na forma de incentivo, mecenato, patrocínio ou qualquer outra forma de viabilização financeira.

Assim, uma das estratégias fundamentais de comunicação para prospecção desses novos clientes, compreendeu a criação de uma apresentação do projeto, que foi o foco do projeto de conclusão de curso da autora deste relatório. Este trabalho se dedica a explorar em detalhes o processo de desenvolvimento da apresentação, a qual será usada nas reuniões com potenciais instituições públicas e privadas, apoiadores e patrocinadores do projeto. Este instrumento de design pode ser utilizado para apresentar aos patrocinadores em potencial os detalhes e a qualificação do projeto, fornecendo informações sobre a proposta, seu público-alvo, viabilidade e impacto na comunidade, demonstrando ao mesmo tempo que se trata de uma oportunidade vantajosa de visibilidade para suas marcas e consequentemente, retorno financeiro.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um projeto gráfico digital de uma apresentação do projeto cultural transmídia Purpurina.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar apresentações de projetos culturais para captação de patrocínio;
- Identificar as especificidades do projeto transmídia Purpurina
- Identificar os critérios e informações relevantes em apresentações digitais de projetos culturais para captação de patrocínio;
- Desenvolver projeto gráfico com base na identidade Purpurina;
- Criar apresentação de prospecção final.

1.2 Justificativa

O Projeto Cultural Transmídia Purpurina, desenvolvido pelo Laboratório em Design, Audiovisual e Transmídia (LAB DAT) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), representa um empreendimento cultural de relevância excepcional no contexto contemporâneo. Com seu foco na visibilidade da cultura drag e sua abordagem inclusiva dos discursos associados à comunidade LGBTQIAPN+, o Transmídia Purpurina se apresenta como uma manifestação cultural e artística multifacetada que transcende fronteiras tradicionais. Sendo assim, o patrocínio que sempre foi um assunto de interesse pessoal, devido as minhas participações em projetos socioculturais anteriores, e agora mais uma vez, para a realização efetiva de um projeto, ainda mais de tal magnitude como o Purpurina, a necessidade de recursos se torna incontestável. Dessa forma, a criação de uma apresentação de captação de patrocínio se revelou como um passo estratégico, mas também uma oportunidade para superar os desafios da concretização de produções culturais. Contudo, a importância do Design para este trabalho fica ainda mais evidente, demonstrando que sua aplicação não pode ser subestimada, visto que, ele transcende o domínio estético para se posicionar como um componente crítico da comunicação e da estratégia de seleção de recursos.

Durante minha trajetória acadêmica, por meio de estudos de casos, projetos de design, seminários e até mesmo na oficina de Design Transmídia ministrada pelo próprio idealizador do Purpurina, André Luiz Sens. Pude constatar que o design desempenha funções múltiplas e inter-relacionadas, na condição de assumir um papel central no desenvolvimento dessa apresentação. Primeiramente, pude observar no período que participei como bolsista no Lab Dat UFSC, que é a ponte entre a complexidade e a abrangência do projeto transmídia Purpurina e seu público-alvo potencial, a fim de capturar a atenção e o interesse de indivíduos e entidades que possam contribuir para sua realização. Além disso, o design desempenha um papel crucial na representação da relevância cultural, social e artística do transmídia Purpurina. Sendo assim capaz de transmitir não apenas a singularidade e a inovação do projeto, mas também seus objetivos de inclusão, diversidade e promoção de vozes sub-representadas. A apresentação gráfica deve ir além da estética visual para se tornar um veículo de narrativa visual que comunique de forma eficaz o propósito e a missão do projeto. Isso não apenas tem fortalecido a presença e a visibilidade de um projeto, mas também ajuda a estabelecer conexões emocionais com o público e os possíveis apoiadores. De todas as experiências que tive em projetos socioculturais, este demonstrou ser essencial para a captação de recursos em um ambiente altamente competitivo. Assim, o design

contribui para a realização bem-sucedida do projeto e para o enriquecimento da cultura e da sociedade em geral.

1.3 Delimitação

No resultado final deste trabalho, objetivou a concepção de uma apresentação no formato digital em PDF dinâmico, incorporando recursos de hiperlinks, com elementos de design relacionados à identidade visual já estabelecida para o projeto transmídia Purpurina e com conteúdos associados às ações já realizadas, bem como materiais fotográficos, ilustrações e textos previamente estabelecidos. A proposta não prevê mudanças de acordo com a marca que será apresentada e as estratégias específicas de comunicação para cada empresa.

2. METODOLOGIA DE PROJETO

Para o desenvolvimento deste projeto, adotou-se a metodologia do engenheiro e artista Bruce Archer. Esta metodologia apresenta características formais, visto que suas etapas objetivam não só o planejamento, mas também o controle do projeto. Desenvolvida originalmente na década de 60 como um método sistemático para designers, a metodologia foi descrita e adaptada por Fuentes (FUENTES, 2006) e é composta pelas fases Analítica, Criativa e Executiva. A seguir apresento fluxograma (figura 01) e uma descrição detalhada das etapas envolvidas neste processo:

Figura 01 - Fluxograma metodologia de Bruce Archer adaptado por Fuentes (2006).



Fonte: Fuentes, 2006.

O primeiro passo é a análise do problema de design, neste caso o desenvolvimento do design de apresentação para prospecção de patrocínio do projeto transmídia Purpurina. O objetivo aqui é entender suas características, limitações e restrições. Nessa etapa, foram levantadas as informações sobre o contexto, conforme necessidades do usuário e possíveis soluções.

Briefing:

- **Recompilação dos Dados:** nesta etapa foram coletadas todas as informações fornecidas pelo cliente do Projeto Transmídia Purpurina, bem como as informações geradas pelos agentes do universo transmidiático da produção. Foram considerados os dados de mercado de atuação, o público-alvo e os objetivos a serem alcançados. O objetivo é ter uma compreensão completa e detalhada do contexto em que o projeto será desenvolvido, permitindo uma

análise mais precisa e fundamentada nas próximas etapas do processo de Design.

- Ordenação: para essa etapa será realizado uma classificação sistemática de todos os dados coletados a respeito do Purpurina. Na sequência as informações serão analisadas criteriosamente, para identificar padrões e categorias relevantes para o desenvolvimento deste trabalho. A partir disso, será possível organizar os dados de forma lógica e estruturada, facilitando a visualização dos elementos que compõem o projeto Purpurina e permitindo uma melhor compreensão do contexto em que ele se insere. Com a classificação definida, será possível estabelecer prioridades para cada etapa de trabalho, garantindo que o desenvolvimento do design da apresentação seja executado eficientemente e dentro do que foi estipulado.

Análise de similares:

- Avaliação: Após a etapa de ordenação, segue para pesquisa por apresentações visuais semelhantes considerando critérios de Design, tais como: a categorização das informações; estruturação do layout; variedade tipográfica; paleta cromática; formas; elementos imagéticos e outros como recursos multimídia;
- Definição de condicionantes: para a conclusão da análise e sob os critérios de Design será definido tabela de requisitos com itens obrigatórios e desejáveis que formarão diretrizes a serem seguidas para o desenvolvimento do projeto de apresentação.

Conceito editorial e estratégias de design:

- Estruturação e hierarquização: Na última etapa da fase analítica, será analisado a relevância de cada processo e definido as etapas a serem percorrida e a ordem de desenvolvimento do projeto;

A partir da análise, é realizada uma síntese das informações, identificando as possíveis soluções para o problema. Nessa etapa, são geradas as ideias e conceitos, que serão refinados ao longo do processo de desenvolvimento do projeto de apresentação.

Forma da pagina, proposta tipográfica e proposta cromática:

- Implicações: nesta primeira etapa, serão abordados os atributos conceituais e conteúdo do projeto de apresentação, considerando não somente as restrições condicionantes já restritas na Fase Analítica, mas principalmente os elementos conceituais estabelecidos pelo design do Purpurina. O objetivo é relacionar um escopo completo do projeto, garantindo que ele seja coerente com o Purpurina e com os objetivos definidos na Fase Analítica.
- Formulação de ideias diretoras: nesta fase, serão estabelecidos os atributos semânticos para os desenvolvimentos de esboços para o projeto, como:

aplicação da tipografia e paletas de cores do Purpurina, elementos gráficos-editoriais textuais e não textuais e produção gráfica. O objetivo é gerar uma série de ideias alternativas que atendam aos critérios de Design definidos na Fase Analítica.

Estruturação gráfica, anatomia das páginas, espelho e produção gráfica:

- Escolha e formalização da ideia: nesta etapa, será utilizado um sistema de grid estrutural para organizar, padronizar e hierarquizar o layout da alternativa escolhida. Serão definidos os detalhes de design, como tamanho e peso da tipografia, núcleos e elementos gráficos, para garantir que a ideia escolhida seja visualmente atraente e coerente com os objetivos do projeto.
- Verificação: na última etapa da Fase Criativa, será realizada uma verificação da ideia desenvolvida em relação às tabelas de requisitos construídos na Fase Analítica. O objetivo é garantir que a ideia atenda às diretrizes definidas e que esteja pronta para ser desenvolvida na próxima fase do processo de Design.

Na terceira e última fase, que consiste no desenvolvimento executivo, é feita a otimização das soluções propostas, buscando a melhor combinação entre os requisitos levantados durante o desenvolvimento.

Diagramação:

- Ajuste da ideia: Nesta fase, serão realizadas configurações finas na ideia escolhida na etapa anterior, considerando como detalhes a escolha tamanho e peso tipográfico, ajustes nas paletas de cores, criação de elementos gráficos adicionais, entre outros. O objetivo é deixar uma ideia ainda mais determinada com as necessidades do projeto e com os critérios de design.
- Desenvolvimento: Nesta fase, a ideia escolhida e ajustada será desenvolvida de forma mais detalhada, utilizando softwares de design gráfico e diagramação. Será dada atenção especial à produção de conteúdo textual, gráfico, multimídia e outros elementos que podem ser necessários para a execução do projeto.
- Processo iterativo: Durante todo o processo de desenvolvimento, serão realizadas estimativas periódicas da ideia, para verificar se ela continua atendendo aos objetivos de projeto, aos critérios de design e às condicionantes externas. Caso seja necessário, os ajustes serão feitos junto ao fechamento da arte final.

Fechamento de arquivo, prototipação, especificações do projeto e estudo de viabilidade:

- Materialização: Nesta etapa, a ideia desenvolvida será finalizada e transformada em um produto real, ou seja, será feito os *mockups*, que poderá ser visualizado e utilizado pelo público-alvo. Serão realizados testes finais e ajustes finos para garantir a qualidade do produto final.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Fase analítica:

De acordo com a metodologia de Fuentes (2006) o briefing foi dividido em duas partes, sendo elas: Recopilação de dados e ordenação que serão vistos a seguir. No geral, foi aplicado com o propósito de fornecer informações pertinentes sobre o contexto, os principais elementos do projeto Purpurina e as características dos potenciais patrocinadores que se almejam prospectar. O intento principal desta etapa foi estabelecer diretrizes específicas para a concepção e implementação do projeto, a fim de garantir a compreensão e o cumprimento das expectativas e objetivos ao longo do processo.

3.1.1. Briefing

Nesta primeira etapa do processo de design, a coleta de informações, incluiu a compreensão das necessidades do cliente e a análise do contexto de uso, sendo fundamental para o desenvolvimento eficaz do projeto. Baseando-se na metodologia proposta por Rodolfo Fuentes (2006) , adaptada para um contexto latino-americano, isso implicou em considerar não apenas as expectativas do cliente, mas também compreender o contexto cultural, social, econômico e tecnológico para criar um design que seja eficaz e culturalmente relevante.

3.1.1.1. Projeto transmídia "Purpurina"

O projeto transmídia Purpurina é um exemplo de produto cultural com um grande potencial devido à sua qualidade transmídia e relevância cultural, além do impacto social que pode gerar. Criado em 2020 e inspirado pelo movimento que ganhou notoriedade e popularidade na última década, especialmente a partir do programa estadunidense "RuPaul's Drag Race", o projeto Purpurina tem como objetivo apresentar, promover e incentivar histórias que abordam uma maior diversidade e representatividade de expressões de gênero e sexualidade.

No contexto de um país que, apesar de admirado por sua diversidade cultural, ainda produz narrativas predominantemente heteronormativas e cisgêneras, iniciativas como a Purpurina assumem um valor significativo para a sociedade atual, que busca cada vez mais identificação e inclusão. O público-alvo do Projeto abrange pessoas de diferentes orientações sexuais e identidades de gênero, incluindo a comunidade LGBTQIAPN+. Além disso, busca envolver indivíduos interessados em explorar narrativas que desafiem os padrões tradicionais e apresentem uma perspectiva mais ampla e diversificada de gênero e sexualidade, por meio de sua propriedade transmídia que o torna ainda mais relevante em seu potencial.

As manifestações transmídias vão além dos limites de uma única plataforma, fazem parte de um fenômeno contemporâneo impulsionado pela popularização e acessibilidade cada vez maior de dispositivos, plataformas e ambientes que permitem uma interação mais ampla com os elementos dos universos narrativos, como personagens, cenários e eventos

históricos. Exemplos de franquias multinacionais de entretenimento, como *Star Wars*, *Harry Potter* e *Pokémon*, demonstram como as práticas transmídia podem construir verdadeiros universos de histórias distribuídas entre diversas mídias. Essas práticas engajam o público de maneira colaborativa e imersiva, criando uma sensação de pertencimento e até mesmo permitindo que os fãs contribuam espontaneamente na criação de novas narrativas, expandindo ainda mais esses universos.

Dessa forma o projeto cultural Purpurina, foi construído a partir da sua narrativa com base na história da Casa Purpurina e seus personagens. Uma casa de shows do fictício distrito de Magnólia, a Casa Purpurina é conhecida não só por suas incríveis performances *drag*, mas também como um grande lar de acolhimento a artistas minorizados. Dentre as personagens, destacam-se “Perla Purple”, famosa *drag queen* e dona da “Casa Purpurina”, Miguel, estudante que sonha em viver a arte da “montação”, e Sandra, atendente que luta para conquistar um espaço como modelo profissional.

