

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

PEDRO HENRIQUE DA VEIGA RODARTE VALE

**DESIGN E DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
O USO DE PERSONAGENS PARA UM CONSULTÓRIO PEDIÁTRICO
MAIS HUMANIZADO**

Goiânia

2023

PEDRO HENRIQUE DA VEIGA RODARTE VALE

**DESIGN E DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
O USO DE PERSONAGENS PARA UM CONSULTÓRIO PEDIÁTRICO
MAIS HUMANIZADO**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Genilda Alexandria

Goiânia

2023

PEDRO HENRIQUE DA VEIGA RODARTE VALE

**DESIGN E DESENVOLVIMENTO INFANTIL:
O USO DE PERSONAGENS PARA UM CONSULTÓRIO PEDIÁTRICO
MAIS HUMANIZADO**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof.^a Dr.^a Genilda Alexandria

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof.^a M. Ana Paula Neres de Santana Bandeira

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof Dr. Cláudio Aleixo Rocha

Universidade Federal de Goiás

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, em primeiro lugar, a Deus que todos os dias me forneceu a força e esperança necessárias não só para trabalho, mas para todos os outros. Também O agradeço por ter me dado a família a qual nasci, a quem sou imensamente grato. De modo especial agradeço meus pais, irmãos, avó e todos os outros que, de alguma maneira, influenciaram o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço a minha orientadora, professora doutora Genilda Alexandria, que sempre me apoiou e nunca deixou de acreditar em mim e em minhas capacidades, mesmo quando eu mesmo já não acreditava. Obrigado por ser como uma âncora nesses últimos meses conturbados e cheios de ansiedade, sempre me esperando com palavras de acalento e esperança.

Também gostaria de agradecer os meus amigos, que me acompanharam durante toda essa jornada acadêmica, tornando-a mais leve com momentos de conforto, risadas, entendimento e respeito mútuos. Sou muito grato que as nossas caminhadas se encontraram e que pudemos ter compartilhado um pouco de nossas vidas juntos.

Por fim, agradeço de modo especial aos meus primos mais novos: Melissa, Helena, Ana Laura, Larissa, Maria Clara, José Neto, Rafaela, Catarina, Augusto, Theo e Marina, que foram as minhas musas, inspirando o presente trabalho, sendo o principal motivo de sua existência. Espero que um dia todos fiquem orgulhosos do que eles inspiraram... assim que eles aprenderem a ler, é claro.

RESUMO

O presente trabalho, composto por uma pesquisa e um projeto de design, tem como objetivo pesquisar e entender como o design, mais especificamente o design de personagens, se relaciona com a criança e com o seu desenvolvimento, em busca de usá-lo como instrumento para tentar resolver algum possível problema encontrado. Através de observações, pesquisas e entrevistas, foi notado que o ambiente do consultório médico é extremamente presente na vida infantil, mas que também é a causa de diversos problemas como medos, traumas e ansiedades, que podem desencadear sérios problemas para no futuro. A antítese para essa situação é a chamada humanização do consultório médico, processo no qual o paciente passa a ser a figura central da consulta, com compaixão, paciência e respeito. Para o trabalho em mãos, foi levantada a questão “como o design pode servir como instrumento para a construção de um consultório pediátrico humanizado?”, o qual a resposta foi proposta na forma de um trabalho consistente na criação de três personagens de caráter pedagógico que, aplicados ao consultório médico através de objetos de design, têm como objetivo criar laços afetivos com a criança, fazendo com que o consultório deixe de ser um ambiente frio e repleto de emoções e conotações negativas e passe a ser um ambiente no qual ela se sinta segura, acolhida e feliz.

Palavras-chave: design, personagens, humanização, pediatria, desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

The present study, comprised of research and a design project, aims to investigate and comprehend how design, specifically character design, relates to children and their development, seeking to employ it as a tool to potentially address certain issues. Through observations, research, and interviews, it was observed that the medical office environment significantly impacts a child's life, yet also contributes to various issues such as fears, traumas, and anxieties, which may lead to serious problems in the future. The antidote to this situation is termed the humanization of the medical office, a process wherein the patient becomes the central figure in the consultation, approached with compassion, patience, and respect.

The focus of this work raises the question, 'How can design serve as a tool for constructing a humanized pediatric clinic?' The response proposed takes the form of a comprehensive endeavor involving the creation of three pedagogical character designs, applied within the medical office through design objects. These characters aim to establish emotional connections with the child, transforming the clinic from a cold environment laden with negative emotions and connotations into a space where they feel secure, welcomed, and joyful.

Keywords: design, characters, humanization, pediatrics, child development.

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
1. INTRODUÇÃO.....	8
2. O DESIGN, A CRIANÇA E O CONSULTÓRIO PEDIÁTRICO.....	9
2.1. O Desenvolvimento Infantil.....	10
2.2. O Consultório Pediátrico.....	12
2.3. Indicativo de Projeto.....	14
2.4. Entrevista.....	15
2.5. Briefing.....	17
2.6. Estudo de Caso: Zé Gotinha.....	19
3. O PROJETO.....	26
3.1. Fichas de Personagem.....	27
3.2. Naming.....	30
3.3. Painéis Semânticos.....	31
3.4. Estilo de Desenho.....	35
3.5. Cores.....	52
3.6. Formas.....	54
3.7. Aplicações.....	58
3.7.1. Cartas dos Sentimentos.....	58
3.7.2. Distintivos.....	65
3.7.3. Bonecos.....	73
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
REFERÊNCIAS	81

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso, consiste em uma monografia e um projeto de design que desenvolvem um estudo a respeito da relação entre o design de personagens, o desenvolvimento infantil e a humanização de consultórios pediátricos. A pesquisa foi motivada inicialmente por vivências pessoais experienciadas nos últimos anos, as quais serão descritas em um breve relato a seguir.

Faço parte de uma família bem grande, na qual meus pais possuem muitos irmãos e todos esses possuem muitos filhos, os quais são todos muito mais velhos do que eu. Por muitos anos eu e meus irmãos reinávamos como os mais novos da família, mas, quando estávamos entrando na vida adulta, esse cenário mudou repentinamente quando meus primos se casaram: um por um, com meses de diferença, meus primos começaram a ter filhos, e o que por muito tempo foi uma terra deserta da presença infantil, após um verdadeiro “baby boom”, agora se aflora com a presença de mais de dez crianças de idade similar.

Observando meus novos primos, bem como seus pais, consegui identificar detalhes da vida cotidiana das crianças que para muitos podem passar despercebidos e, como designer, consegui identificar as diferentes maneiras que o design está presente na realidade infantil e, mais ainda, problemas onde o design pode se encontrar como uma possível solução. Descobri que o design se mostra fundamental para a vida das crianças e seu bom desenvolvimento criativo, atuando em diferentes questões como o entretenimento, aprendizado e até o bom desenvolvimento motor. Nesse processo de observação, o que mais me chamou atenção foi a profunda relação que as crianças possuem com personagens, e as diferentes maneiras as quais se interagem com eles.

Outra descoberta que, para mim, se mostrou igualmente impactante foi grande presença do consultório pediátrico nas vidas das crianças, e como as percepções delas variam em um espectro emocional de enorme amplitude. A verdade é que, como pude observar, as crianças ainda têm medo de ir ao médico, representando em suas mentes um ambiente frio, impassivo e assustador, que traz consigo notícias ruins, inconveniências e doenças,

realidade que pode gerar sérios problemas a um bom desenvolvimento emocional e psicológico através de traumas e ansiedades que as acompanharão para o resto da vida.

Por meio de pesquisas, observações e entrevistas, busquei responder o questionamento: de que maneira o design pode influenciar positivamente as crianças dentro do consultório pediátrico?

2. O DESIGN, A CRIANÇA E O CONSULTÓRIO PEDIÁTRICO

O design é uma área do conhecimento muito interessante por possuir várias subdivisões e conceitos próprios que possibilitam uma pessoa dedicar sua vida ao estudo a ramificações como design gráfico, de ambientes, moda, e interfaces, por exemplo, e mesmo assim nunca nem ao menos chegar perto de aprender tudo o que se tem a oferecer. Mas, diferente das outras áreas do conhecimento, o design possui uma característica muito especial que garante que seus conceitos e aplicações sejam verdadeiramente inacabáveis: o design é multidisciplinar. Sua amplitude de expertises e conceitos os quais abrange faz com que consiga se relacionar com qualquer área com certa facilidade, por mais científica ou filosófica que seja, dependendo apenas da necessidade em mãos.

Devido a essa natureza multidisciplinar, o design está presente em praticamente todas as áreas da vida cotidiana. Ao olhar para um anúncio nas redes sociais, ao segurar um copo de café no trabalho, ao sentar-se na fila de espera do hospital, em tudo se encontra design. Na vida das crianças não poderia ser diferente. Para a realidade infantil, talvez não seja exagero afirmar que o design é até mais presente do que ele é na vida adulta, visto que tudo que é estampado com a rotulagem de “infantil” foi especialmente pensado e programado para esse público, sendo isso design e sendo isso muito do que elas consomem e se relacionam.

Com exemplos mais concretos, brinquedos, roupas, livros e desenhos animados são todos objetos que explicitam a intrínseca relação que o design possui com as crianças, porém, para os fins deste trabalho, será chamada a atenção para uma vertente do design específica: o design de personagens. O design de personagens se define pela criação e estabelecimento de narrativas textuais e visuais que visam atender necessidades específicas pertencentes a um determinado público e meio de transmissão, culminando tipicamente em um desenho com estilos, personalidades e histórias únicas (BREDEKODE; GELPKE, 2018), sendo ele extremamente presente no dia a dia das crianças.

Bonecos, animações, livros ilustrados, fantoches, fantasias e até mesmo materiais escolares são todos exemplos que podem até parecer irrelevantes, mas mostram de como o uso de personagens possui uma relação profunda com o cotidiano da criança. Com certa ousadia, é possível dizer que os personagens são uma das vertentes do design que mais profundamente se relacionam com o íntimo das crianças, visto que, além de sua presença inescapável, os personagens representam uma peça-chave no desenvolvimento infantil. É por intermédio deles que a criança exerce sua criatividade e, por meio de brincadeiras e histórias, desbloqueia lições fundamentais para um bom desenvolvimento criativo, pedagógico, emocional, psicológico e social (PINHEIRO, 2019).

2.1. O desenvolvimento infantil

Para entender a criança em toda sua complexidade, com suas sutilezas e particularidades, é necessário primeiro compreender as complexas, sutis e particulares etapas de seu desenvolvimento. O desenvolvimento infantil, infelizmente, não é algo tão fácil de se entender e categorizar, visto que cada criança é única, assim como o crescimento de cada uma delas. O desenvolvimento infantil é ditado por inúmeros fatores, como por exemplo o lugar em que vive, condição social, socialização, convivência familiar etc. Com isso, a multiplicidade de vivências apresentadas na infância pode até parecer um fator que dificulta o estudo da área, mas, ao contrário, ela a torna um campo amplo e ricamente diversificado, aceitando diversas falas, métodos e abordagens diferentes que se contradizem, mas que ao mesmo tempo se complementam. Para este trabalho, serão focadas as teorias e ensinamentos de três importantes estudiosos, referências no campo do desenvolvimento infantil. São eles: Jean Piaget (1896-1980), Lev Vygotsky (1896-1934) e Maria Montessori (1870-1952), importantes figuras do pensamento construtivista (InfoEscola, [s.d.]).

Jean Piaget foi um importante biólogo, epistemólogo e psicólogo suíço, que revolucionou a maneira de abordar o desenvolvimento de crianças e adolescentes. Através da observação de seus filhos e de outras crianças e, dispondo-se de seus conhecimentos como biólogo, Piaget teorizou o que se tornaria um dos pilares para o entendimento do desenvolvimento infantil: a Epistemologia Genética (Ufrgs, 2023). Sua teoria, a Epistemologia Genética defende que o ser humano passa por várias etapas de desenvolvimento ao longo de sua vida, à medida que a criança vai adquirindo conhecimento, começando no nascimento e se encerrando apenas com a morte (Ufrgs, 2023). Segundo o pensador, o conhecimento não pode ser simplesmente

transferido de uma pessoa para outra: precisa ser construído individualmente (Wisnieski, 2022). Dessa forma, a aprendizagem se dá à medida que a criança interage com o meio e processa essas novas informações de acordo com o conhecimento previamente adquirido.