Desse modo, no âmbito desses elementos foram planejados alguns eventos midiáticos para expandir a narrativa da história. Na figura a seguir é destacado um mapa do mundo projetado para mostrar as diferentes localidades e como elas se conectam no universo do Transmídia Purpurina.

Figura 02 - Mapa do Mundo "Purpurina".

MAPA DO MUNDO "PURPURINA"



Fonte: Sens (2022).

- Perfil Purpurina: a casa Purpurina (@casapurpurina) está presente nas principais redes sociais, especialmente no Instagram, onde são apresentadas as artistas e novidades sobre o estabelecimento e também curiosidades, informações, memes e outros conteúdos sobre a cultura drag e o universo LGBTQIAPN+. Atualmente, o perfil conta com mais de 2330 seguidores;
- Concurso Purpurina: competição virtual realizada em 2020 com drags de todo o Brasil através do perfil @casapurpurina no Instagram e no canal do LAB DAT no YouTube. Foram 24 candidatas e mais 60 mil visualizações dos conteúdos;
- Álbum musical Purpurina: em 2021, foram disponibilizados quatro fonogramas originais reunidos em um EP musical distribuídos na maioria das plataformas de streaming musical: "Eu Sou Assim", "Tic-Tac", "Purpurina" e "Arco-Íris". No total, foram mais de 11.400 streams nas músicas.

- *Lyric e dance* vídeos: com o lançamento da música carro-chefe “Purpurina” nas plataformas digitais, foram disponibilizados no *YouTube* um *lyric* vídeo especial em animação e um vídeo coreográfico com bailarinas profissionais. Ao total, foram 1800 visualizações.
- Festival Purpurina: em 2022 foi exaltada a arte transformista nacional através de um programa especial para o *YouTube* com performances de artistas *drag* de todo o país;
- Musical Purpurina: o espetáculo teatral “Purpurina - O Musical”, estreado no Teatro Governador Pedro Ivo (Florianópolis), nos dias 24 e 25 de setembro de 2022, apresentou uma história policial interpretada por um elenco de 20 artistas, e entremeada por 13 músicas inteiramente originais e 5 performances coreográficas. A peça contou com um público de aproximadamente 500 pessoas.

A presença da diversidade e da pluralidade da cultura LGBTQIAPN+ na criação de histórias e personagens que se interconectam em diferentes mídias, forma um complexo e enriquecido universo. Isso permite que o público explore diferentes facetas da cultura e se identifique, engaje e se conecte com histórias que representam suas experiências e vivências, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva e tolerante. Dessa forma, o Transmídia Purpurina se posiciona como um produto cultural que oferece visibilidade às empresas, gerando maior engajamento tanto para os objetivos do projeto quanto para as marcas, serviços e produtos dos patrocinadores. Essa conexão resulta em um aumento de receita para todas as partes envolvidas.

Neste contexto, é importante destacar que empresas de grande porte, sejam elas privadas, estatais ou federais, já possuem políticas culturais consolidadas para seleção e financiamento de produtos culturais, muitas vezes por meio de editais públicos. No entanto, é possível que aqueles interessados em marketing cultural, como forma de desenvolver suas próprias políticas de responsabilidade sociocultural, ainda adotem métodos de seleção direta, como indicações, consultoria ou contatos pessoais.

Os patrocinadores buscam projetos que estejam alinhados com seus valores e ações estratégicas que defendam objetivos concretos para a sua marca e imagem institucional. Desta forma, se tornou importante para o desenvolvimento deste trabalho de design de apresentação para captação de patrocínio, definir preliminarmente o perfil e elencar os pontos de interesse das empresas para ser mais assertivo no objetivo da busca por apoio junto a esse público-alvo que se pretende atingir.

3.1.1.2. Potenciais apoiadores

Os segmentos de mercado, essencialmente são porções de um determinado público, que compartilham de modo latente, uma mesma necessidade que geram demandas pouco exploradas. Entretanto, para o segmento LGBTQIAPN+ não basta apenas criar produtos e serviços de consumo, é um segmento que historicamente necessita levar em consideração, a complexidade das pessoas e suas conexões entre identidade e território na construção de grupos. Na explanação a respeito Nascimento cita Haesbaert e Limonad:

De acordo com Haesbaert e Limonad (2007), no sentido de poder contribuir para a compreensão dessa mudança de significado do território, devemos

analisar as formas com que hoje ele é apropriado, em um contraponto com as práticas sociais anteriores. Ora, o conjunto de práticas sociais e os meios utilizados por distintos grupos sociais para se apropriar ou manter certo domínio (afetivo, cultural, político, econômico, entre outros) sobre/através (de) uma determinada parcela de espaço geográfico manifesta-se de diversas formas, desde a territorialidade mais flexível até os territorialistas mais arraigados e fechados.

(HAESBAERT, R; LIMONAD, E., 15 ago. 2007, p. 39-52 apud Nascimento, 2015, p.40)

Desta forma, no contexto da construção da identidade do público, o mercado desempenha um papel significativo ao fornecer produtos, serviços e representações que influenciam a forma como as pessoas LGBTQIAPN+ se veem e são vistas pela sociedade. Por meio de estratégias de marketing e publicidade direcionadas, as empresas podem contribuir para a construção e consolidação da identidade dessa comunidade. Ao criar campanhas inclusivas, representativas e que promovem a diversidade, podem estabelecer conexões emocionais e vividas, fortalecendo a identidade e gerando um sentimento de pertencimento. Empresas especializadas em moda, entretenimento, turismo, arte e outros setores têm se dedicado a criar produtos e experiências que ressoam com a identidade da comunidade, proporcionando opções de consumo realizadas com suas emoções e valores.

No entanto, é importante destacar que a participação do mercado na construção da diversidade deve ser registrada de forma crítica. Algumas empresas podem adotar práticas de "pinkwashing" ou "rainbow washing", em que se apropriam de símbolos e causas para fins meramente comerciais, sem um compromisso real com a inclusão e a diversidade. Portanto, é essencial que as empresas sejam aderentes em suas abordagens e genuinamente engajadas em promover a igualdade e a representatividade da igualdade de gênero.

No contexto mais amplo, a participação do mercado na construção da identidade do público LGBTQIAPN+ é resultado de uma interação complexa entre forças sociais, culturais e significados. Portanto, ao prospectar patrocinadores potenciais, é essencial analisar de forma crítica suas práticas e abordagens, buscando identificar empresas que incentivam uma atuação responsável, inclusiva e respeitosa em relação à diversidade de gênero e sexualidade. Diante disto, como forma de análise, foram destacados os elementos fundamentais considerados pela autora deste Projeto, para uma busca por patrocinadores que se estabeleçam aos valores e objetivos do público-alvo do projeto Purpurina:

- A. Identificação com a causa LGBTQIAPN+: Verificar se a empresa tem um histórico de apoio à comunidade LGBTQIAPN+ e se compartilha dos mesmos valores de inclusão, diversidade e respeito.
- B. Políticas de responsabilidade social: Avaliar se a empresa possui políticas e ações voltadas para a responsabilidade social, especialmente no que diz respeito aos direitos LGBTQIAPN+ e à promoção da igualdade.
- C. Posicionamento de marca: Investigar como a marca se posiciona em relação à diversidade e inclusão, tanto em sua comunicação interna quanto externa. Garantir se a empresa utiliza representações positivas e não estereotipadas do público LGBTQIAPN+ em suas campanhas e materiais de marketing.

- D. Parcerias anteriores: Pesquisar se a empresa já realizou parcerias ou patrocínios relacionados à causa da diversidade no passado. Isso pode indicar seu interesse e comprometimento com a comunidade.
- E. Engajamento da equipe: Analisar se a empresa possui funcionários engajados e inclusivos, que demonstram apoio à diversidade e estão envolvidos em iniciativas LGBTQIAPN+. O engajamento interno é um indicativo importante da postura da empresa em relação à comunidade LGBTQIAPN+.
- F. Relevância do público-alvo: Considerar se o público-alvo da empresa é a gestão com o público LGBTQIAPN+. Verificar se a empresa possui produtos, serviços ou interesses que se conectam com as demandas e necessidades desse público.
- G. Visibilidade e alcance da empresa: Avaliar a visibilidade e o alcance da empresa no mercado. Verifique se ela possui uma presença forte nas mídias sociais, eventos e comunidades LGBTQIAPN+, o que pode indicar uma maior capacidade de impacto e divulgação do projeto cultural.

3.1.1.3 Identidade visual de Purpurina

Durante a realização do Purpurina foi desenvolvido em 2020 pela equipe do projeto o “Manual de Marca” (figura 03) que serviu como um “Guia de Estilo” para a elaboração estética dos elementos de design das mídias do projeto cultural. Desta forma foi possível constatar que os conceitos definidos para o Purpurina, estão intrinsecamente ligados ao universo e ao repertório de seu público-alvo, inspirando-se no rico léxico LGBTQIAPN+ denominado "Pajubá" para desenvolver sua identidade comunicativa através do tom de voz. Esse enfoque visa não apenas garantir uma ressonância eficaz com um amplo espectro de pessoas, mas também a capacidade de se adaptar às tendências mutáveis, facilitando dinamicamente possíveis atualizações por meio de uma padronização que se alinha com a forma de comunicação de seu público. E até mesmo com públicos mais distintos, incluindo a audiência que este trabalho busca alcançar em um contexto mais formal.

A tipografia do logotipo evoca elegância com sua forma alongada, e sua aplicação sem margens proporciona um impacto marcante. Os elementos visuais, utilizando uma fonte display com efeito *brush*, remetem ao estilo do *street art*, que é uma forma de expressão presente na composição visual de muitas performances de artistas *Drags*. A paleta de cores oferece uma variedade de opções, todas saturadas e contrastantes. Todos os elementos foram cuidadosamente definidos e elaborados para transmitir leveza, diversão e humor.

Figura 03 -Manual de Identidade visual Purpurina.

Manual de Marca

Logo + Derivações



Posicionamento do Logo em toda extensão horizontal disponível sempre que possível e aplicável.

Elementos

Tipografia

Principal

Aa

Monument Extended Regular
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!#\$%&'@()*+,-./:;=?

Monument Extended UltraBold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!#\$%&'@()*+,-./:;=?

Tipografia Alternativa

Poppins

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!#\$%&'@()*+,-./:;=?

Holden Brush

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!#\$%&'@()*+,-./:;=?

Composições tipográficas

LOREM IPSUM (Holden Brush)

LOREM IPSUM dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec ut sem leo. Nulla facilisis posuere ligula et interdum. Vivamus vitae elit. (Monument Extended Regular)

LOREM IPSUM (Monument Extended Ultrabold - CAPSLOCK)

LOREM IPSUM dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec ut sem leo. Nulla facilisis posuere ligula et interdum. Vivamus vitae elit. (Monument Extended Regular)

Conceitos e definições

Tom de voz

Inspirado pelo universo LGBTQIA+, o tom de voz aplicável em redes sociais se baseia no "pajubá" - dicionário LGBTQIA+.

"Arrasa beee, que é babado!"
 "Essa é a chance de você brilhar."
 "Suba no salto e bora arrasar!"

Além disto, as postagens social media devem conter emojis e transmitir um ar de leveza, diversão e humor.

Cores

Principais

ROXO PURPURINA RGB 42/2/70 C94 M100 Y35 K46 #2a0246	ROSA BARBIE RGB 217/105/196 C14 M67 Y0 K0 #d969c4	AMARELO ODARA RGB 255/208/13 C0 M18 Y92 K0 #ffd00d

Neutras

CINZA RGB 152/155/155 C41 M31 Y32 K10 #999b9b	CINZA 2 RGB 204/204/204 C23 M17 Y18 K0 #cccccc	BRANCO RGB 255/255/255 C0 M0 Y0 K0 #ffffff	PRETO RGB 0/0/0 C0 M0 Y0 K100 #000000

Secundárias

AZUL ALICE RGB 152/197/234 C44 M12 Y1 K0 #98c5ea	AZUL INHÁI RGB 39/182/208 C87 M0 Y22 K0 #27b6d0	AZUL ALIBÁ RGB 4/14/63 C100 M93 Y43 K55 #040e3f	ROXO BAPHO RGB 151/49/227 C64 M80 Y0 K0 #8f2ed8
VERDE AQUÉ RGB 51/170/63 C78 M0 Y95 K0 #33aa3f	VERMELHO ALOKA RGB 237/27/27 C0 M95 Y90 K0 #ed1b1b	ROSA CHOQUE RGB 230/0/126 C0 M100 Y0 K0 #e6007e	ROSA CLOSE RGB 119/14/77 C45 M100 Y29 K34 #770e4d

Hashtags

As #hashtags utilizadas nas publicações podem variar, entretanto, obrigatoriamente, devem ser utilizadas no máximo dez (10) por postagem. Segue exemplos:

#lgbtqia #casapurpurina #purpurina #dragqueen #queer #trans #pride #musical #florianópolis



Fonte: Projeto transmídia "Purpurina" (2020).

3.1.1.4 Ordenação

Com os dados levantados anteriormente, deu-se início a etapa de ordenação do

projeto com uma classificação sistemática de todas as informações coletadas.

Nos detalhes que diz respeito a qualificação do projeto, viabilidade, público-alvo e gerar impacto na comunidade, foi destacado as seguintes abordagens:

Quadro 1 - Classificação Sistemática de dados.

Abordagem	Descrição
Qualificação do projeto e viabilidade	<p>Desenvolvimento transmídia: é importante manter na criação a narrativa coesa e envolvente que se estende pelas diversas plataformas do Purpurina. É possível maximizar a visibilidade das mídias do Projeto Transmídia, e definir uma estratégia visual para ser permitido oferecer na apresentação, opções atraentes de patrocínio às empresas interessadas em alcançar um público diversificado.</p> <p>Apresentação visual atraente: transmitir na criação da apresentação visual, as qualidades transmídias do projeto de forma clara e impactante, pode ser feito por meio de elementos gráficos, como ilustrações, imagens, esquemas, diagramas e infográficos, que demonstram a diversidade de plataformas e a amplitude das experiências que o projeto transmídia oferece.</p>
Público-alvo	<p>Na elaboração da apresentação visual para captação de patrocínio, é recomendado a pesquisa de potenciais patrocinadores, para alinhar os valores e ações estratégicas da apresentação, sendo importante identificar critérios que partilhem dos mesmos objetivos e valores do público LGBTQIAPN+, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificação com a causa LGBTQIAPN+; ● Políticas de responsabilidade social; ● Posicionamento de marca; ● Parcerias anteriores; ● Engajamento da equipe; ● Relevância do público-alvo; ● Visibilidade e alcance da empresa.
Identificação visual	<p>Seguir a identidade visual do Projeto Transmídia Purpurina que, ao mesmo tempo, ressoa com o público-alvo, utilizando cores, tipografia, imagens e outros elementos visuais que representem a diversidade e a inclusão da comunidade LGBTQIAPN+.</p>
Narrativas inclusivas	<p>Garantir que as histórias e personagens do Purpurina representem de forma autêntica e respeitosa a diversidade da cultura LGBTQIAPN+, evitando estereótipos e preconceitos.</p>
Eficiência do conteúdo	<p>Patrocinadores clientes em potencial geralmente têm agendas ocupadas, e para os que se utilizam pela seleção direta na escolha de projetos culturais, é possível que a maioria sejam frequentemente visitados com várias propostas e aprovação de patrocínio. Uma apresentação curta permite que eles obtenham rapidamente as informações essenciais do projeto sem exigir muito tempo de disponibilidade dos funcionários responsáveis pela seleção, desde modo se torna necessário considerar neste trabalho os aspectos de design que podem tornar a comunicação mais eficiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hierarquia: a organização visual dos elementos da apresentação, deve refletir a autoridade de importância entre eles, guiando o olhar do espectador pela ordem de culto; ● Modularidade: o conteúdo deve ser dividido em módulos independentes que podem ser rearranjados em diferentes combinações para permitir uma apresentação flexível;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Consistência: elementos semelhantes devem ser consistentes em aparência e comportamento, para que o usuário possa prever como interagir com eles; ● Flexibilidade: o design deve ser flexível o suficiente para acomodar diferentes tipos de conteúdo e situações de uso; ● Eficiência: o design deve ser projetado para facilitar a compreensão e interação eficiente, evitando distrações desnecessárias; ● Clareza: o conteúdo deve ser apresentado de forma clara e concisa, evitando ambiguidades ou excesso de informações. ● Estruturação: a organização do conteúdo deve seguir uma estrutura clara e coerente, tornando mais fácil para o usuário encontrar o que procura; ● Compreensibilidade: o design deve ser projetado para ser compreendido facilmente pelo público-alvo, levando em consideração suas necessidades e habilidades.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Pesquisa autora.

O uso do Design também pode colaborar para estabelecer um desenvolvimento de apresentação consistente e reconhecido, através da identificação de conceitos que permeiam a construção de identidade do público LGBTQIAPN+. Bem como, identificar e definir as diretrizes essenciais que orientem e validem a autenticidade dessas relações com o público, garantindo assim uma conexão imagética genuína e significativa.

3.1.2 Análise de Similares

Continuando da fase analítica nesta etapa foi aplicado análise de similares dividida em dois tópicos, sendo elas avaliação e definição de condicionantes.

3.1.2.1 Avaliação

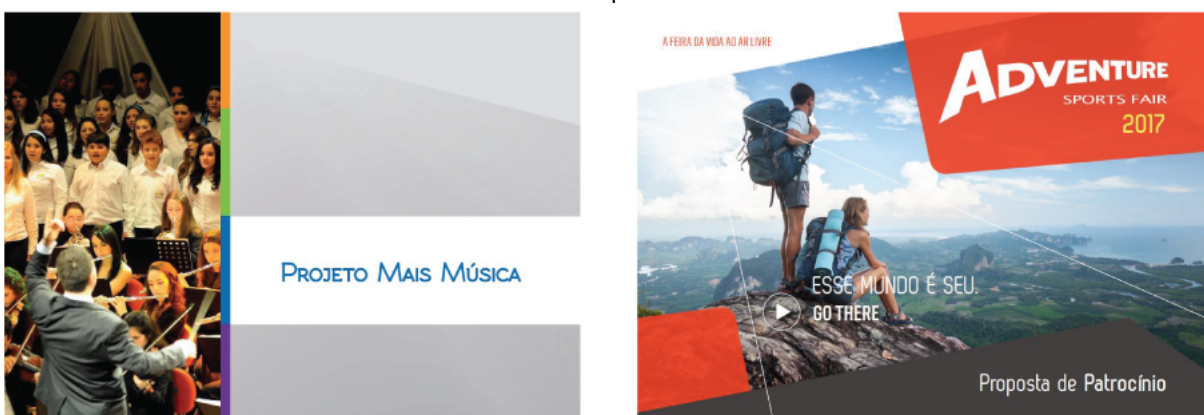
No processo de avaliação, selecionamos duas apresentações visuais de prospecção de patrocínio para analisar os aspectos mais relevantes em relação ao desenvolvimento de design para este trabalho. Uma delas corresponde à proposta comercial do “Projeto Mais Música”, enquanto a outra está relacionada ao evento "Adventure Sports Fair 2017". A escolha deste último deveu-se à falta de uma equivalente sólida no segmento de produção cultural para fins de comparação neste trabalho. A seguir, apresentamos uma breve descrição de cada um dos projetos:

O Projeto Mais Música é uma iniciativa sociocultural que oferece atividades musicais coletivas, incluindo prática de orquestra e canto coral, a mais de 600 pessoas da comunidade caxiense e região, com idades a partir de sete anos. Contando com o apoio da Lei Federal de Incentivo à Cultura, o projeto engloba quatro orquestras e dois coros, cujos ensaios ocorrem de março a dezembro nas instalações do Colégio La Salle Caxias e da Faculdade IDEAU.

A Adventure Sports Fair é uma feira de empreendimentos no segmento de esportes e turismo de aventura na América Latina, realizada anualmente em São Paulo, atraindo participantes de todas as partes, principalmente do Brasil.

Na figura 04 segue capa da apresentação do “Projeto Mais Música” e capa da proposta de patrocínio do evento “Adventure Sports Fair”. Ambas as apresentações visuais seguem o formato paisagem nas dimensões de 800px x 600px. Apresentações no formato paisagem apresentam vantagens e desafios específicos no desenvolvimento de design gráfico. A ampla largura permite uma distribuição generosa de conteúdo visual e informações, tornando-se adequada para apresentações que dependem de imagens e gráficos impactantes. No entanto, é importante se ater às dimensões, escolhas estreitas se comparado aos tamanhos de telas, como é o caso das peças aqui analisadas, podem restringir a quantidade de conteúdo na composição, que neste caso é importante priorizar a clareza e a concisão nas informações apresentadas. O design deve ser responsivo e adaptável a diferentes dispositivos e telas, garantindo uma experiência consistente para o público. É crucial manter a legibilidade do texto e a organização visual, aproveitando ao máximo o espaço horizontal disponível para criar apresentações visualmente atrativas e informativas.

Figura 04: A esquerda capa de apresentação visual do “Projeto Mais Música” à direita capa do evento “Adventure Sports Fair”.



Fonte: Montagem da autora¹.

A escolha da tipografia é um aspecto fundamental no desenvolvimento de design gráfico de apresentações, especialmente em um formato paisagem de 800px x 600px que exige uma atenção ao bom aproveitamento do espaço. Dessa forma seguimos sobre o “Projeto Mais Música” para analisar os elementos de classificação tipográfica, corpo de texto, entrelinha (principal) e alinhamento (figura 05) :

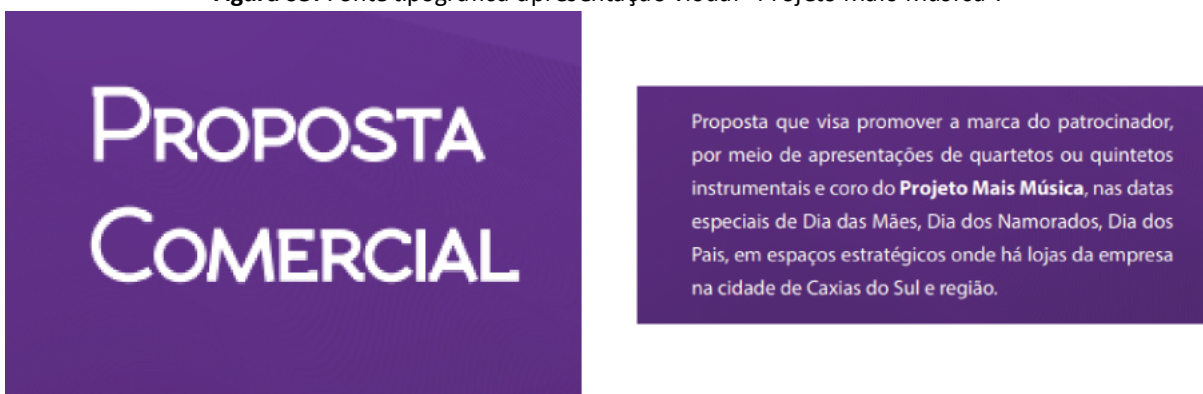
- Classificação tipográfica: A apresentação utiliza duas classificações tipográficas diferentes. A fonte "RawengulkPcs" é serifada, o que pode conferir uma sensação de formalidade e tradição ao texto, enquanto a fonte "Myriad Pro" é sem serifa, o que geralmente transmite uma sensação de modernidade e simplicidade. Essa combinação pode ser eficaz se usada propositadamente, que

¹ “Projeto Mais Música” e evento “Adventure Sports Fair”

neste caso, se alinha ao conceito de música clássica que o Projeto Mais Música promove.

- **Corpo de Texto:** O uso de "Myriad Pro" como fonte para o corpo de texto é uma escolha comum, pois é uma fonte sem serifa de fácil leitura, tornando o texto legível mesmo em tamanhos menores, como 14pt. No entanto, deve-se ter cuidado para garantir que o tamanho da fonte seja suficientemente grande para manter a legibilidade, especialmente numa apresentação mais ampla.
- **Entrelinha (principal):** A entrelinha de 22pt é uma escolha completa, pois proporciona um espaço confortável entre as linhas de texto. Isso ajuda a evitar a sensação de aglomeração e melhora a legibilidade.
- **Alinhamento:** O alinhamento justificado à esquerda é uma escolha comum e eficaz para apresentações, pois cria uma borda reta na margem esquerda que ajuda a guiar os olhos do leitor. A decisão de não usar hifenização é sensata, pois pode criar um visual mais limpo em apresentações.

Figura 05: Fonte tipográfica apresentação visual "Projeto Mais Música".



Fonte: "Projeto Mais Música".

A função do grid em uma diagramação de apresentação visual é criar uma estrutura organizada e consistente, facilitando o alinhamento de elementos visuais e melhorando a legibilidade e a estética da apresentação. A escolha do grid pode ser um grande aliado ao estilo que se pretende transmitir. No caso da apresentação de da "Adventure Sports Fair" (figura 06), é possível constatar a aplicação de um grid hierárquico em sua diagramação. A escolha da *grid* hierárquica na apresentação visual de captação de patrocínio para o evento Adventure Sports Fair é estratégica. Esse tipo de grade cria áreas hierárquicas por meio de linhas e colunas dispostas de maneira irregular, permitindo uma distribuição dinâmica de elementos visuais. As áreas maiores são reservadas para informações de maior importância, enquanto as áreas menores são utilizadas para conteúdo secundário. Isso ajuda a guiar o olhar do espectador, destacando elementos-chave e mantendo uma apresentação organizada. Além disso, a utilização de elementos diagonais e triangulares adiciona dinamismo e energia visual, o que é seguro para um evento esportivo como a Feira de Esportes de Aventura, criando uma conexão visual com o tema do evento e tornando a apresentação mais cativante.

Figura 06: Página da apresentação visual “Adventure Sports Fair”.



Fonte: Evento “Adventure Sports Fair”.

A apresentação do “Projeto Mais Música” adota um esquema de cores de alto contraste com a finalidade de fornecer uma categorização clara e distintiva dos assuntos abordados (figura 07). A paleta se concentra exclusivamente no uso das cores preta sobre fundo branco e branca sobre fundo colorido, criando uma harmonia visual que realça a legibilidade e a organização da apresentação. Esse uso cuidadoso das cores contribui para uma experiência de visualização eficaz e satisfatória.

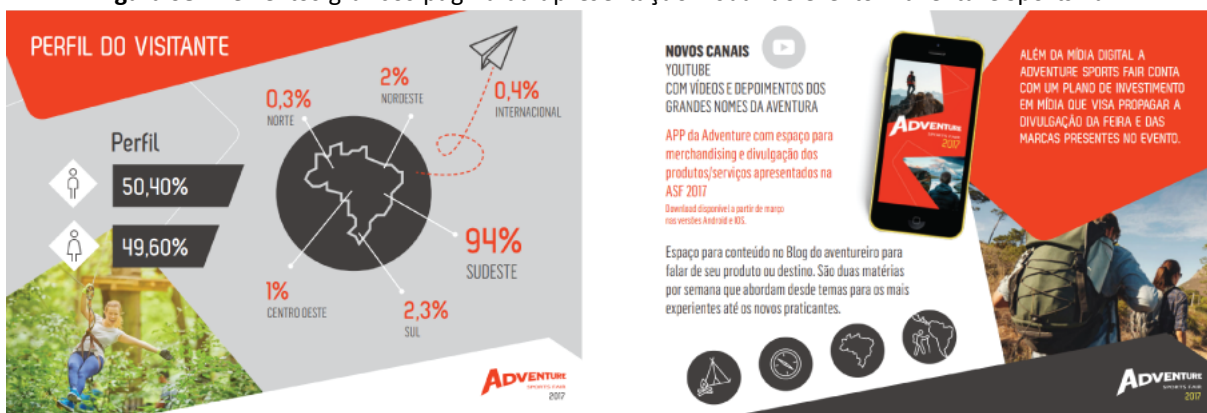
Figura 07: Página da apresentação visual “Projeto Mais Música”.