Muito relacionado com o trabalho de Piaget, o psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky também defendia que o conhecimento se dá pela interação do sujeito com o meio, porém, o trabalho do autor complementa a teoria individualista do epistemólogo ao apresentar a socialização ao processo de desenvolvimento das crianças. Para o psicólogo, a evolução e o aprendizado infantil ocorrem quando a criança interage com diferentes ambientes, situações e pessoas (FRAZÃO, [s.d.]). Em outras palavras, para a teoria vygotskiana “o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem”, teoria que mais adiante foi nomeada “Sócio Construtivismo”.

No pensamento socioconstrutivista, é incentivada a proposição de atividades interativas e uma escuta ativa sobre as necessidades das crianças, respeitando seus limites e individualidades. No método, a criança aprende ao interagir com o ambiente a sua volta, mas a participação e supervisão de um adulto é fundamental. À medida que a criança vai tendo contato com novas atividades, habilidades e informações, com a participação de um adulto que garante um ambiente seguro, ela consegue internalizar e se apropriar dessas experiências, tornando-o voluntário e independente (BOIKO; ZAMBERLAN, 2001). Em resumo, pode-se afirmar que para o método socioconstrutivista, o desenvolvimento é dado pelo exercício da socialização das crianças no meio em que elas vivem, respeitando sempre suas particularidades e individualidades.

Relacionando-se com ambas as linhas de estudo apresentadas até aqui, a italiana Maria Montessori ajudou a revolucionar a área de estudo ao introduzir mais um campo de interesse à análise do desenvolvimento infantil, além dos campos social e psicológicos: o campo natural. Médica e pedagoga, a italiana desenvolveu o que eventualmente se tornaria o “Método Montessoriano” enquanto tratava crianças pobres e com transtornos mentais, tidas como “difíceis”. Após observá-las ao decorrer dos anos, percebeu que a infância deve ser tida como um período a parte da vida adulta, estudada de forma independente e entendendo quais os melhores passos que podem ser dados até que a criança atinja a maturidade em seu desenvolvimento (FERNANDES, 2020).

O método de Montessori foi inicialmente formulado após a médica, observando suas crianças e pacientes, acreditar que um dos motivos da dificuldade de um desenvolvimento “correto”, ou seja, mais parecido com as demais crianças, se dava pela falta de visão pela sua individualidade e o uso de materiais adequados. Ela defendia um ensino humanizado em uma época repleta de castigos corporais na educação, em que a criança fosse livre para dispor de sua criatividade e imaginação natural ao descobrir o mundo com as próprias mãos. Com o auxílio de brinquedos e ambientes especialmente planejados para proporcionar uma experiência interativa, a criança aprende e se desenvolve com as “próprias regras” respeitando o próprio tempo, corpo, personalidade e liberdade, mas também sempre sendo supervisionada por um adulto, que a estimula com meios lúdicos e criativos (PEREIRA, [s.d.]).

Entendidas as teorias acerca do desenvolvimento infantil apresentadas, compreende-se que o respeito às individualidades de cada criança e o incentivo a uma busca direta e ativa do conhecimento são unanimemente tidas como fundamentais no processo de crescimento e amadurecimento infantil, devendo essa ser a principal preocupação daqueles que lidam cotidianamente com crianças. Analogamente, também é compreendido que a relação da criança com o ambiente possui um papel fundamental e indispensável na construção do conhecimento e do bom desenvolvimento infantil.

2.2 O consultório pediátrico

Um ambiente muito presente na infância é o consultório pediátrico, dado que as crianças precisam ser levadas ao médico de maneira periódica durante todo o período infantil. Infelizmente, durante anos o ambiente médico foi tratado apenas como uma formalidade, onde era visto a doença e não a pessoa que estava doente, sendo ele um ambiente frio e estritamente profissional, (LINS; *et al*, 2005). Em consequência dessa realidade, as crianças sofreram de um modo especial, visto que um ambiente tão presente em vidas era tão desprovido de ternura, aconchego e entendimento, e ainda por cima muitas vezes acompanhado de doenças e mal estares. Para elas, o consultório virou uma fonte de medo, insegurança e ansiedade.

Para combater essa realidade, nas últimas décadas vêm sendo implementados diversos programas que buscam disseminar a humanização no ambiente médico. Conceitualmente, pode-se dizer que a

“Humanização significa humanizar, tornar humano, dar condição humana a alguma ação ou atitude, humanar. Também quer dizer ser benévolo, afável, tratável. É realizar qualquer ato considerando o ser humano como um ser único e complexo, onde está inerente o respeito e a compaixão para com o outro” (CISAMAPI, [s.d.]).

Em teoria, a humanização no consultório médico parece perfeita, sendo até mesmo motivo de incredulidade da existência de profissionais que não a vivem, especialmente na área pediátrica, mas infelizmente essa é a verdade. Diversos profissionais, assim como pais e mães, defendem uma postura mais conservadora e impessoal para a medicina, existindo até mesmo casos de profissionais que foram demitidos por defender uma postura humanista (ASSIS, 2023).

Figura 1: Imagem de um consultório pediátrico humanizado 1



Fonte: Amo Decorar, [s.d.]. Disponível em: <https://amodecorar.com/decoracao-para-consultorio-de-pediatria/> Acesso em 08 dez. 2023

Figura 2: Imagem de um consultório pediátrico humanizado 2



Fonte: Páprica Arquitetura e Interiores, 2021. Disponível em

<https://paprkaarquitetura.com.br/portfolio/apartamento-sr/> Acesso em 08 dez. 2023

A persistência da resistência ao atendimento humanizado, especialmente no consultório pediátrico acarreta sérias consequências para o bom desenvolvimento infantil, podendo gerar uma infinidade de traumas, medos e ansiedades que acompanharão a criança ao longo de toda a sua vida. Para o bem das crianças, a humanização necessita ser a norma na consulta pediátrica e, como este é um trabalho de design, pondera-se a pergunta: como o design pode ajudar na construção de um consultório pediátrico mais humanizado, focado no melhor desenvolvimento infantil? Devido à conexão profunda com o próprio desenvolvimento infantil, o design de personagens pode ser uma boa solução para esse problema.

2.3. Indicativo de projeto

Para responder o questionamento levantado, é necessário pensar como um possível personagem poderia ser incorporado ao ambiente do consultório médico. São inúmeras possibilidades, mas para um projeto frutífero, é fundamental que o personagem atenda necessidades específicas próprias de todos aqueles que estão inseridos no ambiente: o profissional pediatra, o responsável e, de maneira

central, a criança. Para tanto foram realizadas pesquisas, análises de similares e entrevistas com pais e profissionais para a obter uma maior compreensão das necessidades do projeto. Elas foram sintetizadas e expressas nos tópicos a seguir.

2.4. Entrevista

Para melhor entender as necessidades do projeto, bem como os detalhes do dia a dia de um consultório pediátrico e de questões comportamentais das crianças quando inseridas nesse ambiente, foram realizadas algumas entrevistas com profissionais médicos pediatras e com mães de crianças de idades entre zero e doze anos. A partir das respostas obtidas dos entrevistados, foi montada uma entrevista modelo para melhor expor, entender e catalogar a realidade vivida dentro do consultório, o qual se encontra disponível na íntegra a seguir:

1. “O lúdico é um fator importante a ser considerado na pediatria?”

Os médicos entrevistados afirmam que o lúdico é de fundamental importância para sua área de trabalho, visto que é a partir da imaginação que se consegue traçar uma conexão entre médico e paciente.

2. “Qual a importância do ato de brincar na área médica-pediatra?”

A partir das respostas obtidas, vê-se que brincar é de extrema importância, não só para a área médica, como para todo o universo infantil, visto que todo ele gira em torno da habilidade que a criança tem de se dispor de sua imaginação para interagir com o mundo a sua volta. No consultório, o brincar pode ser usado como uma distração ou até mesmo como ferramenta para captar a atenção da criança ou para trazer leveza a momentos difíceis.

3. No consultório, dispõem-se de itens como brinquedos, gibis, livros, materiais de desenho, quebra cabeça etc.?

Dispõem-se de objetos de design que estimulam o raciocínio lógico e criatividade das crianças, como quebra-cabeças, bonecos e desenhos pedagógicos. As crianças gostam particularmente de brinquedos que fazem barulho e que as permitam criar suas próprias

histórias. Também deixam explícita a necessidade desses brinquedos de serem rápidos e fáceis de se manusear, diferente de lápis de cor, por exemplo, que tomam o breve tempo da consulta e podem fazer muita bagunça no consultório.

4. O uso de objetos de design no consultório pediátrico produz algum resultado notável?

Segundo os resultados obtidos, é possível inferir que os objetos de design são os responsáveis por trazer leveza e familiaridade ao consultório, os quais sem eles a dinâmica da consulta seria fria, o que não funciona quando se trabalha com crianças. Para que a consulta seja frutífera, a criança precisa gostar de onde está.

5. A criação de personagens voltados ao público de crianças com problemas complexos de saúde seria de algum auxílio e/ou relevância?

Sim, e tal personagem pode atuar na criação de um vínculo afetivo, não apenas com ele, mas também com o consultório e o profissional em si, facilitando as consultas como mencionado, mas também ajudar a criança a melhor conviver consigo mesma dentro da realidade de algum diagnóstico.

6. Há, ao brincar no consultório, uma certa “fuga da realidade” ao dispor de sua imaginação?

Tal fuga aconteceria em casa, dada a curta janela de tempo da consulta. Sendo assim, o personagem não precisa necessariamente remeter ao ambiente médico em sua aparência ou apresentação para lembrar a criança da situação em mãos, visto que a própria situação não deixa sua atenção ir muito longe.

7. Na área pediátrica, há alguma preocupação especial com o desenvolvimento emocional e psicológico das crianças?

Comparado com o que era no passado, há certa preocupação com o desenvolvimento psicológico infantil, mas ele é muitas vezes subjugado pelo diagnóstico, muitas vezes difícil de ser processado. Uma possível zona de atuação para o personagem.

8. Como o ambiente médico pediatra se transformou dos anos?

À medida que os conhecimentos foram avançando, foi-se tornando necessária uma “brinquedotecalização” do consultório pediátrico. O uso de cores vibrantes, luzes aconchegantes e brinquedos criativos são todos instrumentos para que o consultório seja um local agradável o qual a criança se sinta bem dentro. A criação de um personagem desenvolvimento especialmente para esse cenário poderia ser bastante positivo, mais uma “ferramenta” no arsenal.

2.5. Briefing

O briefing é uma ferramenta muito comum na área de comunicação, consistindo em um documento no qual contém todas as informações necessárias para a realização do projeto, expostas de maneira clara e por meio de perguntas e direcionamentos específicos, sendo assim realizado nas etapas iniciais de desenvolvimento (AWARI, 2022). A partir das respostas obtidas com as entrevistas, foi montado um modelo de briefing para melhor auxiliar na definição do projeto. Ele se encontra integralmente abaixo.

1) No que consiste o projeto?

O projeto consiste na criação de pelo menos um personagem, feito para o uso e aplicação no consultório pediátrico.

2) Para quem é o projeto?

O público-alvo do projeto são crianças, de idade dentre seis e nove anos, mas não exclusivamente.

3) Como o projeto será usado?

Terá seu uso na integração ao consultório pediátrico através da aplicação do personagem a diversos objetos de design, como livros, brinquedos, roupas etc. Com a criança, ele será um instrumento de suas capacidades criativas, através de histórias, brincadeiras etc.

4) Quais as necessidades que o projeto deve atender, obrigatoriamente?

O personagem deve, obrigatoriamente, buscar jeitos de criar vínculos emocionais e afetivos com a criança, para que através dele o consultório passe a ser um ambiente leve o qual ele tenha vontade de estar. Além disso, ele deve, simultaneamente, auxiliar a atuação do profissional pediatra, sendo prático e simples de se manusear.

5) Quais as restrições relacionadas ao projeto?

Por ser aplicado no ambiente médico, há algumas coisas que não convém às aplicações do personagem, como por exemplo barulhos muito altos, materiais de difícil higienização rápida, como pelúcia, materiais que são suscetíveis a umidade e outras condições climáticas, materiais que sujaram o ambiente como tintas, objetos muito pequenos com o risco de ingestão e objetos cortantes e/ou pontiagudos.

Palavras-chave: lúdico, brincar, criar, criatividade, aceitação, afetividade, praticidade.

Através da montagem do briefing, foi possibilitada uma compreensão mais profunda das necessidades tanto das crianças quanto dos profissionais e dos pais das crianças. Além disso, foi possibilitada a definição do que será realizado no projeto: será criado pelo menos um personagem, com a possibilidade de aplicação em diferentes objetos de design, sendo ele especialmente pensado para atuar no consultório pediátrico. Seu público-alvo são as crianças (focado em crianças de seis a nove anos, mas não exclusivamente). O personagem terá o papel de ajudar no desenvolvimento criativo da criança, através de brincadeiras ou outras possibilidades lúdicas, bem como melhor adequá-la ao ambiente do consultório médico, criando um vínculo afetivo com o lugar, fazendo-a aceitar a consulta com mais facilidade, ou até mesmo oferecer conforto frente a notícias e diagnósticos difíceis.

2.6. Estudo de caso: Zé Gotinha

Em complemento do briefing, para a realização do projeto, também é de indispensável importância o estudo de casos semelhantes ao projeto sendo realizado, aprendendo com os erros e acertos dos projetos que vieram antes. Como o projeto em mão se trata da criação de personagens aplicados no meio médico, é natural que se estude aquele que é discutivelmente o maior personagem infantil, feito justamente para o uso em contextos médicos: o Zé Gotinha.

A poliomielite, também conhecida como paralisia infantil, é uma doença infecciosa espalhada majoritariamente através do contato com secreções orais e fecais de alguém contaminado com a doença, sendo mais comum em crianças menores de quatro anos, apesar de também poder ocorrer em crianças mais velhas e adultos. Embora menos frequente, o contágio também pode ser feito pela ingestão de veículos como água ou alimentos contaminados, possibilitando a proliferação do poliovírus no intestino da pessoa infectada, a partir de onde podem invadir o sistema nervoso e, assim, causar paralisia (Secretaria da Saúde do Distrito Federal, 2023). Até hoje, no ano de 2023, não há cura conhecida para a poliomielite, e a imunização é a única maneira de se proteger da doença, além da prevenção de contato, é a vacinação. (Secretaria da Saúde do Distrito Federal, 2023)

No Brasil, ao longo do século XX, houveram várias epidemias causadas pelo poliovírus que infelizmente tomaram a vida de inúmeras crianças e deixaram graves sequelas na sociedade como um todo, criando muita desinformação e medo a respeito da doença e, sobretudo, das vacinas. Frente a situação, foram adotadas diversas estratégias para combater a proliferação e erradicar a paralisia infantil, mas todas se mostraram falhas em algum momento e não conseguiram, de fato, alcançar seu objetivo. Até a década de 1980, as campanhas de maneira geral se dispunham do medo como recurso de persuasão para convencer as famílias a levarem seus filhos para se vacinar (PERES, 2023). Segundo Darlan Rosa (2023), artista plástico especializado na criação de peças publicitárias para crianças:

“Tinha uma propaganda de aparelhos ortopédicos em uma espécie de casa assombrada e sons fantasmagóricos. Além disso, as imagens das campanhas

nem sempre conversavam com todas as regiões. Um dos panfletos utilizados, por exemplo, era de uma faixa de pedestre com o inscrito: se você não vacinar seu filho, ele nunca vai atravessar essa faixa. Mas no Norte do Brasil, em uma comunidade onde os povos usavam os rios para se locomover, essa imagem não representava” (PERES, 2023).

Essa realidade logo se mostrou ineficaz tanto ao combate à doença quanto ao esclarecimento da população com a vacina.

Figura 3: Exemplo de propaganda contra a poliomielite antes da criação do Zé Gotinha.

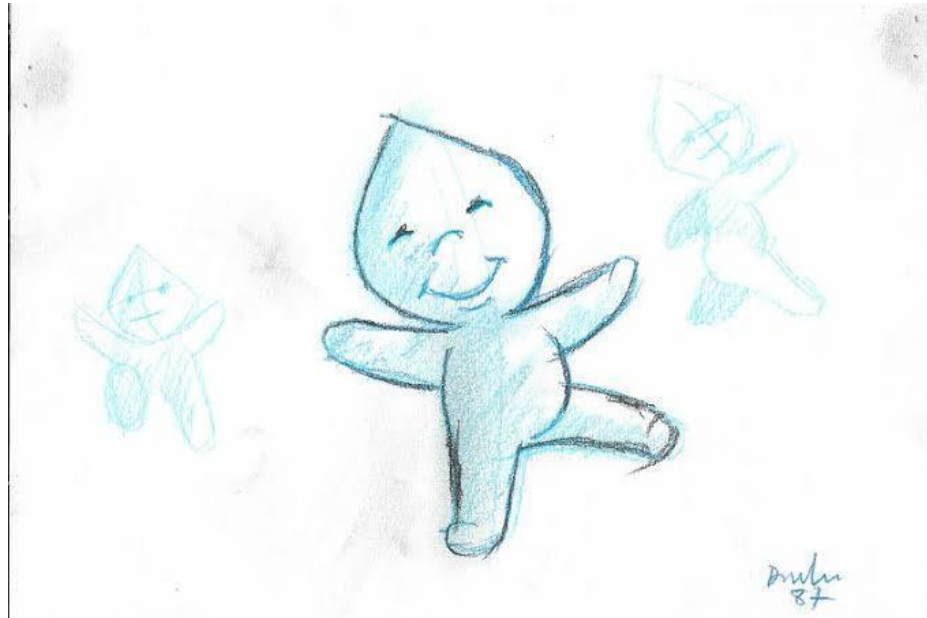


Fonte: Estadão, 2021. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/acervo/presidentes-e-vacinas-saiba-como-governantes-atuaram-em-campanhas-de-imunizacao-no-brasil/> Acesso em 08 de dez. 2023

Com isso, o Ministério da Saúde, em parceria com a UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), em 1986, contratou o artista plástico Darlan Rosa para a criação de algo que levasse seus filhos a tomar a vacina que, na época, eram duas gotinhas. Nasce então o ilustre personagem Zé Gotinha, uma “gota antropomórfica e estilizada, sorridente, e com formas arredondadas e proporções infantis” (PERES, 2023), na época chamado simplesmente de Vax, que visava não apenas atrair a população para se vacinar contra a poliomielite, como

também educar e erradicar a desinformação a respeito da vacinação com uma linguagem pensada especialmente para o público infantil.

Figura 4: Primeiro desenho do Zé Gotinha



Fonte: Folha de São Paulo, 2021. Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2021/02/criado-para-espalhar-coragem-ze-gotinha-nasceu-ha-35-anos.shtml> Acesso em 08 de dez. 2023

Figura 5: Primeira propaganda contra a poliomielite com o Zé Gotinha



Fonte: Escola de Comunicações e Arte, 2022. Disponível em:

<https://www.eca.usp.br/noticias/pos/como-um-mascote-inofensivo-virou-centro-de-uma-guerra-de-narrativas> Acesso em 08 de dez. 2023

O personagem foi um sucesso, tanto que, em uma de suas campanhas, as próprias crianças escolheram seu nome “Zé Gotinha”, por meio de uma votação via correio que recebeu milhares de cartas endereçadas ao Ministério da Saúde. Com o sucesso e aceitação das campanhas cujo o personagem era mascote, as mudanças obtidas no país eram perceptíveis: em 1994, o Brasil recebeu o certificado de eliminação da poliomielite, constando que o poliovírus deixou de ser endêmico no país (Ministério da Saúde, 2023). Graças à figura do Zé Gotinha, inúmeras famílias foram salvas de uma doença tão triste e preocupante como a paralisia infantil, fazendo com que, mesmo após a eliminação da endemia da doença no país, continuassem usando o personagem em outras campanhas futuras, sendo o personagem usado e amado por crianças do país inteiro até os dias de hoje.

Figura 6: Materiais publicitários antigos do Zé Gotinha



Fonte: Portal Butantan, 2023. Disponível em: <https://butantan.gov.br/noticias/conheca-a-historia-do-ze-gotinha-de-icone-da-vacinacao-a-celebridade-nacional> Acesso em 08 de dez.

2023

Atualmente, o mascote conta com uma aparência um pouco diferente daquela de quando foi criado, adaptando-se às novas gerações e aos tempos modernos. Desde 2018, o personagem é

“regularmente representado em três dimensões, com traços faciais mais expressivos e sombreado sugerindo volume pelo corpo” (PERES, 2023), além de ostentar o logotipo do SUS (Sistema Único de Saúde) em seu peito.

Figura 7: Zé Gotinha com novo design



Fonte: Prefeitura de Ubatuba, 2018. Disponível em:

<https://www.ubatuba.sp.gov.br/noticias/ze-gotinha-presente-no-dia-d-de-vacinacao-em-ubatuba/> Acesso em 08 dez. 2023

Figura 8: Campanha atual com o Zé Gotinha



Fonte: Prefeitura de Jaraguá, 2022. Disponível em <https://jaragua.go.gov.br/o-ze-gotinha-ta-te-convidando-partiu/> Acesso em 08 dez. 2023.

Em resumo, o personagem Zé Gotinha foi um personagem criado com um fim específico - atuar na parte educativa e distribuir informação para crianças e seus familiares - em um contexto específico - a epidemia da poliomielite no Brasil e no mundo -, mas que conseguiu se manter relevante até mesmo após o contexto no qual foi criado chegou a um fim, obtendo grande aceitação e sucesso ao longo de décadas. Devido a diversos fatores, o mascote é um caso singular na história da saúde brasileira, mas um olhar mais atento aos processos que circundam a criação de seu design podem nos garantir um entendimento e apreciação maior de seus feitos.

Diante de tudo o que foi exposto até aqui, podemos estabelecer que o personagem é, primeiramente, pedagógico. Tendo aprendido com as campanhas anteriores, o Zé Gotinha se tornou a face de uma campanha que visava atrair as famílias aos postos de vacinação através da educação e da informação por meio de um diálogo simples e respeitoso, feito para ser entendido e não apenas obedecido. Para isso, o personagem deveria transmitir esses valores em sua aparência e no modo em que agia. Ele precisava demonstrar ser amigável, carismático e transmitir confiança para que, em um primeiro momento, conseguisse atrair as crianças e seus familiares à campanha e, com eles já ali, conseguir transmitir as informações necessárias com autoridade, mas também com certo caráter afetivo. Trabalhando com crianças, uma mensagem será muito mais bem recebida se elas gostarem e se conectarem com o emissor. O uso das formas na construção do mascote retrata bem esse quadro: o Zé Gotinha é constituído majoritariamente por círculos e, na linguagem das formas no design de personagens, formas circulares transmitem sentimentos de conforto, cuidado e amizade (Tips and Techniques: Shape Language, The Walt Disney Family Museum, 2020), valores que se encaixavam perfeitamente com as necessidades da campanha.

Outro ponto importante que o design do mascote deveria passar é a simplicidade. Segundo Darlan Rosa:

“Na época, tudo era feito manualmente e os profissionais do postinho desenhavam os avisos para convidar as crianças ou informar os pais, por isso, era tão importante que meu personagem fosse simples. O Zé Gotinha, nesta

fase, não tinha detalhes no pezinho e na mão justamente para que fosse reproduzido por qualquer pessoa” (PERES, 2023).

A simplicidade de um personagem pode ser uma poderosa ferramenta, se feita corretamente. No caso de Darlan, ela foi usada como um instrumento multifuncional, servindo tanto para questões técnicas como a reprodução em massa como também como instrumento auxiliar do caráter pedagógico da mascote. Por ser simples, ele era fácil de ser reproduzido por qualquer pessoa, independente de suas habilidades técnicas. Sendo assim, crianças de todas as idades poderiam desenhá-lo do seu próprio jeito. O ato de desenhar dava um caráter pessoal a relação com o personagem, levando-o para mais perto de seus corações e fortalecendo mais ainda a relação afetiva com ele, consequentemente facilitando o recebimento da mensagem das campanhas, que assim alcançavam seus objetivos.

Além disso, deve ser analisado um último fator que foi de extrema importância para o grande sucesso do Zé Gotinha. Como vimos, ele é um personagem alegre e amigável, que estabelece sensações de conforto e confiança, com uma aparência bem simples e de fácil reprodução, tudo isso para reforçar seu caráter pedagógico, contribuindo com os objetivos das campanhas de vacinação as quais é mascote. Todos esses fatores só são possíveis porque o mascote é entendido pelo público com facilidade, representando o caráter universal de seu design. O foco de Darlan Rosa ao criar o personagem era o de criar um “símbolo universal”, que para o artista seria um símbolo o qual apresenta fácil interpretação, como que intuitiva, pelo leitor (PERES, 2023). O uso de formas simples, com uma paleta de cores limitada, e uma imageria completamente ligada ao contexto ao qual está inserido possibilitam uma fácil leitura e entendimento do personagem, o que consequentemente possibilita uma simples reprodução de seus atributos físicos e facilita seus objetivos pedagógicos.