Fonte: “Projeto Mais Música”.

A apresentação da Adventure Sports Fair, com seu estilo altamente dinâmico, faz uso prolífico de elementos gráficos para otimizar a transmissão de informações em um projeto repleto delas (figura 08). No entanto, é importante observar que a organização das informações carece de uma hierarquia ou categorização por assuntos, o que contrasta com a abordagem da apresentação do Projeto Mais Música. Nesta última, embora não haja o uso de ícones ou grafismos, a categorização das seções é efetivamente alcançada por meio da paleta de cores, como destacado na análise anterior sobre "Paleta de cores e harmonia das cores". Portanto, ambas as apresentações adotam estratégias distintas para lidar com a complexidade das informações, com a Adventure Sports Fair enfatizando elementos gráficos e a Mais Música recorrendo a cores para categorizar as seções de conteúdo.

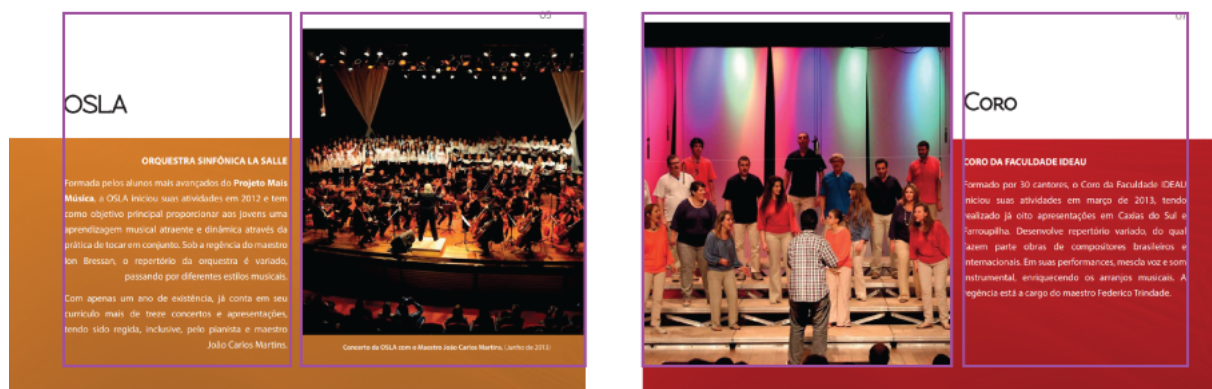
Figura 08: Elementos gráficos página da apresentação visual do evento “Adventure Sports Fair”.



Fonte: Evento “Adventure Sports Fair”.

A composição da apresentação do “Projeto Mais Música” (figura 09), demonstra uma composição bem definida, distribuindo cuidadosamente os pesos na página para guiar o olhar do espectador de acordo com a importância dos elementos. No entanto, ao contrário da dinâmica e da informalidade presentes na apresentação da Adventure Sports Fair, o Projeto Mais Música adota uma abordagem mais formal, buscando criar uma harmonia suave através do equilíbrio e alinhamento dos elementos em uma diagramação de duas colunas. Em todas as páginas, a disposição dos elementos é meticulosamente planejada para criar contrastes significativos entre eles, resultando em uma estética que combina eficazmente a organização hierárquica com a coesão visual.

Figura 09: Páginas apresentação visual “Projeto Mais Música”.



Fonte: “Projeto Mais Música”.

3.1.2.2 Definição de condicionantes

Esta etapa em questão resumiu as informações mais importantes coletadas durante a avaliação do Projeto. Essas informações foram seguidas por meio da pesquisas e análises dos similares. A compilação dessas informações foi crucial para agrupar os elementos mais relevantes dos quais serviram como diretrizes nas fases posteriores de desenvolvimento do trabalho.

Para facilitar a visualização das informações, elas foram separadas em duas categorias: questões de layout, e questões técnicas. Essa organização permitiu uma compreensão mais clara e estruturada dos diferentes aspectos considerados:

Questões de Layout:

Incluir todas as mídias geradas pela Transmídia Purpurina, apresentando e fornecendo informações dos resultados alcançados de maneira otimizada, concisa e clara. Se possível, utilize uma mídia por slide.;

Destacar as conexões transmídia seguindo o Sistema Trade. Em aspecto visual, explorar a paleta de cores, tipografia e grafismos da identidade visual do Purpurina e associando-os aos conceitos definidos para escolha dos demais elementos gráficos;

Evite qualquer tipo de elemento gráfico que reforce estereótipos estabelecidos pelas convenções heteronormativas ao público LGBTQIA+, buscando representar de forma autônoma e respeitosa a diversidade da cultura;

Utilizar grid hierárquico para dar mais fluidez ao layout, com intuito de incorporar a linguagem estética e conceitual de diversidade e pluralidade;

Apresentações curtas permitem que patrocinadores ocupados obtenham informações essenciais rapidamente, agilizando o processo de seleção de projetos culturais e atendendo o tempo de disponibilidade exigido dos responsáveis pela decisão.

Organizar por sessões as páginas seguindo as categorias: apresentação, mídias, extensões e cronograma, proposta comercial, contrapartida e contatos;

Utilizar recursos interativos, como *QRCode* ou *hashtags*, nas páginas das mídias para conectar com as mídias já existentes, motivando a criação de interconexões transmídias a fim de tornar a apresentação mais atraente para potenciais patrocinadores, proporcionando acesso prático aos resultados do Purpurina;

Utilizar imagens e grafismos de forma impactante, dando mais visibilidade para as imagens e otimizando a parte textual;

Questões de Técnicas:

Construir um arranjo flexível para possibilitar a personalização da proposta relacionada aos potenciais patrocinadores por qualquer usuário, de forma prática e sem que haja alterações na estrutura da apresentação;

Utilizar software “Adobe Illustrator” para implementação da apresentação, com integração do “Adobe Photoshop”, como forma de possibilitar atualizações futuras, como a inclusão de novas mídias, como imagens e outras alterações;

3.1.3 Conceito editorial e estratégia de design

Dentro da fase analítica, a última etapa aborda o conceito editorial e estratégia de design. Nessa etapa, realizou-se a análise da estruturação e hierarquização, que forneceu direcionamento para o processo de desenvolvimento do projeto.

3.1 Estruturação e hierarquização

Esta etapa visa estabelecer uma ordenação lógica e coerente, destacando a importância relativa de cada elemento dentro do contexto geral do projeto. No entanto, para avançarmos, foi fundamental realizar uma análise preliminar do conceito editorial, pois esse procedimento orienta a forma como o conteúdo será organizado e apresentado visualmente. Portanto, no processo de desenvolvimento dos recursos gráficos da apresentação visual, aspectos como a organização de conteúdo, hierarquia de informações, escolha de tipografia, paleta de cores, layout e grid, estilo gráfico e consistência visual desempenham um papel significativo.

A fim de transmitir os conceitos do Transmídia Purpurina, foi criado um painel conceitual (Figura 10). Este painel foi desenvolvido com base nos dados coletados na fase de compilação de informações, incorporando as definições dos termos “Impactante”, “Purpurina” e “Diversidade”. Embora os conceitos já estejam definidos no “manual de marca” do Purpurina, esses termos específicos foram extraídos para refletir as necessidades identificadas durante a análise para a realização específica do objeto deste trabalho, e não uma redefinição dos termos já existentes.

Figura 10: Painel de conceitos



Fonte: Compilado desenvolvido pela autora - Imagens do Behance.

Com base nos conceitos, deu-se seguimento no intuito de organizar de forma eficiente os elementos que o compõem. E um aspecto de grande importância considerado nesta fase para a elaboração do projeto de apresentação visual, foram as dimensões e formatos de página de acordo com os diversos dispositivos digitais existentes. E evidenciado em estudos correlatos, o formato paisagem é amplamente empregado em apresentações visuais digitais devido à sua compatibilidade com dispositivos e telas comuns, como notebooks, monitores, projetores e dispositivos móveis. Essa abordagem possibilita a exibição eficiente do conteúdo, tirando proveito da largura de tela para apresentar informações de forma clara e legível.

Além disso, a escolha da orientação horizontal em apresentações pode ser fundamentada nas recomendações de usabilidade por Jakob Nielsen (1994). Embora não haja um estudo específico da Nielsen sobre o formato de apresentações visuais, essas diretrizes podem ser aplicadas para justificar a seleção do formato paisagem em termos de

usabilidade e proporcionar uma melhor experiência ao usuário. A seguir, destaque-se algumas recomendações aplicadas com base nestas diretrizes:

- **Legibilidade:** O formato paisagem possibilita a apresentação do conteúdo em uma amplitude maior, facilitando a leitura e a compreensão do texto, especialmente quando se trata de trechos longos ou informações específicas. Nielsen enfatiza a necessidade de um texto legível e claro para garantir uma compreensão efetiva.
- **Aproveitamento do espaço:** Nielsen recomenda a utilização eficiente do espaço disponível na tela. O formato paisagem permite o melhor aproveitamento do espaço horizontal, permitindo uma exibição ampla e detalhada de gráficos, imagens e outros elementos visuais. Isso contribui para a clareza e a compreensão do conteúdo apresentado.
- **Orientação natural:** Nielsen destaca a importância de projetar interfaces que sejam intuitivas e sigam a orientação natural do usuário. O formato paisagem é amplamente utilizado em telas de computadores e dispositivos móveis, e os usuários estão familiarizados com esse formato. Portanto, ao usar o formato paisagem nas apresentações visuais, você está criando uma experiência mais familiar e confortável para os espectadores.
- **Experiência do usuário:** Nielsen ressalta que a usabilidade é fundamental para garantir uma boa experiência do usuário. Ao adotar o formato paisagem, é possível facilitar a visualização e a compreensão do conteúdo, o que contribui para uma experiência mais agradável e eficaz durante a apresentação.

Embora a questão das proporções de tela seja uma preocupação óbvia nesse sentido, é fundamental ressaltar que a classificação dos formatos e dimensões também está relacionada às características do conteúdo em si. Conforme apontado por Waller (2017), com as mudanças de paradigmas trazidas pela incorporação dos meios digitais, a classificação das páginas pode ser baseada nas funções tradicionais dos documentos, levando em conta seus recursos técnicos. Waller (2017) identifica quatro tipos de páginas que refletem essas características: páginas fixas, fluidas, transitórias e fragmentadas.

- As páginas fixas têm um formato estático e determinado, mantendo uma estrutura constante independentemente do dispositivo utilizado.
- Já as páginas fluidas se adaptam às diferentes orientações e tamanhos de tela, refluindo o conteúdo de acordo com a configuração da página e a mudança de fonte.
- Por outro lado, as páginas transitórias são formatadas temporariamente, sendo atualizadas constantemente, como observado em jornais online.
- Por fim, as páginas fragmentadas são compostas por pequenos módulos ou blocos de conteúdo, que podem ser reorganizados e agrupados de acordo com a necessidade.

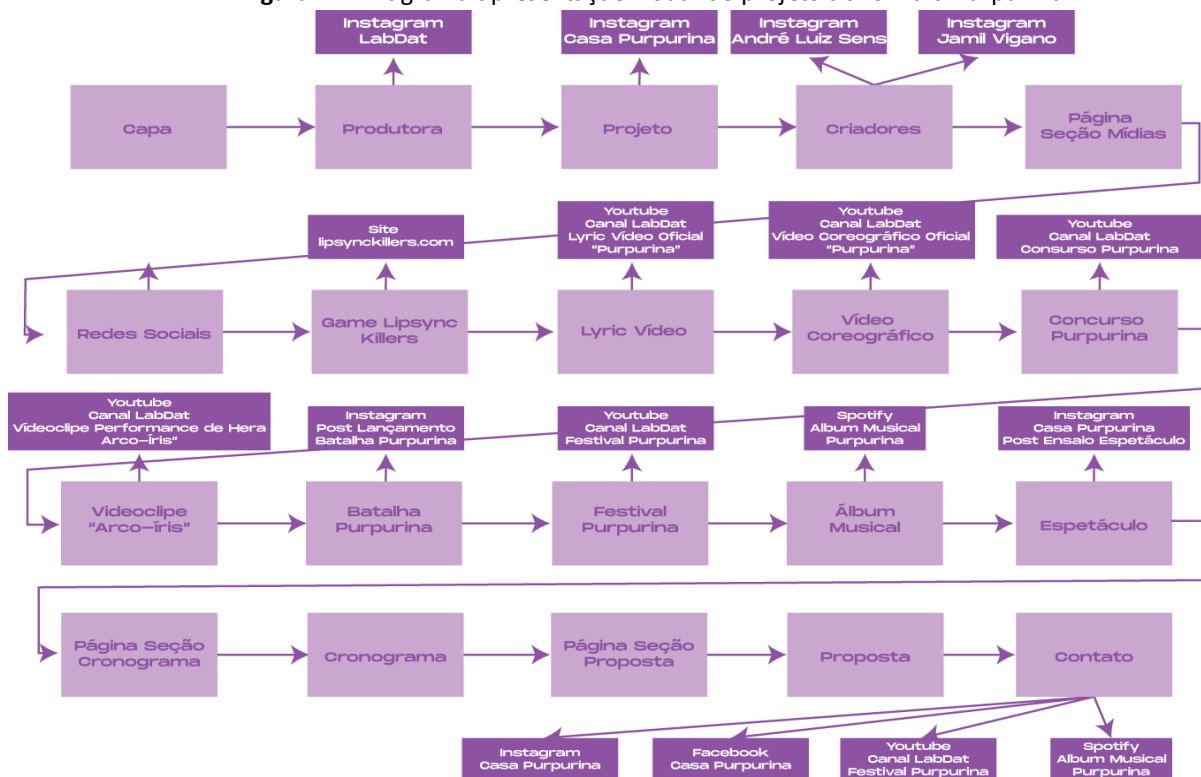
Quadro 2: Tipos de páginas em documentos digitais de acordo com as características do seu conteúdo.

	FIXA	FLUÍDA	TRANSITÓRIA	FRAGMENTADA
EXEMPLO	Revista	Livros em formato epub	Jornais online	Plataformas de busca
DEFINIÇÃO	Texto e imagem em posição fixa	Texto linear refluído nas páginas	Páginas criadas dinamicamente	Páginas reunidas de diferentes plataformas
PROPÓSITO	Esclarecimento	Narrativa	Comunidade	Pesquisa
CONTEÚDO E LAYOUT	Conteúdo e layout fixo	Conteúdo fixo	Páginas e conteúdo são atualizadas constantemente	Páginas criadas a partir de um sistema de busca

Fonte: Adaptado de Waller (2017).

Com o objetivo de aprimorar a compreensão das interligações presentes no projeto, foi elaborado um diagrama (figura11) que ilustra de forma mais clara a estrutura de navegação da apresentação. Esse diagrama fornece uma visão abrangente das relações e conexões entre os diferentes elementos do projeto, dentre estes os links e hiperlinks. Facilitando assim a compreensão do fluxo de informações e permitindo uma melhor visualização do seu funcionamento.

Figura 11: Diagrama apresentação visual do projeto transmídia Purpurina.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Nesta etapa, concluímos a fase de avaliação, estabelecendo as diretrizes que orientarão o desenvolvimento por meio da definição dos requisitos de projeto (Qd.02). Com o intuito de abordar as necessidades do projeto de maneira abrangente, os requisitos serão categorizados em duas áreas principais: Requisitos obrigatórios e Requisitos desejáveis.

Quadro 3: Requisitos de projeto.

Requisitos	
Coerência com a identidade visual do Projeto Transmídia Purpurina, mantendo a consistência nas cores, tipografia e elementos gráficos.	Obrigatório
Usar combinações de cores frias para quente da paleta cromática do Purpurina.	Obrigatório
Criar uma estética marcante e de impacto.	Desejável
Dar destaque para a luminosidade com fundos escuros.	Desejável
Diferenciar as sessões e as conexões transmídias.	Desejável
Para títulos e parágrafos, utilizar as fontes definidas no “Manual de Marca” do Purpurina.	Obrigatório
Usar tipografia para hierarquizar conteúdos importantes.	Desejável
Utilizar fonte display utilizando a “Holden Brush” como grafismos.	Desejável
Harmonizar peso na leitura.	Desejável
Corpo de texto em módulos horizontais, com entrelinhamento mínimo com mais 20% correspondendo ao corpo do tipo.	Obrigatório
Destacar informações por meio de hierarquia visual dos elementos gráficos e textuais.	Obrigatório
Criar presença linhas orgânicas marcantes dos elementos sem usar recursos agressividade ou de excesso. E harmonizar com formas traçadas, a fim de manter os conceitos de leveza, diversão e humor estabelecidos no manual de marca do Purpurina.	Desejável
Evitar o excesso de texto. Transmitir informações essenciais. Tornar a informação mais acessível, digerível e mais curta possível	Obrigatória
Aplicar gráficos e diagramas para visualizar dados complexos e estatísticas.	Obrigatório

Dar destaque para os dados relevantes e buscar clareza e objetividade.	Desejável
Utilizando ícones e ilustrações para representar conceitos, dados, objetos que ajudem a transmitir informações rapidamente.	Obrigatório
Aplicar grid hierárquico.	Obrigatório
Orientar o fluxo de leitura, e tornar a apresentação mais visual e envolvente.	Desejável
Orientação paisagem, dimensões Widescreen (16:9).	Obrigatório

Fonte: Pesquisado pela autora.

3.2 Fase criativa

3.2.1. Forma da página, proposta tipográfica e proposta cromática

Na fase criativa, inicia-se o escopo como pré-desenvolvimento, onde os elementos começam a ganhar forma e consistência para subsidiar o desenvolvimento final. Essa etapa foi crucial para estabelecer a direção criativa e as bases conceituais que guiaram o projeto de apresentação visual do transmídia Purpurina.

3.2.1.1. Implicações

Como visto na fase de avaliação, o projeto de apresentação explorou os elementos do manual de marca como forma de delimitação, a fim de manter a narrativa coesa e envolvente que se constata distribuída pelas diversas plataformas do universo transmídia do Purpurina. Além disso, ressaltou-se, a utilização de uma estrutura hierarquizada como forma de tornar a apresentação mais atraente e dinâmica. Buscando também, integrar características dos elementos conceituais do projeto aos elementos visuais, harmonizando-os e refletindo aos objetivos e a personalidade estabelecida pelos conceitos de “Impactante”, “Purpurina” e “Diversidade” que estão relacionados à Transmídia Purpurina.

A seleção das tipografias utilizadas no projeto, como a Monument Extended, Poppins e Holden Brush, tem como objetivo transmitir uma mensagem específica e garantir a conformidade das informações personalizadas, relacionando-se aos valores e atributos narrativos do Purpurina. Foi necessário considerar o contraste e a legibilidade da tipografia, escolhendo cores adequadas dentro das delimitações cromáticas do Purpurina, para garantir a legibilidade tanto em telas digitais quanto em outros formatos de apresentação.

Outra implicação relevante foi explorar estratégias de interatividade como forma de relacionar e destacar os atributos “transmidiáticos” nos quais o projeto está inserido. Isso

pode envolver elementos interativos, como hiperlinks e links acessados por indicação do Google Lens, que proporcionam uma experiência mais envolvente ao público.

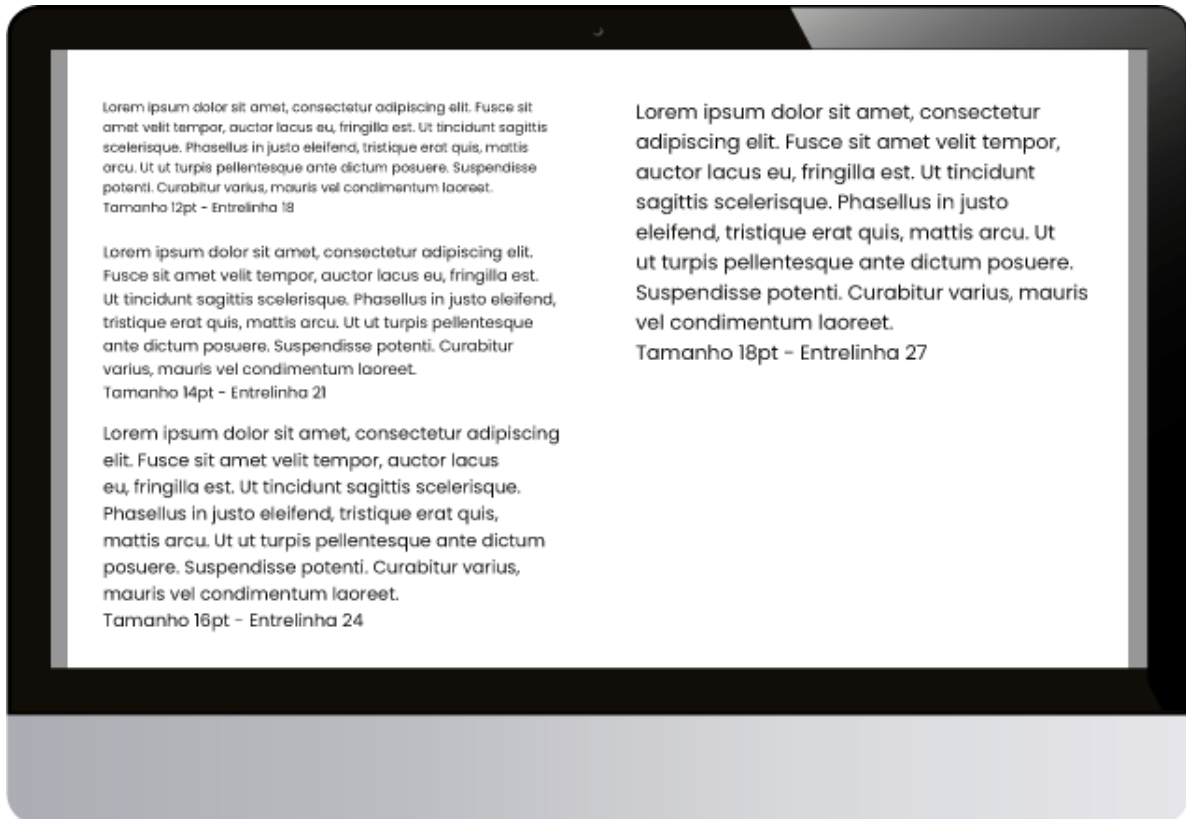
Por fim, buscou-se otimizar o projeto, mantendo a integridade das informações, mas proporcionando uma apresentação concisa, fluida e coesa. O importante foi garantir que a mensagem seja transmitida de maneira eficiente, aproveitando ao máximo o tempo disponível e mantendo a atenção do público.

3.2.1.2. Formulações de ideias diretoras

Como parte do cumprimento das diretrizes relacionadas à hierarquização dos conteúdos em páginas, foi decidido adotar o formato 16:9. Portanto, para esta etapa do projeto, foram selecionadas as medidas de 960 x 540 pixels como dimensões mínimas formatos estabelecidos. Embora essas recomendações sejam mais direcionadas a livros digitais, é importante incorporá-las neste trabalho, uma vez que espera a possibilidade de exportação em outras extensões, como o PDF, a fim de atender aos padrões de qualidade e fornecer um melhor desempenho ao usuário.

Com a intenção de determinar o tamanho da fonte mais adequada para leitura, foi mantido um teste no formato de página, utilizando trechos de texto com a fonte "Poppins", que será responsável pelo corpo do texto na apresentação. Essa análise visa garantir a legibilidade do conteúdo e proporcionar uma experiência de leitura agradável ao público. Para isso, foram considerados tamanhos de fonte variando de 12pt a 18pt, que são valores indicados pela fonte de pesquisa deste trabalho. A entrelinha utilizada foi 50% maior do que o tamanho da fonte. Após avaliação dos resultados, superou-se que o tamanho de fonte de 12pt, com uma entrelinha de 18pt, adquiriu a melhor legibilidade e conforto visual para a aplicação como vemos nas figuras a seguir.

Figura 12: Teste de formato de página e fonte em desktop.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 13: Teste de formato de página e fonte em smartphone.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Dando continuidade à estruturação da página, foi realizada uma análise do peso da fonte, a fim de avaliar seu desempenho em diferentes tipos de fundo, como fundos claros (Figura 14), fundos escuros (Figura 15) e sobre imagens (Figura 16). Constatou-se que a

variante de peso "SemiBold" apresentou um melhor desempenho, devido à sua espessura moderada, que não é muito fina como a variante "Regular" e também não é tão grossa a ponto de comprometer a legibilidade dos espaços vazios.

Figura 14: Teste de pesos fundo claro com fonte "Poppins".

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Semi Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Black

Fonte: desenvolvido pela autora.

Figura 15: Teste de pesos fundo escuro com fonte Poppins.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Semi Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce sit amet velit tempor, auctor lacus eu, fringilla est. Ut tincidunt sagittis scelerisque. Phasellus in justo eleifend, tristique erat quis, mattis arcu. Ut ut turpis pellentesque ante dictum posuere. Suspendisse potenti. Curabitur varius, mauris vel condimentum laoreet.
Black

Fonte: desenvolvido pela autora.

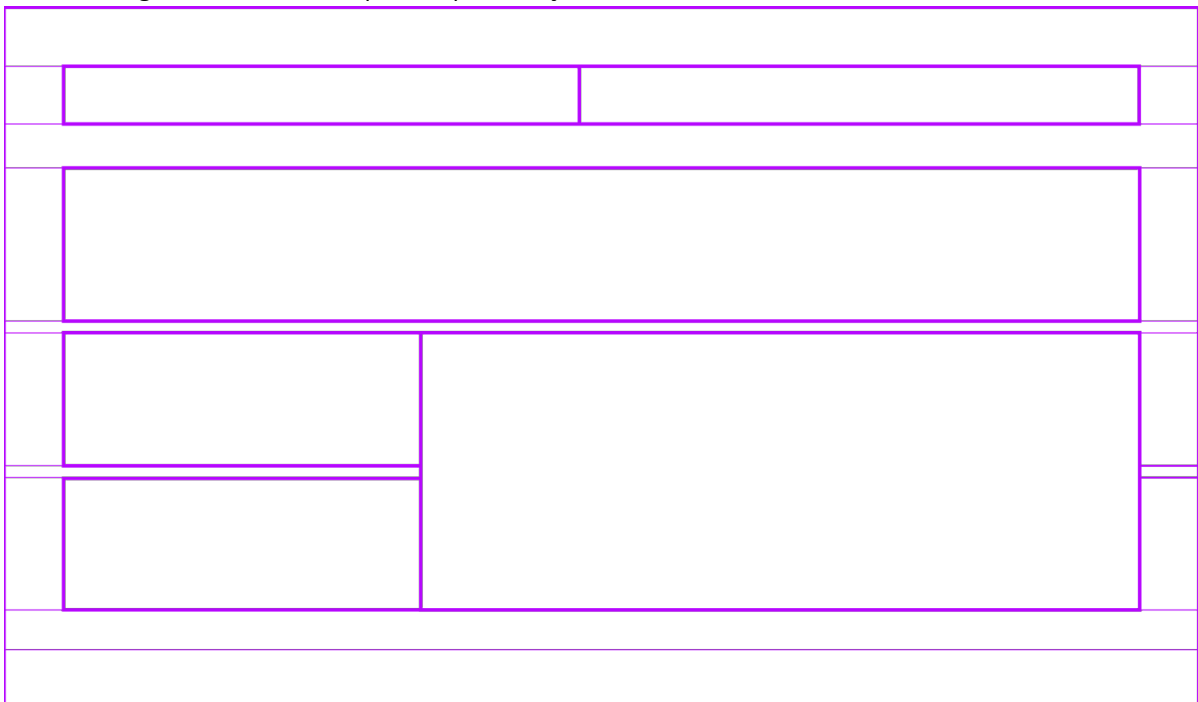
Figura 16: Teste de pesos fundo imagem com fonte Poppins.