O design de personagens não pode ser visto como algo a parte do todo ao qual ele está inserido, mas sim, deve estar presente e integrado em todas as partes que envolvem esse todo. Com o Zé Gotinha, todas as características apresentadas interferem, influenciam e possibilitam umas às outras, o que o torna um design tão efetivo mesmo que tão simples. O estudo e entendimento de seu público-alvo e da maneira a qual ele seria apresentado a esse público foi imprescindível para a eficácia de cada um de seus objetivos.

Concluindo, a partir da análise do caso do Zé Gotinha sob o ponto de vista do design de personagens, é possível inferir que para a construção eficaz de um personagem, especialmente aqueles que desejam transmitir uma mensagem para um grupo determinado de pessoas, é necessária uma cuidadosa análise e estudo de tudo aquilo que circunda esse grupo, além da procura de estratégias criativas que buscam a melhor maneira de apresentar esse personagem para esse público específico. Além disso, ao trabalhar com o público infantil, o caráter emocional é de fundamental importância para o melhor recebimento, entendimento e aceitação do personagem, se mostrando necessário colocar as crianças não apenas como meras espectadoras de seu trabalho, mas como participantes ativas de seu processo de criação. Esses valores analisados pela história do Zé Gotinha, trazendo para a realidade do projeto, devem ser transpassados para o possível personagem a ser aplicado no consultório. Aprendendo com a mascote do SUS, o personagem criado deve colocar a criança como centro, não apenas de sua criação e conceitualização, mas também de tudo aquilo que circunda sua atuação, como linguagem, aparência e como se portam, por exemplo. Não basta que o personagem seja apenas um personagem, ele tem que se envolver afetivamente com as crianças, de alguma forma.

3. O Projeto

O uso de personagens como instrumento de humanização do consultório pediátrico, transformando em um local afetivo e acolhedor em prol do bom desenvolvimento infantil, é, com certeza, um desafio. Há muitos fatores para serem levados em conta, tendo eles que trabalhar simultaneamente para o médico e o bom andamento da consulta, para os pais e garantia do bom comportamento dos filhos e, para as crianças, a transmissão dos valores propostos e uma verdadeira conexão com o personagem. Para o sucesso do projeto, foi proposto que o possível personagem tenha um caráter pedagógico, educando as crianças sobre temas pertinentes ao ambiente médico, como saúde, higiene e alimentação saudável, por exemplo, com uma linguagem clara, divertida e simples de ser entendida.

Dito isso, ficou decidido então que o projeto consistiria na criação de três personagens, cada um responsável por falar de um dos seguintes assuntos: higiene, segurança e alimentação saudável. Eles poderão ser aplicados de diversas formas diferentes, dependendo apenas da necessidade encontrada nos consultórios, promovendo inúmeras possibilidades da criança se

conectar com eles. Esse é justamente o objetivo do projeto: a humanização do consultório por intermédio de laços afetivos criados entre criança e personagens.

O projeto foi desenvolvido primeiro com a conceitualização dos personagens através do exercício da escrita, em seguida com as informações obtidas, partiu-se para a conceitualização dos elementos visuais, como desenhos e uso de cores. Por fim, com todos esses fatores decididos, foram levantados três objetos de design como possibilidades de aplicações dos personagens dentro do consultório pediátrico. O desenvolvimento do projeto explicado em detalhes se encontra a seguir.

3.1. Fichas de Personagem

A criação de personagens é algo que acompanha a humanidade desde sua concepção. De pinturas rupestres e esculturas a cantigas e mitologias, foram a partir do uso de personagens que o ser humano conseguiu entender o mundo a sua volta, possibilitando-o a se desenvolver (ROSA; ZINGANO, 2013). Ao passar desses milhares de anos, o uso de personagens foi evoluindo junto com o restante da cultura humana, sendo criados meios e técnicas para melhor desenvolver e explorá-los. Uma dessas técnicas é o uso de fichas de personagem para a conceitualização, desenvolvimento e exposição do personagem.

O primeiro uso de uma ficha de personagem foi atribuído à data de três de maio de 1975, com o lançamento de “Haven Haroln”, do autor Stephen Tihor (PETERSON, 2013), uma fanzine do famoso jogo estilo RPG (“Role Playing Game”) “Dungeons & Dragons”. Nesse jogo, os jogadores criam os próprios personagens e os utilizam como uma espécie de persona para que possam experienciar a história que está sendo contada no jogo. Devido ao fato de cada personagem ser único, pode ser um pouco complicado dos jogadores acompanharem os detalhes de cada personagem presente no jogo, então foi criado um meio de poder catalogar facilmente esses personagens e expor os principais detalhes que são fundamentais na construção dos mesmos, como personalidades, histórias e atributos físicos por exemplo.

Mesmo tendo sido criadas em um contexto bastante específico, as fichas de personagem são usadas para a construção de personagens com inúmeros propósitos diferentes, dada a sua praticidade e facilidade de produção. Para o trabalho, foram criadas três fichas de

personagem, uma específica para cada, as quais mostram as características principais de cada um deles, que estão dispostas na íntegra, juntamente de painéis semânticos, que as acompanham para proporcionar referências visuais para os personagens nessa etapa inicial, facilitando o processo de desenho dos personagens no futuro. As fichas e demais imagens estão presentes a seguir:

Personagem 1:

Palavras-chave: Inteligente, Tímido, Medroso, Curioso e Racional

Idade: 7 anos

Personalidade: Um garoto muito esperto, embora tímido e um pouco medroso. Adora aprender coisas novas e está sempre pronto para aprender mais sobre o mundo ao seu redor. Mesmo que receoso com situações desconhecidas, é corajoso para cuidar de outras crianças. É também bastante racional e não gosta de tomar ações precipitadas, gostando de pensar bastante antes de agir.

Hobbies: Adora ler e aprender sobre ciências e sobre a natureza. Gosta de quebra cabeças e de desafiar a mente usando a lógica.

Missão: Quer ser médico quando crescer, mas até lá quer ajudar outras crianças através de ensinamentos sobre higiene pessoal, limpeza e organização, para que assim possam crescer mais confiantes ao cuidarem de suas saúdes.

Personagem 2:

Palavras-chave: Esperta, Criativa, Corajosa, Intuitiva, Feminina, Esportiva e Performática.

Idade: 7 Anos

Personalidade: Uma garota confiante, corajosa, criativa e cheia de energia. Adora brincar ao ar livre, se aventurar, viver novas experiências, dançar e cantar. Apesar de ser agitada, é bastante responsável com a sua própria segurança e com a segurança de outras pessoas. Mesmo sendo tão forte e confiante, ela não deixa de gostar de coisas finas e delicadas, abraçando por completo a sua feminilidade.

Hobbies: Ama praticar esportes e brincar tanto ao ar livre quanto dentro de casa. Também gosta muito de cantar, dançar, e se sentir em contato com outras pessoas.

Missão: Quer ser uma atleta olímpica quando crescer, mas enquanto esse dia não chega ela quer ajudar outras crianças a brincar e viver com mais segurança, sem que se machuquem ou que machuque os outros.

Personagem 3:

Palavras-chave: Alegre, Cauteloso, Corajoso, Engraçado, Artista, Meigo e Compassivo.

Idade: 7 anos

Personalidade: Um garoto alegre, engraçado e muito compassivo. Ama aprender coisas novas, especialmente sobre arte e culinária, testando várias receitas saudáveis para compartilhar com seus amigos. Adora pregar peças e fazer os outros rirem, mas faz questão de ser um ombro amigo a todos que precisem, tendo facilidade de escutar e oferecer conforto e confiança.

Hobbies: Adora cozinhar e experimentar receitas novas e saudáveis. Também ama pregar peças e fazer os outros rirem, além de gostar de desenhar, pintar e se sentir em contato com a natureza e cuidar de sua horta.

Missão: Ainda não sabe o que quer ser quando crescer, mas tem uma paixão especial em ajudar os outros. De modo especial, quer usar sua grande criatividade e seu amor por cozinhar para ensinar outras crianças que a alimentação saudável também pode ser muito gostosa e divertida, criando novas receitas na esperança de que as crianças possam fazer escolhas que tornem suas vidas mais saudáveis.

São a partir dessas fichas que os rascunhos e todo o restante da construção visual do projeto serão construídos, sendo elas uma espécie de alicerce do trabalho. Todas as informações nelas contidas deverão ser respeitadas e levadas em consideração em todas as etapas do projeto.

3.2. Naming

O ato de nomear algo, ação denominada como *naming*, é um processo de extrema importância para o sucesso e durabilidade do projeto. É quando se nomeia algo que sua identidade única é formada, possibilitando a comunicação e a compreensão por parte do público que entrará em contato com o produto. Nomes são extremamente cotidianos, entramos em contato com dezenas diariamente, mas é exatamente por isso que a nomenclatura de algo deve ser feita de maneira cautelosa, científica e metodológica, para que, em meio a uma infinidade de outros nomes, o que se escolher consiga se destacar e grudar-se a mente (REFATTI; *et al*, 2014).

Para tanto, a escolha dos nomes dos três personagens foi feita tendo como base a metodologia desenvolvida pelo espanhol, fundador da famosa empresa de marketing castelhana especializada em *naming* Nom-Nam, Xavier Grau (1953). Em um primeiro momento, é feito um levantamento de palavras-chave que propõem os valores que se deseja trespassar pelos personagens. É por causa dessa etapa que as fichas de personagens foram feitas antes das escolhas dos nomes, tudo aquilo que foi nelas levantado será levado em conta nessa etapa (Nom-Nam, 2023). Desse modo, as palavras-chave de cada personagem são as mesmas presentes nas fichas de personagem, sendo elas:

Personagem 1: Inteligente, Tímido, Medroso, Curioso e Racional;

Personagem 2: Esperta, Criativa, Corajosa, Intuitiva, Feminina, Esportiva e Performática.;

Personagem 3: Alegre, Cauteloso, Corajoso, Engraçado, Artista, Meigo e Compassivo.

Em seguida, é realizado um processo de *brainstorming*, uma técnica que consiste no levantamento de várias ideias, neste caso nomes, na medida em que elas vão sendo pensadas. Esses nomes são levantados de forma casual, desprendidos da pressão de estarem presentes no produto final, sendo o único pré-requisito a tentativa de enquadramento dentro da proposta das palavras chaves. Foram muitas opções levantadas para cada personagem, dentre elas:

Personagem 1: Hugo, Heitor, Otto, Marco, Nico, André, Simão, Miguel, Paulo, Bento;

Personagem 2: Aninha, Mila, Laura, Lulu, Monique, Duda, Nina, Simone, Raíssa, Flávia;

Personagem 3: Caio, Samuca, Leo, Theo, Lucas, Otávio, Denis, Pedro, Ben, Chico, Dudu.

Após a escrita desses vários nomes, acontece um processo chamado *shortlisting*, que consiste em escolher dentre os nomes propostos alguns poucos, neste caso três, e perguntar para outras pessoas, de convivência do autor, quais os nomes, desta pequena seleção, elas preferem. Os dados então são avaliados e os nomes escolhidos se dão pelo resultado mais popular em comunhão com a escolha do autor. Sendo assim, os três nomes escolhidos para cada personagem foram:

Personagem 1: Hugo, Otto e Nico

Personagem 2: Lulu, Mila e Duda

Personagem 3: Caio, Samuca e Theo

Apresentados os nomes, os resultados foram unânimes, tanto por parte dos entrevistados quanto do autor, sendo então definitivamente escolhidos os nomes dos personagens. Os personagens 1,2 e 3 são agora nomeados por Hugo, Mila e Theo, respectivamente.

3.3. Painéis Semânticos

Decididos os nomes e as demais características dos personagens, parte-se agora para a construção da linguagem visual expressada por esses personagens. Como vão ser representadas suas personalidades, gostos e demais características são pontos que também precisam de estudo e objetivos claros para que essas sejam trespassadas com êxito. Uma das maneiras de se fazer isso é com o uso de painéis semânticos.

Painéis semânticos são ferramentas muito utilizadas em diversos processos de design, consistindo no agrupamento de imagens como fotografias, desenhos e afins, a fim de servirem

como referências e ajudando na definição estética-simbólica do projeto em mãos. (REIS; MARINO, 2020). Para o trabalho, foram realizados cinco painéis semânticos, um abordando o universo infantil, outro referenciando o estilo e tom dos personagens de modo geral e três referenciando cada um dos personagens individualmente.