Fonte: desenvolvido pela autora.

Para atender aos requisitos do projeto e fornecer fluidez aos elementos da apresentação, foi aplicado a grid hierárquica, um esquema em linhas horizontais que confere dinamismo à estrutura horizontal da página conforme vemos na figura 17 a seguir.

Figura 17: Grid hierárquico, representação dos blocos distribuídos em linha horizontal.



Fonte: desenvolvido pela autora.

A paleta cromática inicial foi considerada a paleta de cores da identidade visual do projeto transmídia Purpurina e aqui (figura 18) reorganizados para estabelecer uma atmosfera coesa e atraente.

Figura 18: Paleta cromática.



Fonte: desenvolvido pela autora.

3.2.2. Estruturação gráfica, anatomia das páginas, espelho e produção gráfica

3.2.2.1. Escolha e formalização da ideia

Nesta etapa definimos o Espelho (figura 19), separado por cores legendadas, pois através disso será possível obter uma visão panorâmica visual da apresentação e sua distribuição. Para a aplicação no projeto, as seções foram identificadas no processo de Definição de Condicionantes e categorizadas como: apresentação, mídias, cronograma, proposta e contatos. Essas categorias fornecem diretrizes para a divisão do conteúdo, atendendo aos requisitos do Projeto Cultural Transmídia Purpurina.

Figura 19: Espelho do projeto da apresentação visual do transmídia Purpurina



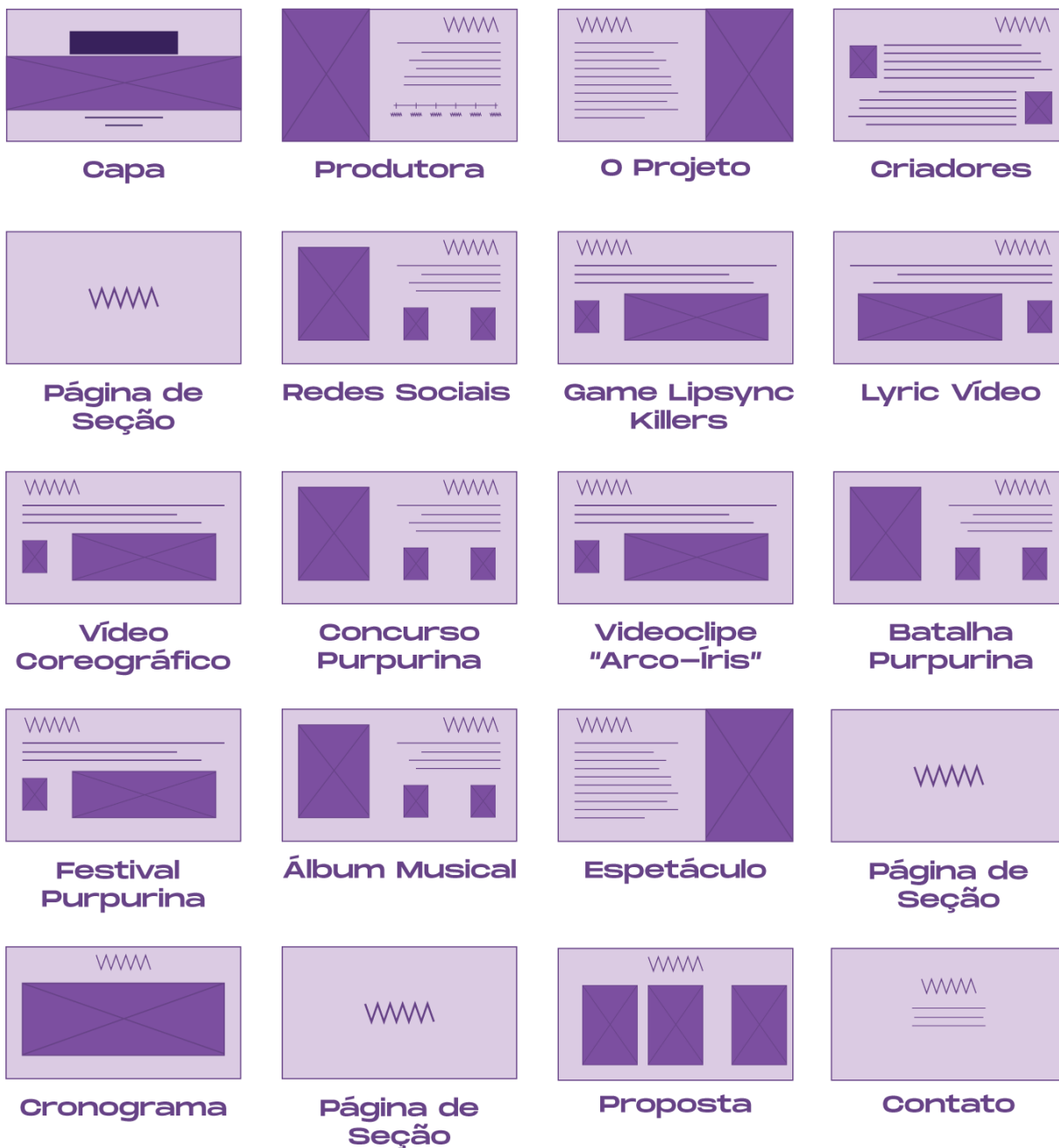
Fonte: Desenvolvido pela autora.

- A apresentação inicia com a capa para identificação do projeto;
- Na sequência se encaminha para a seção de apresentação, passando por cronograma, seguido pela seção de extensões com um slide para cada uma das dez mídias já trabalhadas;
- Os slides das mídias se estendem até cronograma e finaliza com a seção contatos.

Dando sequência, definimos o *wireframe* (figura 20), que é uma representação esquemática e simplificada da estrutura de uma página ou interface, focando nos elementos e na disposição geral do conteúdo. Com aplicação dessa ferramenta na etapa de Estrutura e Hierarquização no Projeto, permitiu uma visualização de forma clara a respeito da

organização dos elementos visuais, a supremacia das informações e funcionalidade interativas, e a distribuição dos espaços na apresentação.

Figura 20: Wireframe do projeto da apresentação visual do transmídia Purpurina.



Fonte: desenvolvida pela autora.

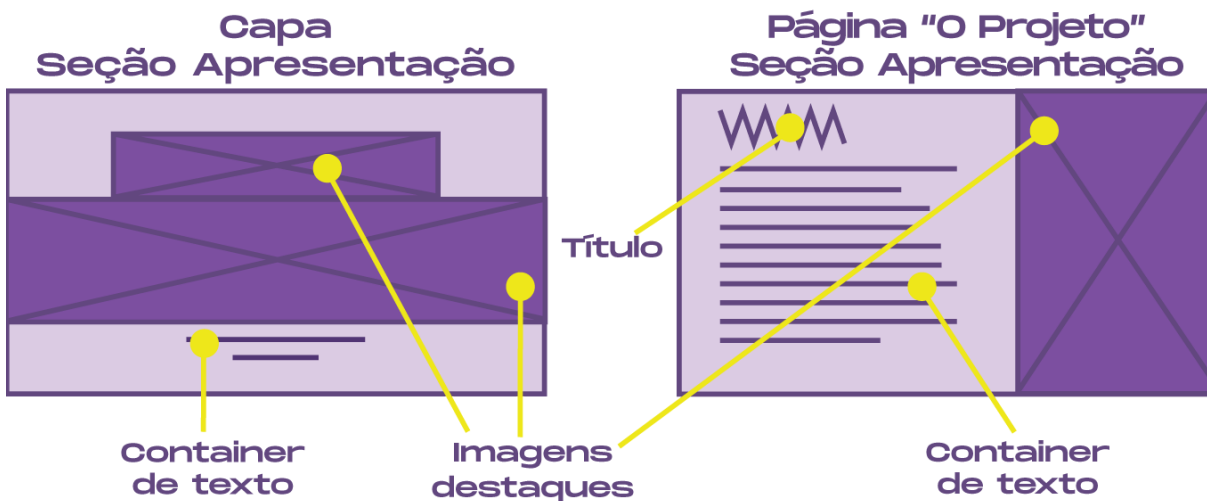
Na sequência destaco as funcionalidades elementares e as variações da apresentação:

Na figura a seguir (figura 21) destaco a capa e página “O Projeto”. Em relação à capa da apresentação, é enfatizado o uso de imagens que tenham destaque e impacto, de modo a

conceber os conceitos do projeto. A intenção é criar uma abertura impactante que chame a atenção do público.

Na seção de apresentação as imagens seguiram a abordagem visual, ocupam uma área ampliada, proporcionando maior destaque. Além disso, os layouts das páginas são espelhados, de modo a sugerir uma disposição simétrica ou reversa dos elementos visuais para criar um efeito visual atraente, dinâmico, porém equilibrado.

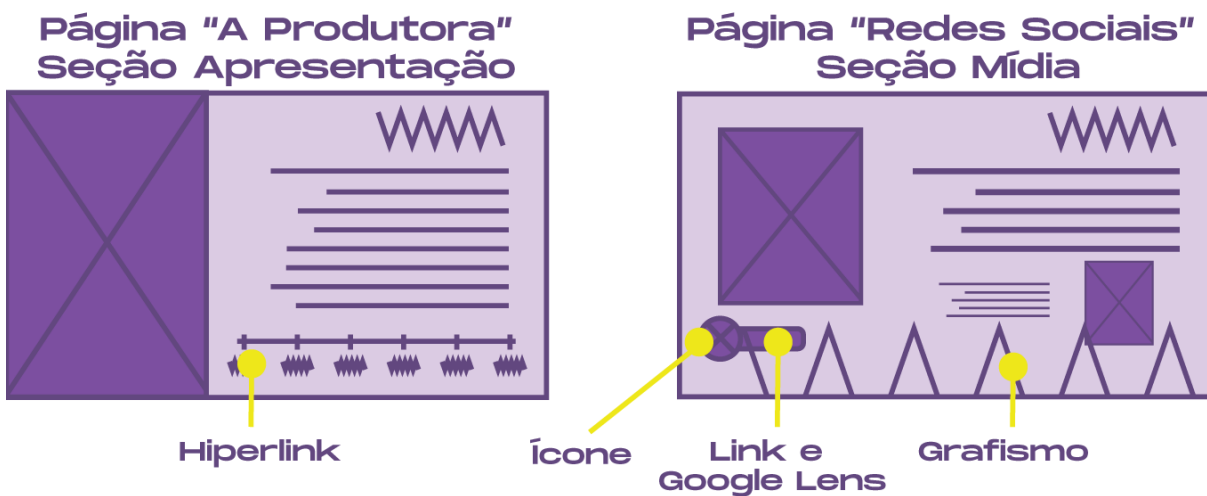
Figura 21: Detalhamento do wireframe da capa, da seção “Apresentação” e mancha gráfica da apresentação visual.



Fonte: desenvolvida pela autora.

Para atender os requisitos de projeto, como é possível ver na figura 22, foi estabelecido dimensões padrão para as imagens utilizadas na apresentação, a fim de permitir futuras atualizações de forma mais conveniente. Isso envolve a definição de tamanhos consistentes que sejam compatíveis com a função nativa de substituição de imagem, evitando assim dimensionamentos que possam afetar o layout ou causar distorções visuais indesejadas.

Figura 22: Detalhamento do wireframe das seções “Apresentação” e “Mídia” da apresentação visual.



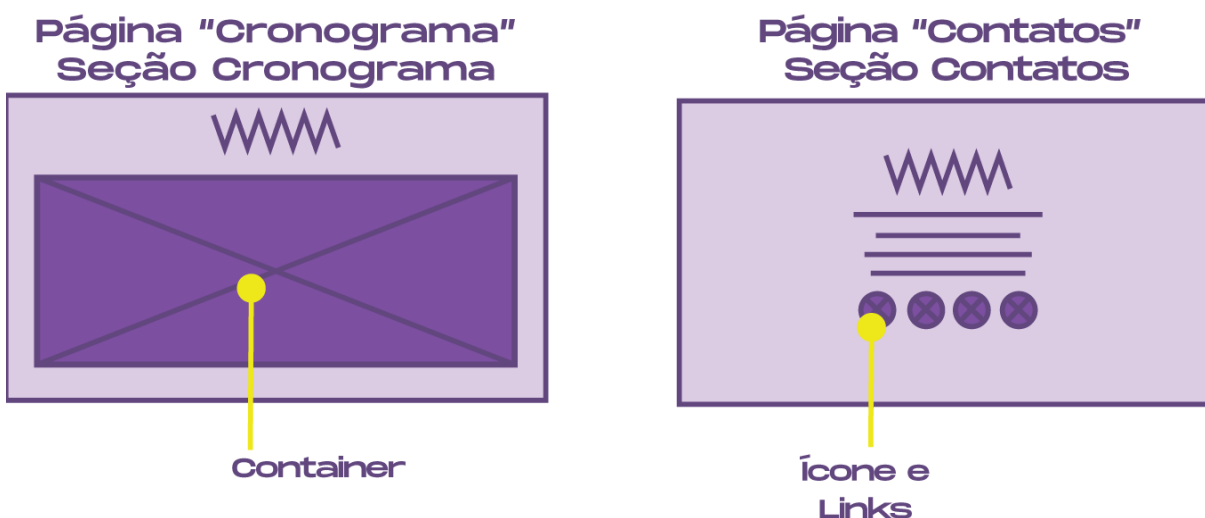
Fonte: desenvolvida pela autora.

Com o objetivo de aprimorar a usabilidade, foram implementados hiperlinks no documento de PDF da apresentação (figura23) , visando facilitar a navegação e torná-la mais prática e eficiente tanto para o apresentador quanto para os usuários que manipulam o material fora das ocasiões de apresentação ao vivo. Esse recurso é especialmente útil devido à capacidade de documentos em formato PDF permitirem essa aplicação preservando a interatividade dos links. Dessa forma, os usuários poderão desfrutar dessa propriedade ao acessar os hiperlinks mesmo em outros contextos.

Para transformar a apresentação em uma experiência transmídia e interativa, mesmo se houver a necessidade de impresso, foi incluído elementos de conectividade, tais como hashtags, arrobas e links encurtados, que poderão ser acessados por meio da indicação visual através do ícone do Google Lens. Esses elementos visam adicionar benefícios de interatividade e conectividade à apresentação, permitindo que os usuários explorem conteúdos relacionados e acessem recursos adicionais por meio dessas referências.

Na seção de Contatos, foi implementado um recurso para possibilitar acesso rápido aos canais mencionados. Incluindo assim links relevantes para a plataforma de acesso. Além disso, ícones foram adicionados para cada contato solicitado, permitindo acesso direto ao toque ou via Google Lens, para proporcionar uma experiência ágil e eficiente.

Figura 23: Detalhamento do wireframe das seções “Cronograma” e “Contatos” da apresentação visual.

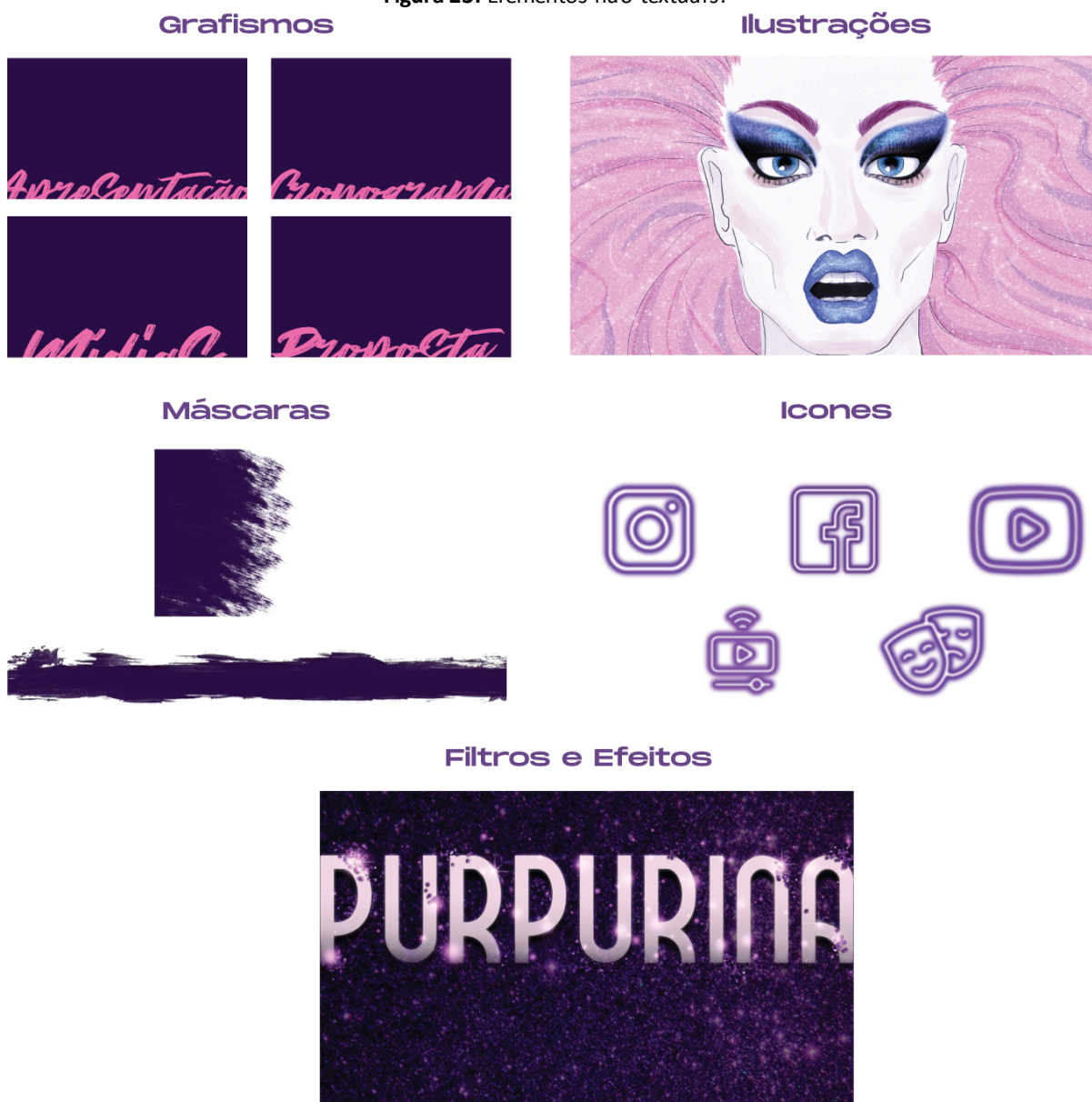


Fonte: desenvolvida pela autora.

Elementos gráficos não-textuais

Ao analisar os mapas mentais, foram identificados os elementos gráficos mais representativos e recorrentes nas produções do Purpurina, como logotipos, ilustrações, imagens, elementos de destaque, entre outros. A partir desses objetos, foi possível extrair bem como desenvolver uma seleção inicial de elementos gráficos não-textuais que refletem a identidade visual da marca alinhados com seu posicionamento e propósito.

Figura 23: Elementos não-textuais.



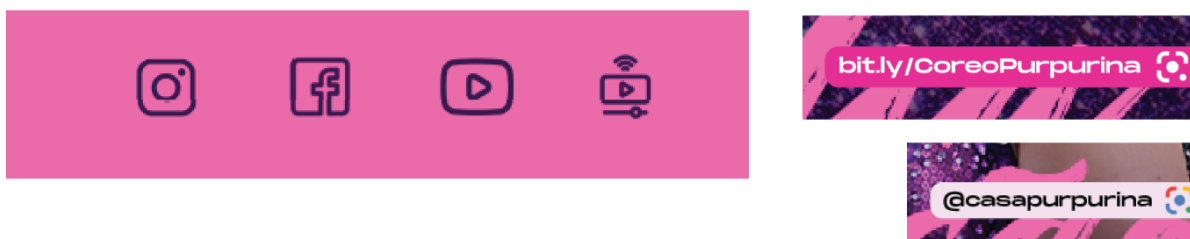
Fonte: Compilado desenvolvido pela autora².

Funcionalidades e elementos interativos

Na etapa de interatividade, foram aplicados hiperlinks e links estratégicos no PDF da apresentação visual (figura 24), a fim de possibilitar uma navegação eficiente pelos conteúdos relacionados e facilitar o acesso a fontes externas relevantes para uma compreensão mais profunda. Até mesmo para uma eventual necessidade de conferir as mídias e demais canais de comunicação do projeto Purpurina. Além disso, a indicação do “Google Lens” foi incorporado ao *layout* através de ícone, para permitir a identificação de interatividade da apresentação, enriquecendo a experiência do usuário e tornando o conteúdo mais acessível e interativo.

² Grafismos, ícones, máscaras, filtros e efeitos foram desenvolvidos e aplicados pela autora, e ilustração bem como logotipo são elementos desenvolvidos pelo projeto transmídia Purpurina 2020.

Figura 24: Funcionalidades interativas da apresentação visual.
Hiperlinks, Links e Google Lens



Fonte: desenvolvido pela autora.

3.3 Fase executiva

3.3.1. Diagramação

É aqui na etapa de diagramação em que todas as estratégias de design e os requisitos do projeto são traduzidos em uma forma visual coesa e impactante. A diagramação não se limita apenas à disposição estética dos elementos, mas é uma ponte que conecta o conceito do Purpurina à sua apresentação, tornando-o atraente e convincente para potenciais patrocinadores. Portanto, essa etapa foi fundamental para garantir que a mensagem e a identidade visual do projeto sejam representadas de forma eficaz, tornando a coleta de patrocínio mais viável e bem-sucedida.

3.3.1.1. Fechamento de arquivo, prototipação, especificações do projeto e estudo de viabilidade

A estratégia empregada neste projeto foi uma diagramação hierarquizada, cuidadosamente planejada para melhorar a densidade informacional do projeto transmídia na apresentação. Essa abordagem baseou-se na organização e disposição metódica de elementos textuais e visuais. Nas figuras a seguir, podemos observar os layouts da apresentação visual, nos quais a diagramação foi aplicada de modo a permitir que imagens, ícones e textos interajam harmoniosamente, superando as limitações de margens convencionais. O resultado é uma sequência visual que direciona a atenção do espectador de maneira estruturada e intuitiva, garantindo uma experiência de leitura fluida e envolvente.

Além disso, com o objetivo de atender aos requisitos de impacto visual, optou por aplicar o efeito de pincel em fotografias para atribuir desempenho de modo significativo no projeto com efeito de brilho e muita luminosidade, como podemos ver na capa (figura 25). Pois essa escolha visa ampliar a qualidade artística das mídias desenvolvidas dentro do contexto da narrativa transmídia do Purpurina, conferindo-lhes um aspecto mais destacado e impactante. Além disso, esse efeito foi harmonizado com base nos grafismos da apresentação, os quais foram desenvolvidos por meio da “rasterização” com uso do software “Adobe Illustrator” da tipografia “Holden Brush” e aplicados de forma integrada, atravessando até mesmo o rodapé (figura 26). A coerência e a fluidez conceitual foram

mantidas ao longo de todo o material, contribuindo para uma experiência estética consistente.

Figura 25: Capa da apresentação.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 26: Layout da página "A Produtora".



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 27: Layout da página “O Projeto”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 28: Layout da página da apresentação de criadores.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Para lidar com os diversos impactos visuais presentes na apresentação e, ao mesmo tempo, atender estrategicamente aos requisitos de manter o tom de voz do Purpurina, que incluem os conceitos de suavidade, diversão e humor, foi incorporada a página de

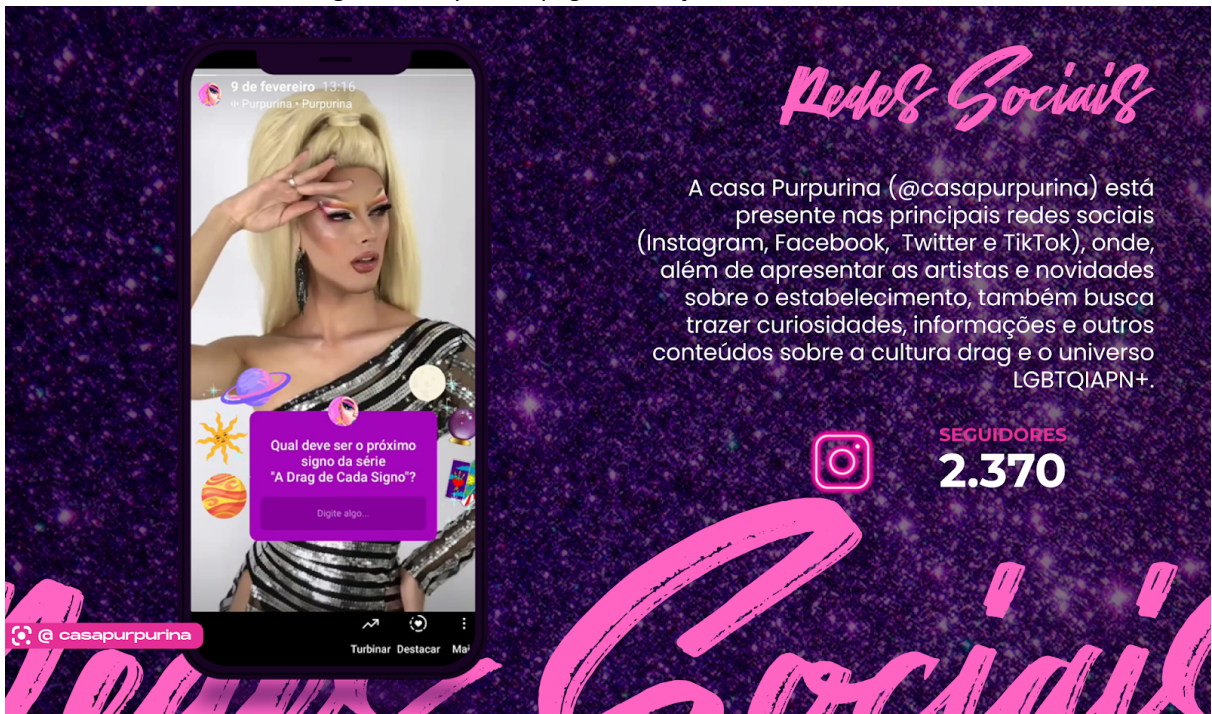
encerramento um layout com um espaço limpo e equilibrado. Essa página tem a função de proporcionar um momento de assimilação após a exposição de elementos visuais impactantes. Além disso, ela cria a oportunidade de incluir diálogos curtos e coloquiais, que fazem parte do repertório “Pajuba”, demonstrando as interações significativas que o projeto tem com a comunidade LGBTQIAPN+. Dessa forma, a apresentação equilibra sua capacidade de cativar visualmente com a manutenção da identidade e da linguagem características do projeto Purpurina.