Figura 9: Painel semântico explorando o universo infantil



Fonte: composição do autor

Figura 10: Pannel semântico de referências visuais gerais para os personagens



Fonte: composição do autor

Figura 11: Pannel semântico de referências para Hugo



Fonte: composição do autor

Figura 12: Painel semântico de referências para Mila



Fonte: composição do autor

Figura 13 : Painel semântico de referências para Theo



Fonte: composição do autor

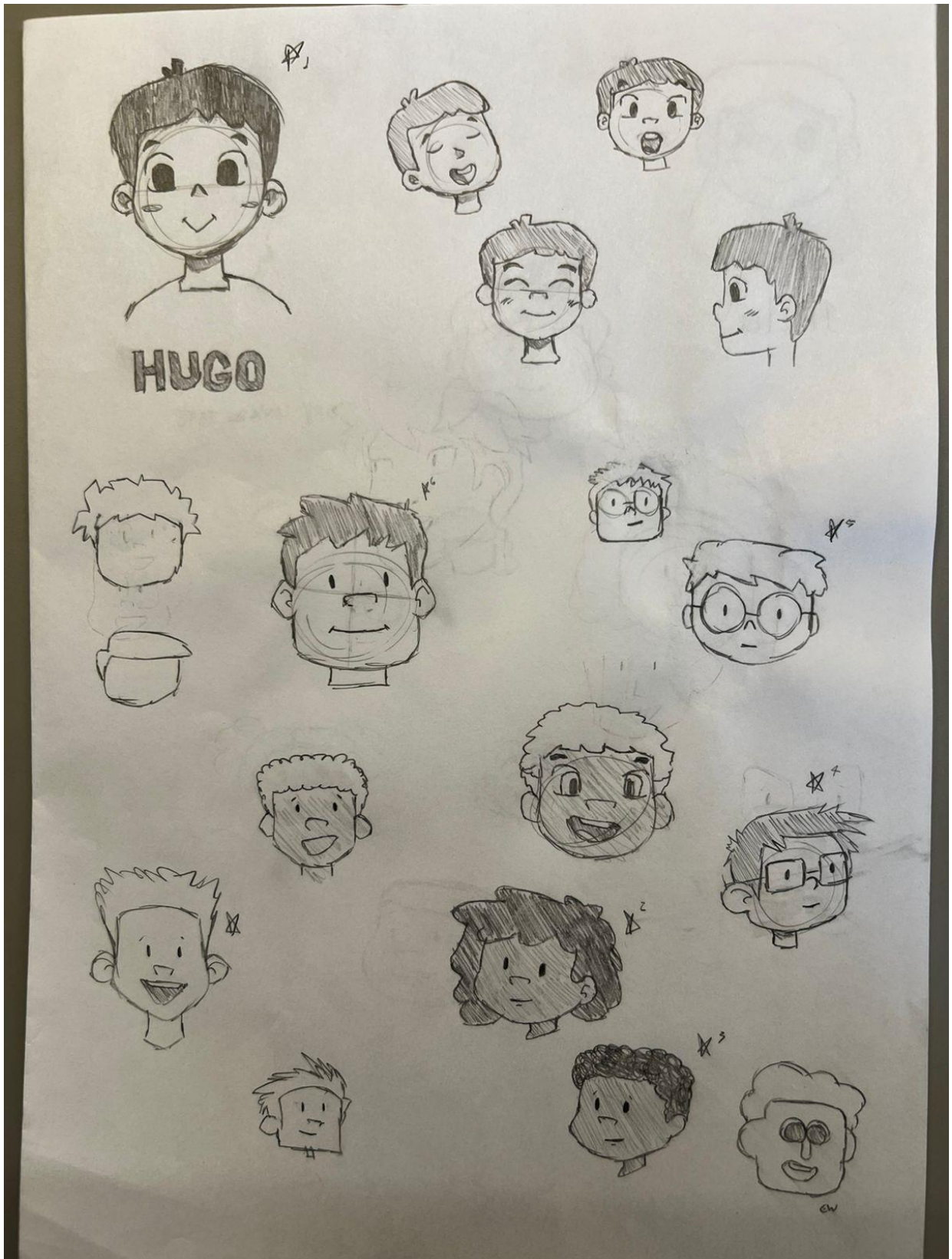
Com o uso dos painéis semânticos, é facilitada a busca de referências visuais, compilando-as em um mesmo lugar fornecendo um fácil acesso. Desse modo, a exploração de diferentes estilos de desenho e expressões artísticas através dos rascunhos podem todas compartilhar das mesmas inspirações e referências, ao mesmo tempo que são únicas e fornecem abrangência e poder de escolha para o produto.

3.4. Estilo de Desenho

Tendo tido todo o alicerce do projeto com os dados apresentados até aqui, - as necessidades do briefing, as referências visuais dos painéis semânticos, a caracterização das fichas e a efetivação dos nomes - é chegada a hora de fazer com que os personagens ganhem vida para além da linguagem verbal, através da linguagem visual expressa pelo desenho.

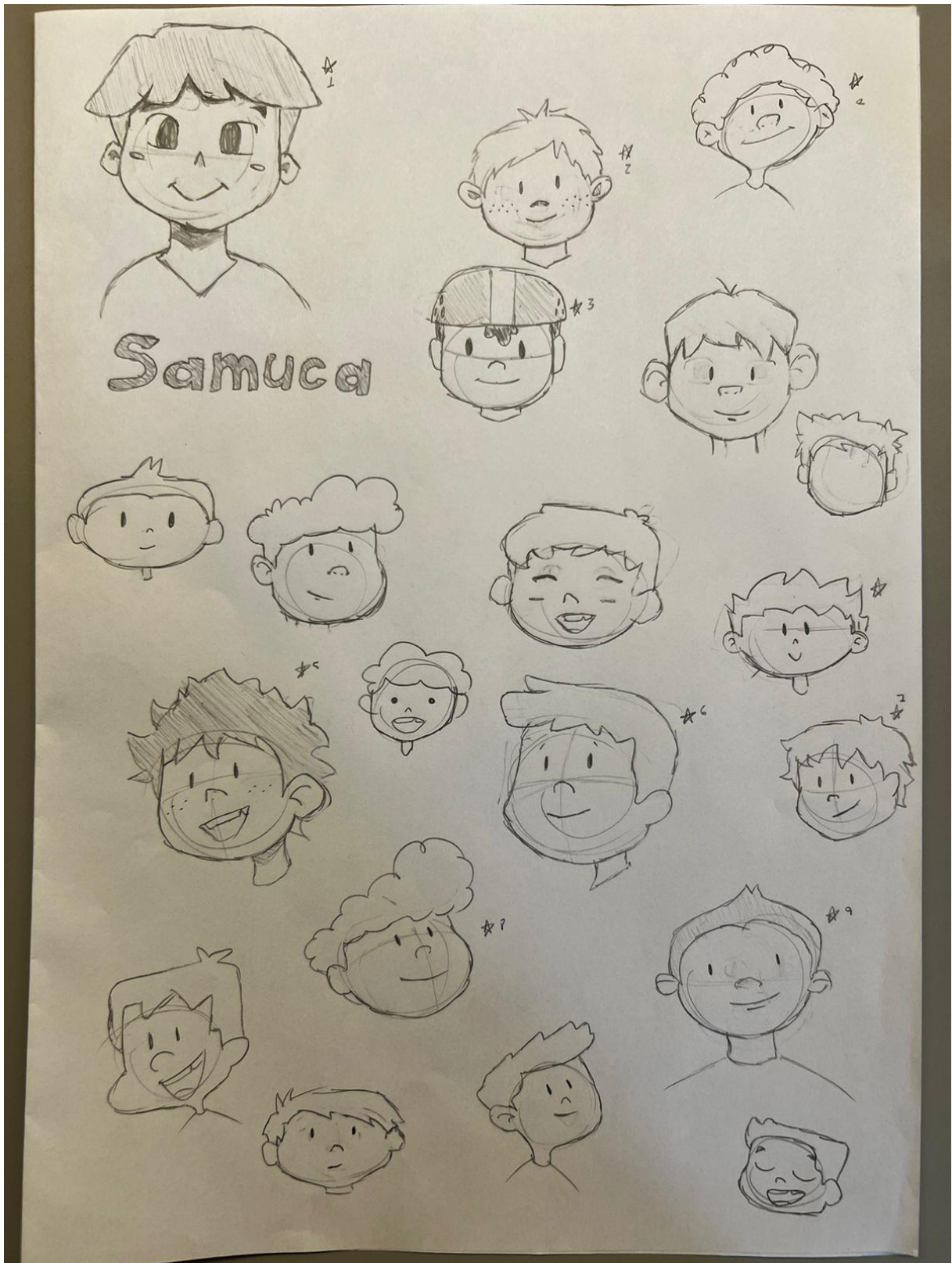
Em um primeiro momento, em folhas de papel e no ambiente digital, foram separados os rascunhos iniciais do projeto, sendo feitos vários desenhos com estilos e expressões variadas, representando possibilidades do que viria a ser o personagem para que, no fim, assim como na metodologia de *naming*, fosse possível separar dentre as várias opções aquelas que melhor se encaixam no naquilo que foi proposto.

Figura 14: Rascunhos Iniciais 1



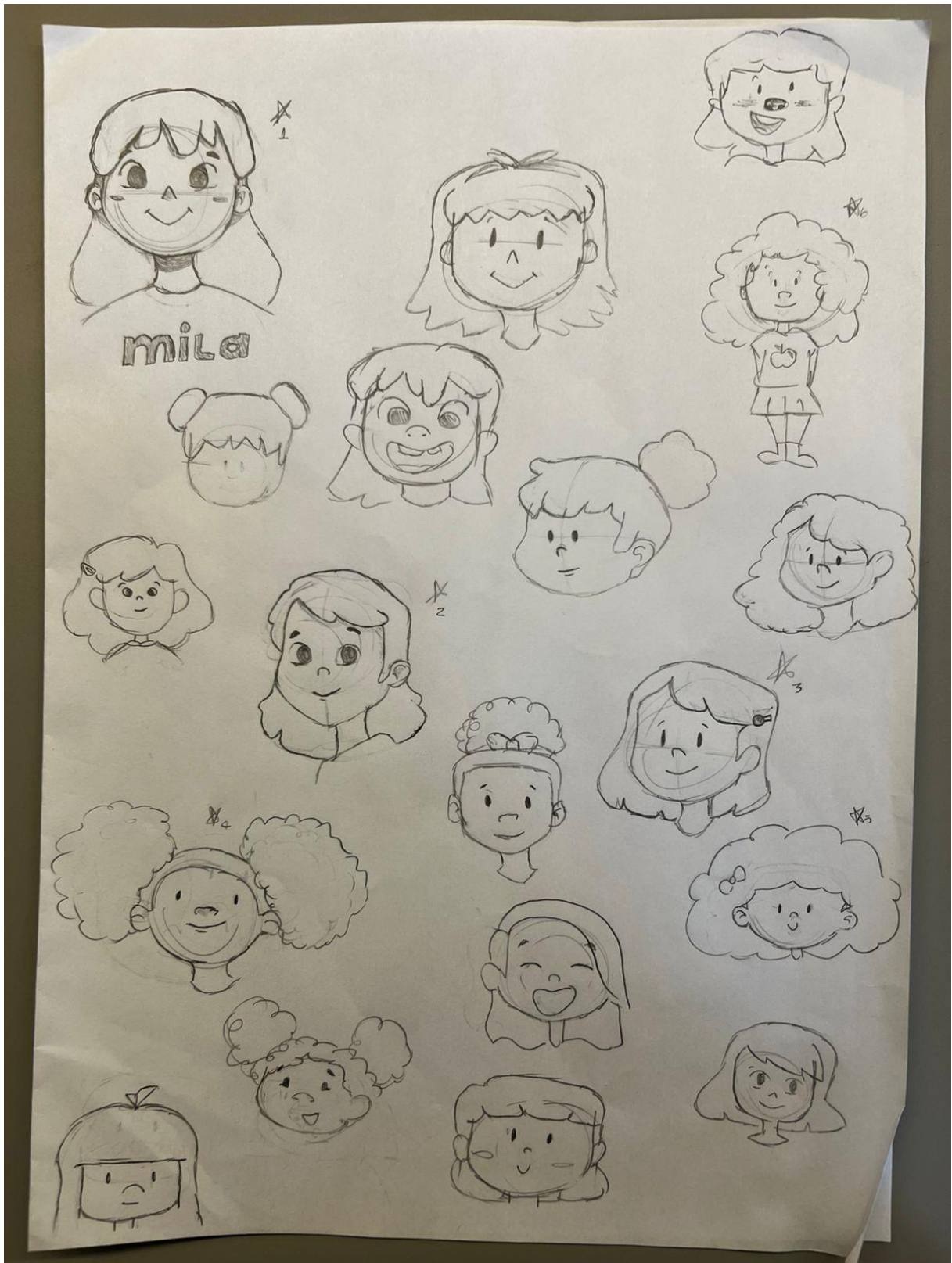
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 15: Rascunhos Iniciais 2