Figura 29: Layout da página de seção “Mídias”.



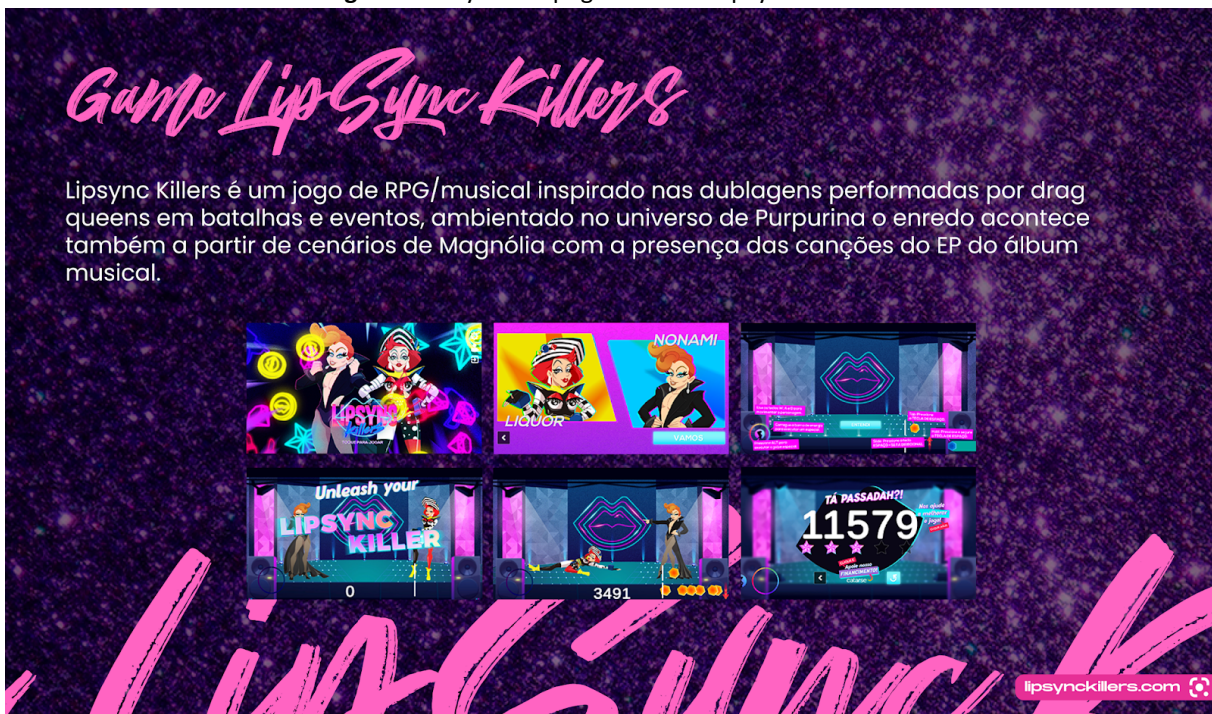
Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 30: Layout da página de seção “Redes Sociais”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 31: Layout da página “Game LipSync Killers”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 32: Layout da página “Lyric Vídeo”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 33: Exemplo de layout “Vídeo Coreográfico”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 34: Layout da página “Concurso Purpurina”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 35: Layout da página “Videoclipe Arco-Íris”.



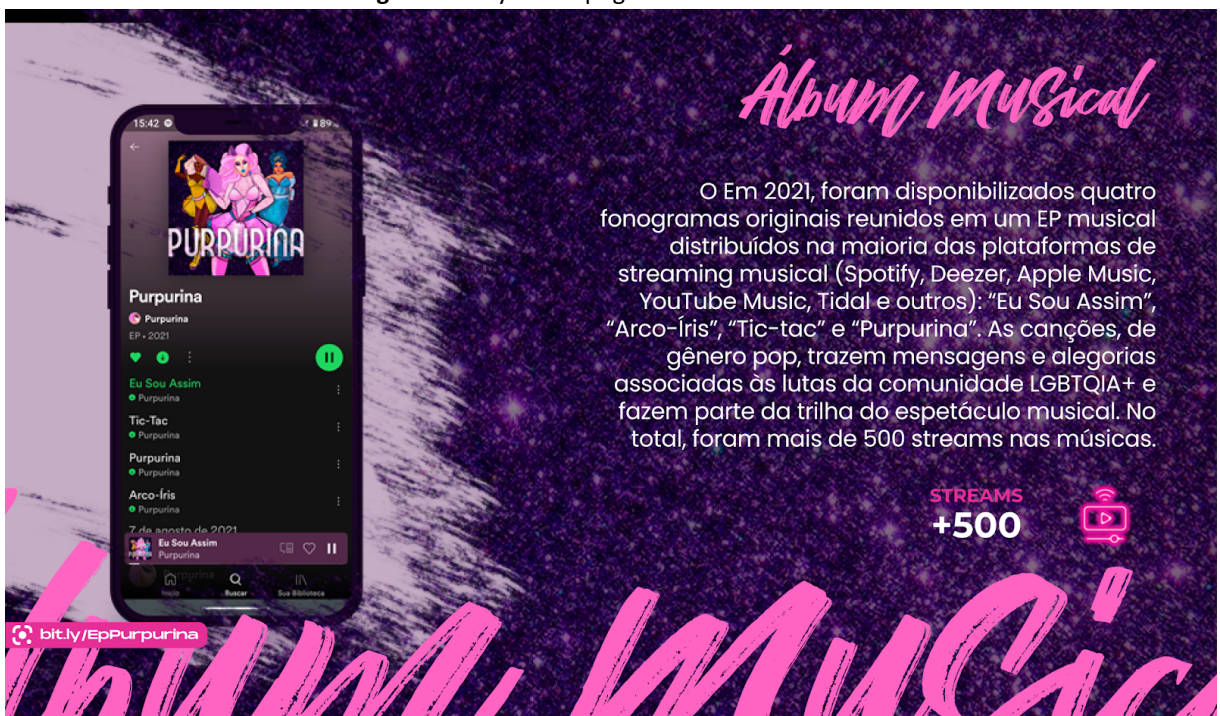
Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 36: Layout da página “Festival Purpurina”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 37: Layout da página “Álbum Musical”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 38: Aplicação de máscara nas imagens.



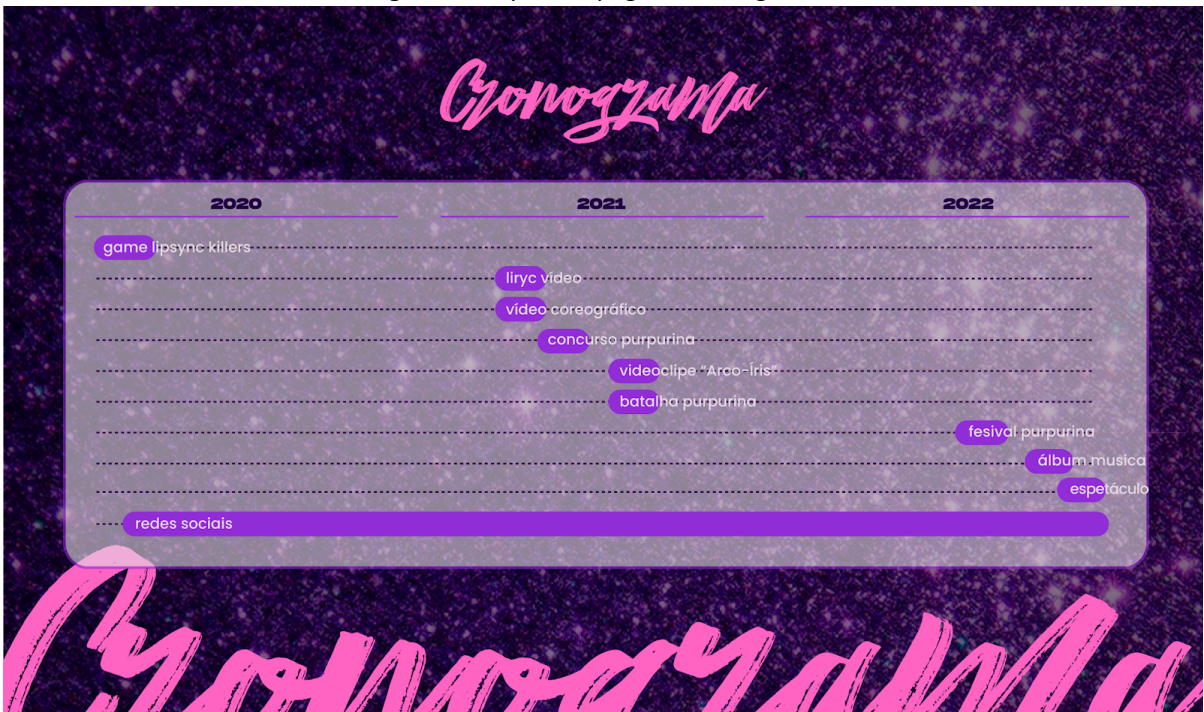
Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 39: Layout de seção, página "Cronograma".



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 40: Layout da página “Cronograma”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 41: Layout da seção, página “Proposta”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 42: Layout da página “Proposta”.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

Figura 43: Layout final da apresentação visual.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

3.3.1.2. Materialização

Na fase de materialização final e criação do protótipo, bem como na etapa de fechamento da arte final, foi empregado o *software* “Adobe Illustrator”, para a concretização deste projeto, com o emprego de formato de 3840 pixels de resolução para o lado mais

longo das dimensões em paisagem. Para garantir a precisão da diagramação, o arquivo de protótipo foi meticulosamente configurado com a ajuda de linhas guias, assegurando que todas as delimitações estivessem alinhadas. Os layouts foram estruturados de forma a possibilitar edições futuras sem comprometer as definições originais de diagramação. Nesse processo, as caixas de texto foram configuradas com suas respectivas definições tipográficas, enquanto os elementos gráficos visuais foram organizados em contêineres, permitindo a vinculação futura de imagens, fotografias, vetores e outras mídias, integradas ou não, com ferramenta auxiliar como o Photoshop, também utilizados neste trabalho.

Ao avançarmos para a etapa de fechamento da arte final, a partir do arquivo de protótipo, foi salvo novo arquivo onde todas as fontes foram convertidas em curvas para garantir a fidelidade da forma tipográfica em qualquer dispositivo. Além disso, os elementos gráficos, incluindo imagens e elementos com efeitos, passaram por um processo de rasterização, adotando o sistema de cores RGB para otimizar a visualização em telas de dispositivos. Por fim, o material foi salvo no formato PDF X-4, recomendado pela Adobe devido à sua capacidade de preservar a qualidade das imagens e suportar transparências, mesmo com uma alta taxa de compactação.

Figura 35: Protótipo apresentação visual para captação de patrocínio do projeto transmídia Purpurina.



Fonte: Desenvolvida pela autora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto, representa uma iniciativa desafiadora diante da carência de referências específicas para uma análise no âmbito do segmento de captação de patrocínios. Desta forma, a metodologia proposta por Bruce Archer, adaptada por Fuentes (2006), foi relevante por oferecer um suporte teórico e prático e sólido para o desenvolvimento deste projeto.

A aplicação das metodologias mencionadas permitiu a construção de uma apresentação visual coesa, estrategicamente concebida para refletir os valores, a diversidade e a exuberância presentes no universo da Transmídia Purpurina. A análise conceitual, a estruturação hierárquica, a organização adequada do conteúdo foram fatores essenciais para alcançar os objetivos traçados. Estes elementos de análise, se tornaram guia para definição das ideias no desenvolvimento gráfico associado aos conceitos centrais do Purpurina e dos requisitos de projeto, resultando em uma apresentação visual essencial para atender as demandas de captação de patrocínios.

Durante este projeto, foi possível vivenciar uma experiência enriquecedora, não apenas do ponto de vista acadêmico, mas também pessoal. A experiência no universo da Transmídia Purpurina e a contribuição para a construção de uma sociedade mais inclusiva e tolerante em relação às questões de gênero foram desafios empolgantes e engrandecedores. Este projeto reafirmou a importância do design não apenas na criação de produtos, mas também no fortalecimento e sucesso de produções culturais, especialmente aquelas que têm uma importância social significativa.

Assim, acredito que os objetivos propostos foram alcançados neste projeto, ao buscar soluções às questões relativas à captação de patrocínio no contexto da Transmídia Purpurina. Desejo que esta estratégia de apresentação visual possa ser útil para a captação de recursos e que contribua significativamente para o crescimento e consolidação do projeto Transmídia Purpurina no cenário cultural, levando consigo sua mensagem de inclusão e diversidade a um público mais amplo e consciente. Esta jornada no desenvolvimento deste projeto foi um marco importante na minha formação acadêmica, proporcionando um aprendizado valioso sobre o papel transformador do design na sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

1. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. (Coleção Fundamentos do design). Tradução de: Osvaldo Antonio Rosiano.
2. RUBIM, Linda. Produção cultural. In: RUBIM, Linda (orgs.); BARBALHO, Alexandre; RUBIM, Antonio Albino Canelas... (et al.) Organização e Produção Cultural. Salvador: EDUFBA; FACOM/CULT, 2005. 186p. (Coleção sala de aula).
3. WALLER, Robert. Graphic literacies for a digital age. In: SPIERKERMANN, Erick. Information design: research and practice. New York: Routledge, 2017.
4. SENS, André Luiz. Diagrama mapa do mundo “Purpurina”. Relatório Documentação TRADE Purpurina - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. (Não publicado). Acesso em: 22 maio. 2023.
5. HAESBAERT, R; LIMONAD, E. O território em tempos de globalização. In: Revista Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas e outras coisas. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/49049> . Acesso em: 09 de outubro de 2023.