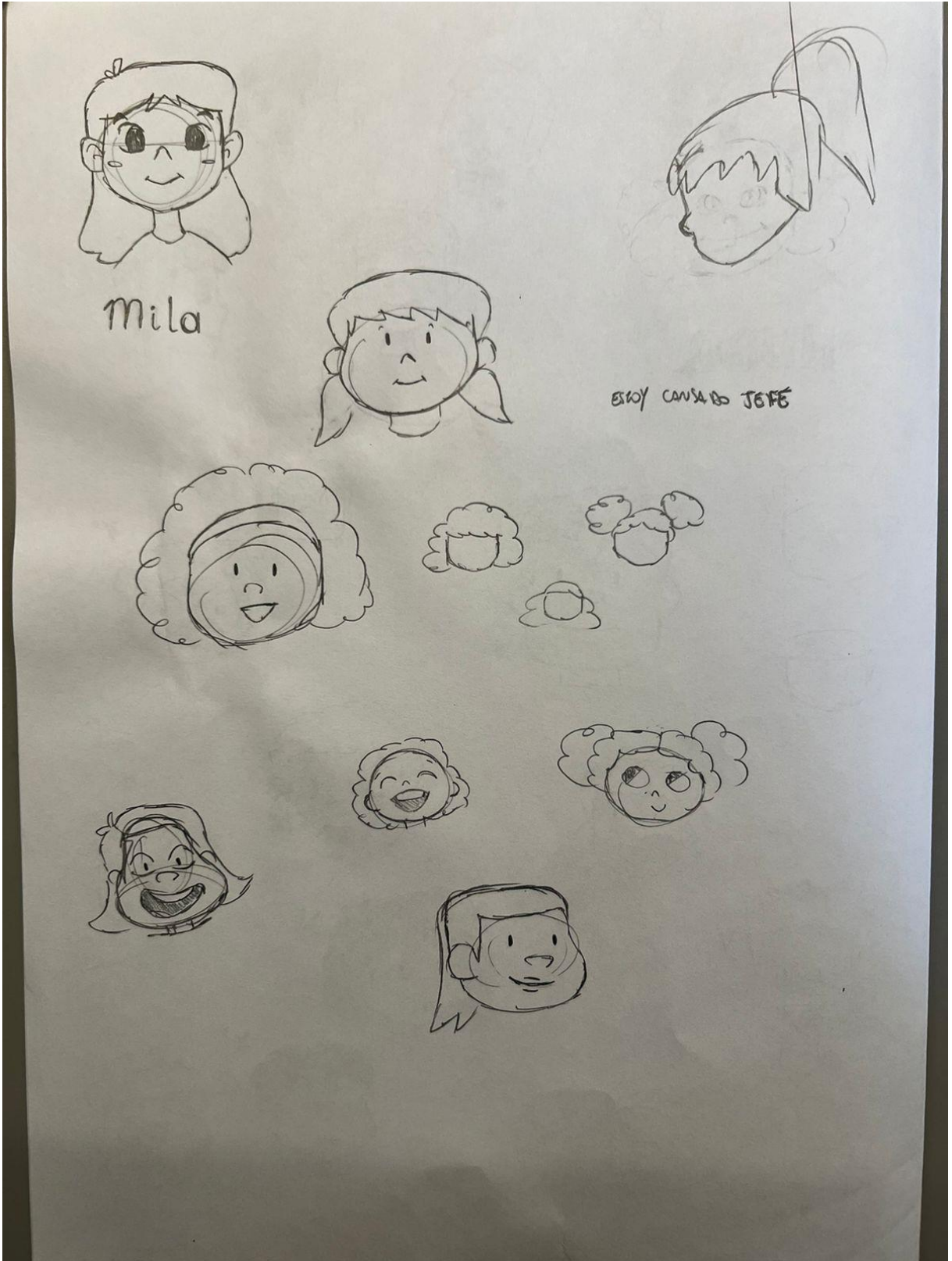
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 16: Rascunhos Iniciais 3



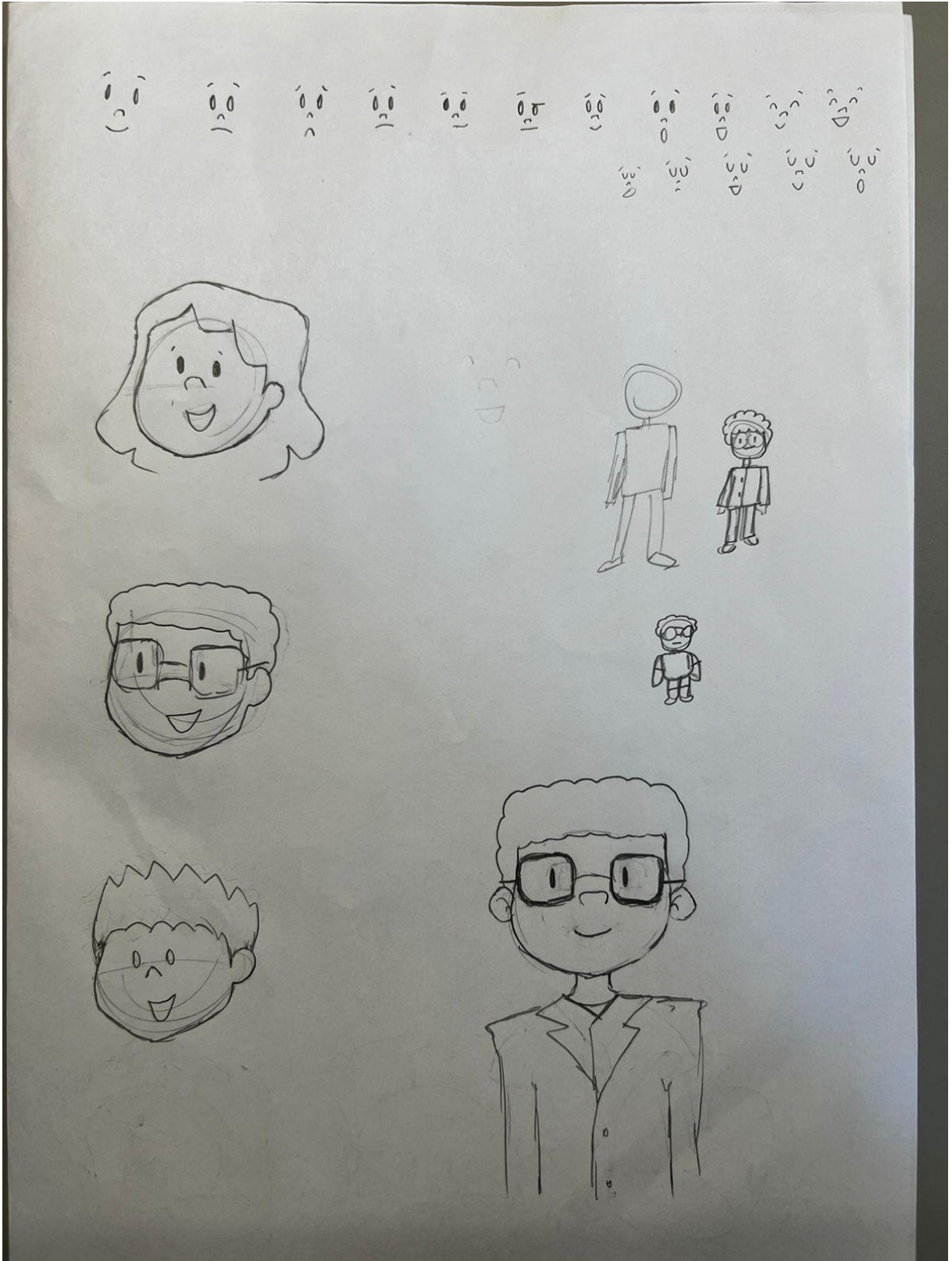
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 17: Rascunhos iniciais 4



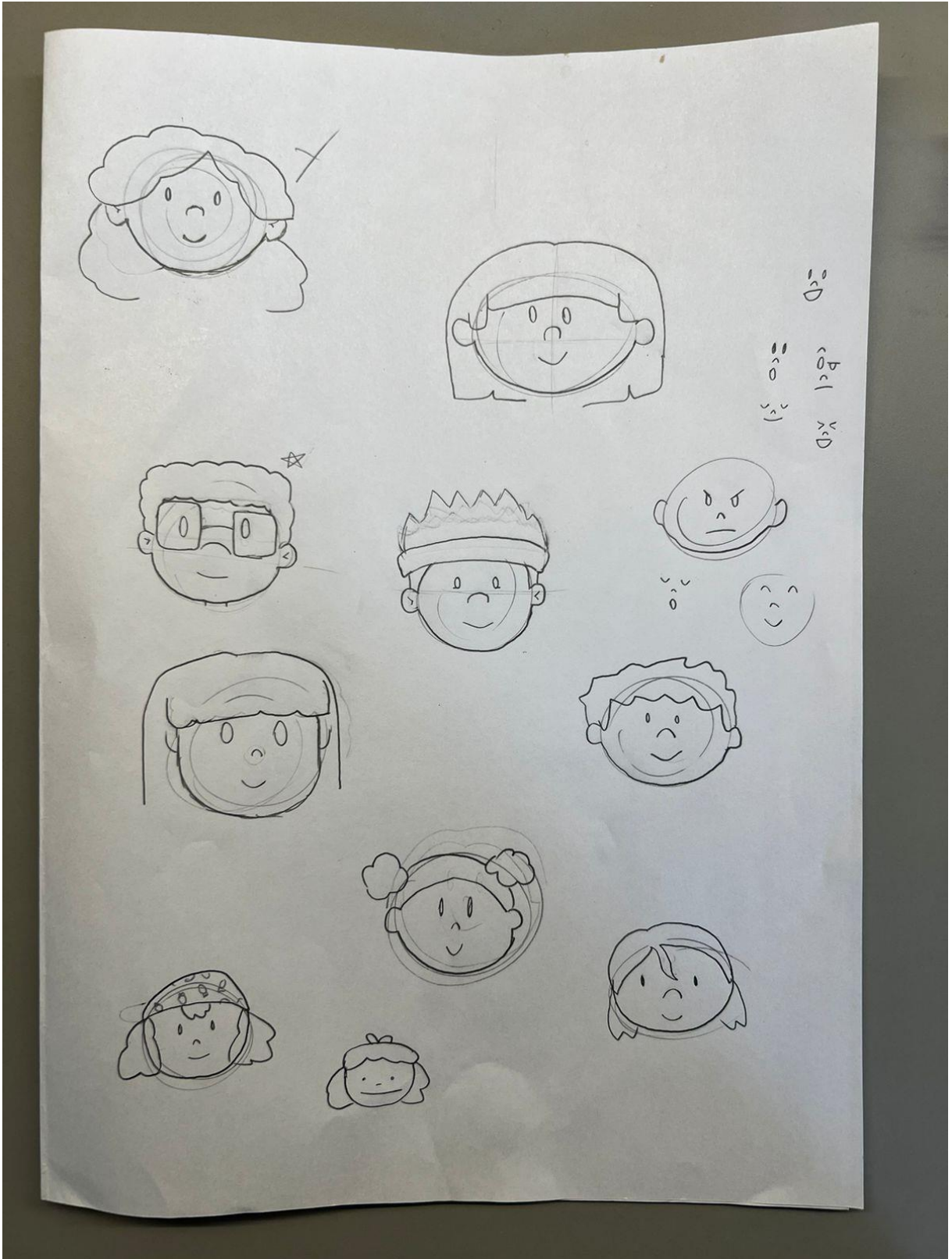
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 18: Rascunhos iniciais 5



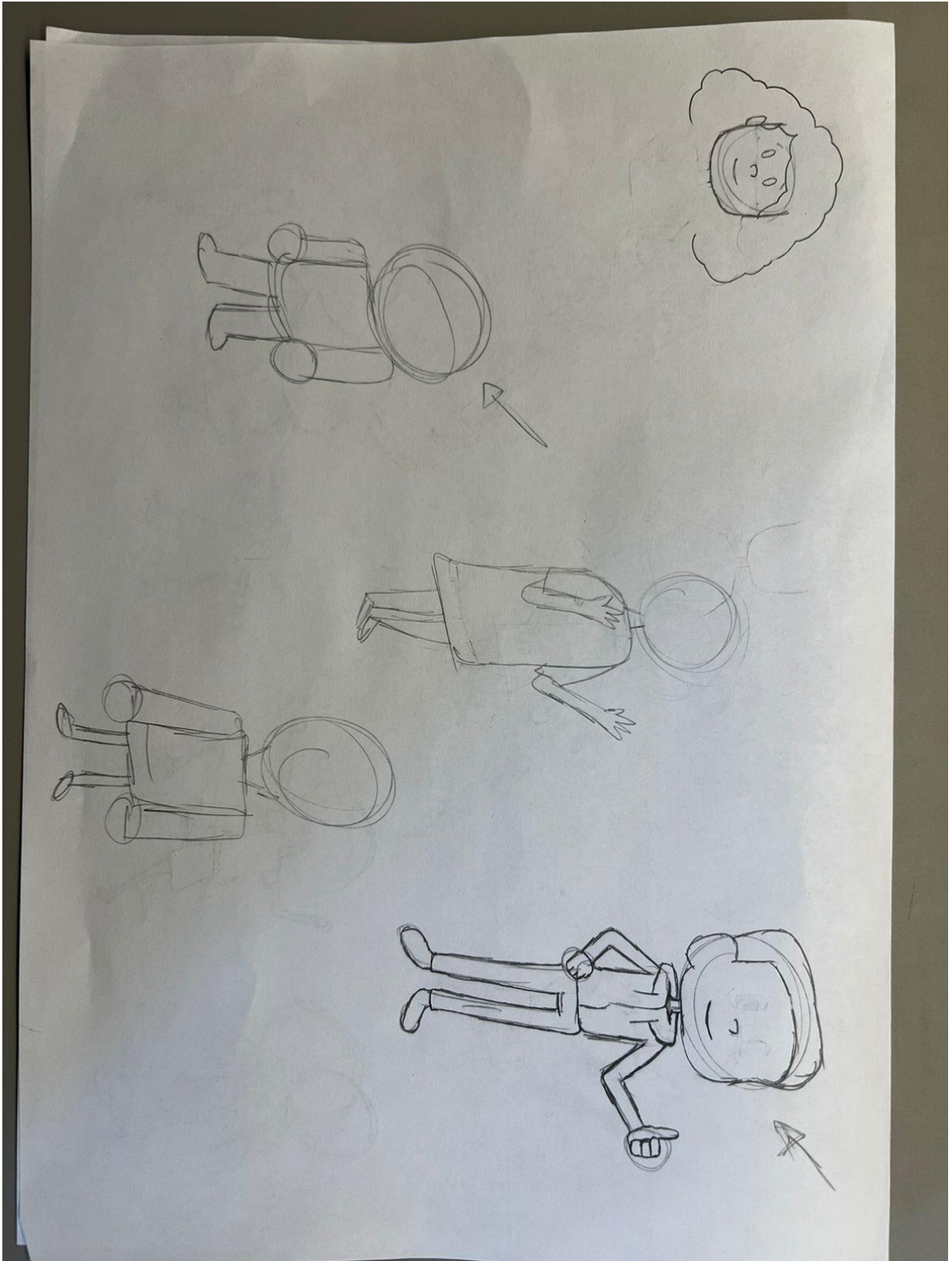
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 19: Rascunhos iniciais 6



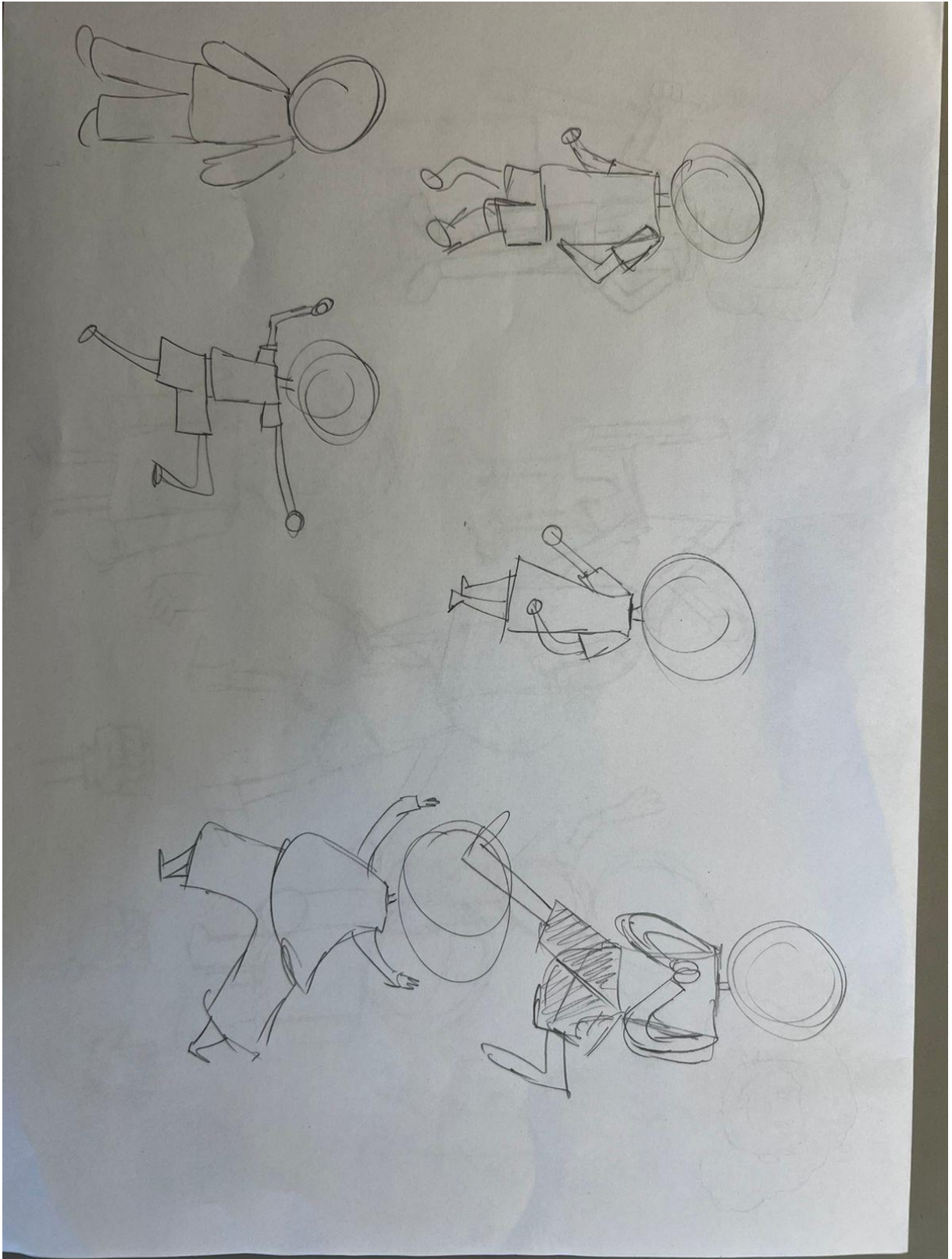
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 20: Rascunhos iniciais 7



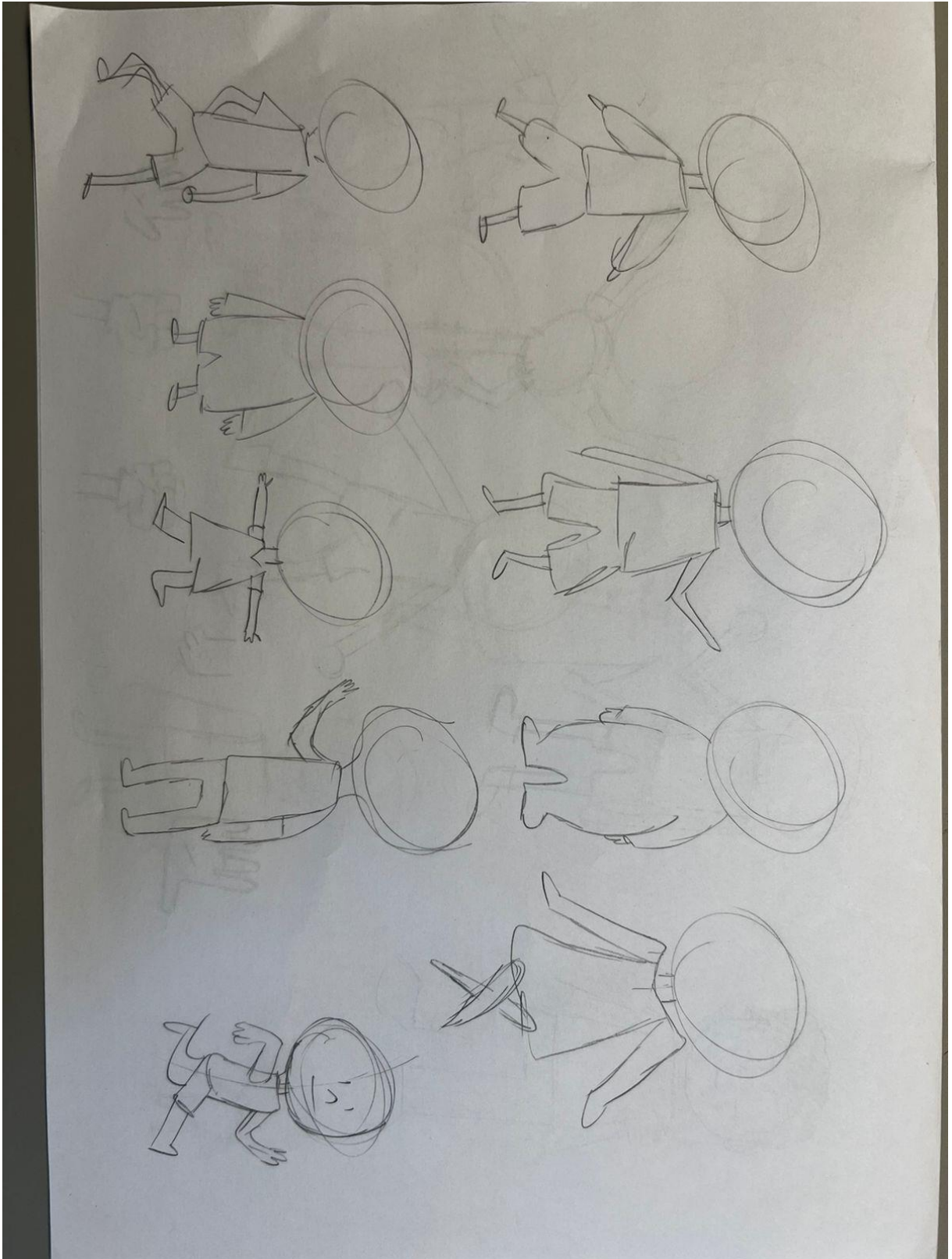
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 21: Rascunhos iniciais 8



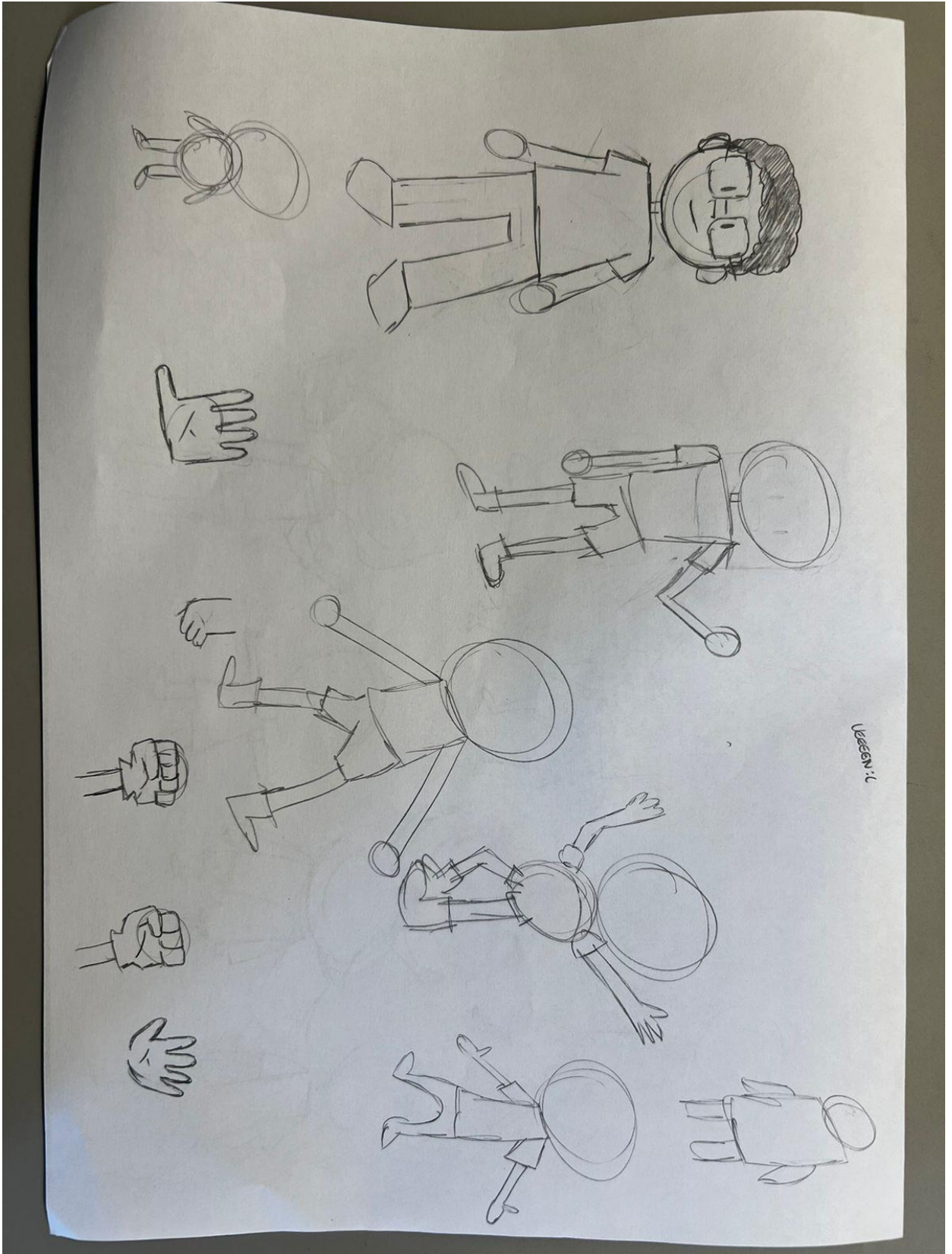
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 22: Rascunhos iniciais 9



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 23: Rascunhos iniciais 10

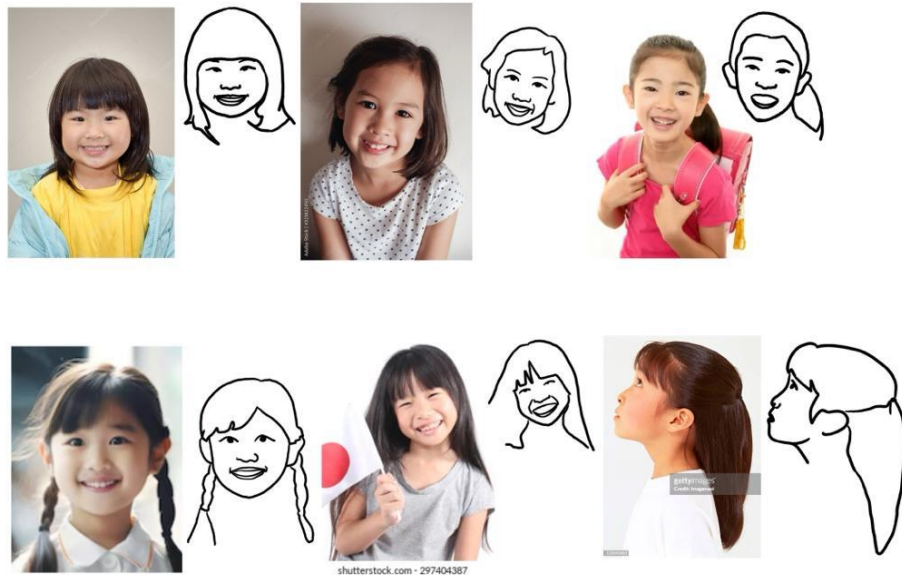


Fonte: imagem montada pelo autor

Como é perceptível nas imagens acima, questões de etnia e de formatos de corpos não foram um fator limitante nessa etapa do projeto, sendo o objetivo desse exercício apenas o teste de vários estilos de desenho e apresentação dos personagens para ver qual melhor se encaixaria com os fatores já apresentados até então. Entretanto, tendo em mente o estudo de caso anteriormente apresentado, o projeto deve ter um caráter universal, ou seja, deve ser facilmente entendido e internalizado por todos aqueles que o veem, e essa natureza universal, especialmente ao lidar com crianças, é demonstrada através da representatividade.

Por mais polêmica e politizada o uso da palavra representatividade tenha se tornado, ela não deixa de ser uma questão de imprescindível importância ao trabalhar com crianças. Como já expressado anteriormente, tudo que uma criança vivencia em seus anos de formação afeta seu desenvolvimento e a acompanha pelo resto de sua vida, sendo de extrema importância que, ao criar um projeto especialmente curado para o bom desenvolvimento infantil, questões como raça, peso e demais atributos físicos, os quais a criança não tem nenhum tipo de controle, sejam tratados com cuidado e atenção para não perpetuar certos estereótipos comuns em nossa sociedade, mas nocivos para o bom desenvolvimento psicológico dessas crianças. Nessa etapa, foram realizados estudos sintéticos com linhas para estudar como melhor representar essas crianças e suas etnias.

Figura 24: Estudos étnicos 1



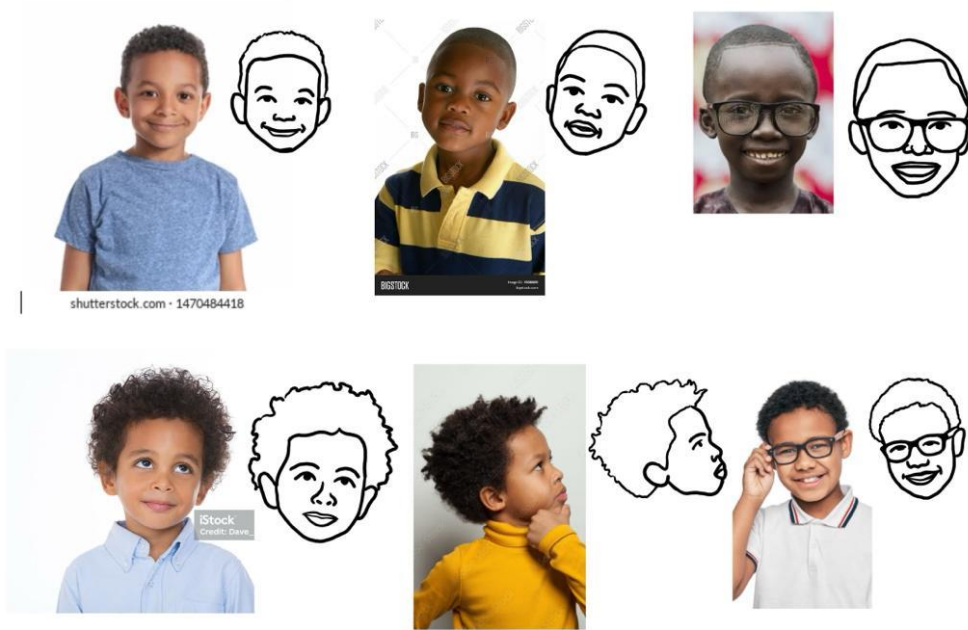
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 25: Estudos étnicos 2



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 26: Estudos étnicos 3



Fonte: imagem montada pelo autor

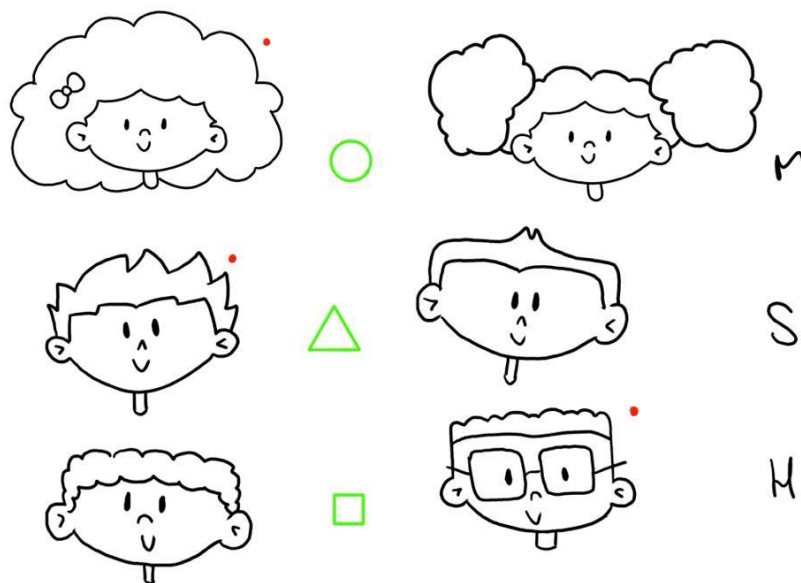
Figura 27: Estudos étnicos 4



Fonte: imagem montada pelo autor

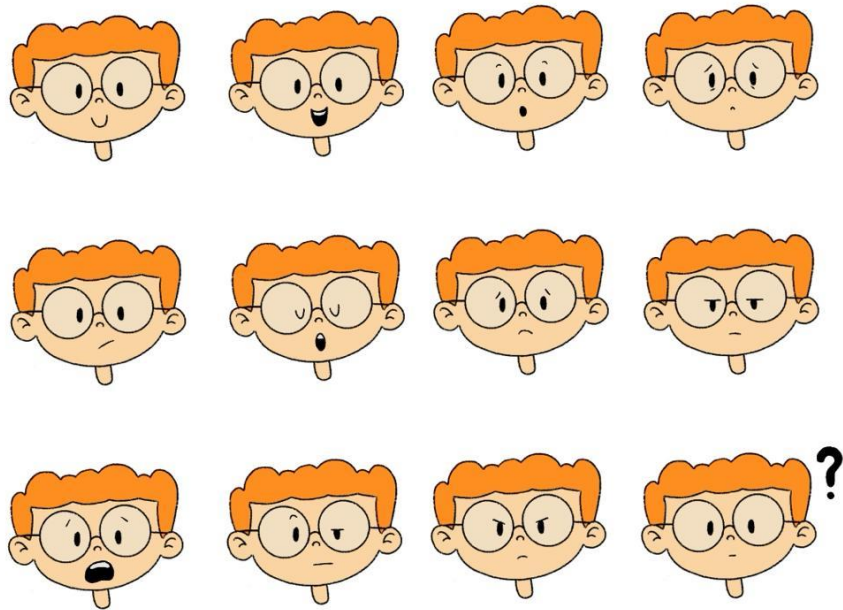
Desse modo, foi decidido que, em ordem dos personagens serem mais acessíveis e abrangentes, cada um dos três personagens remeteria a traços étnicos diferentes, prestando atenção nas características definidas nas fichas de personagem para não cair por acidente em estereótipos racistas e sexistas, contradizendo o objetivo do trabalho. Assim, considerando essas novas proposições, foram escolhidos e explorados dentre os rascunhos apresentados dois desenhos para representar os personagens, reduzindo as opções para a escolha do modelo final.

Figura 28: Estudos estilo 1



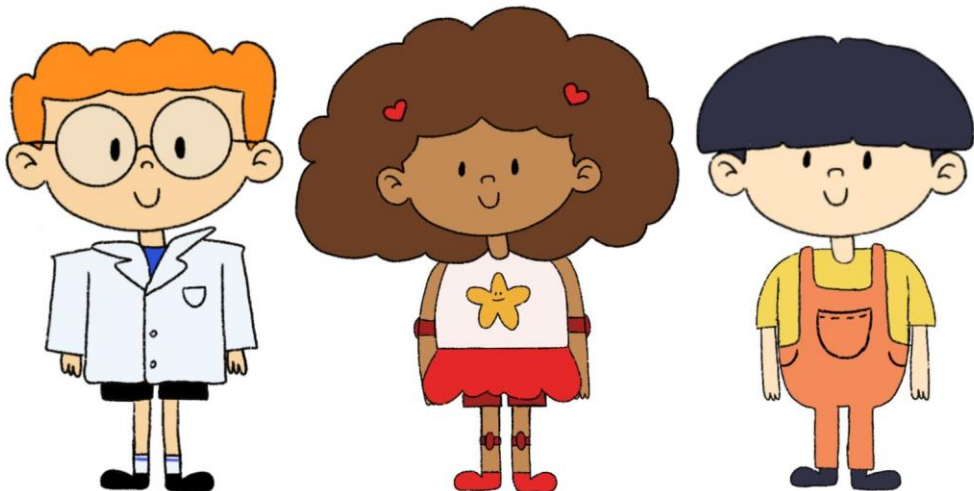
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 29: Estudos de expressões estilo 1



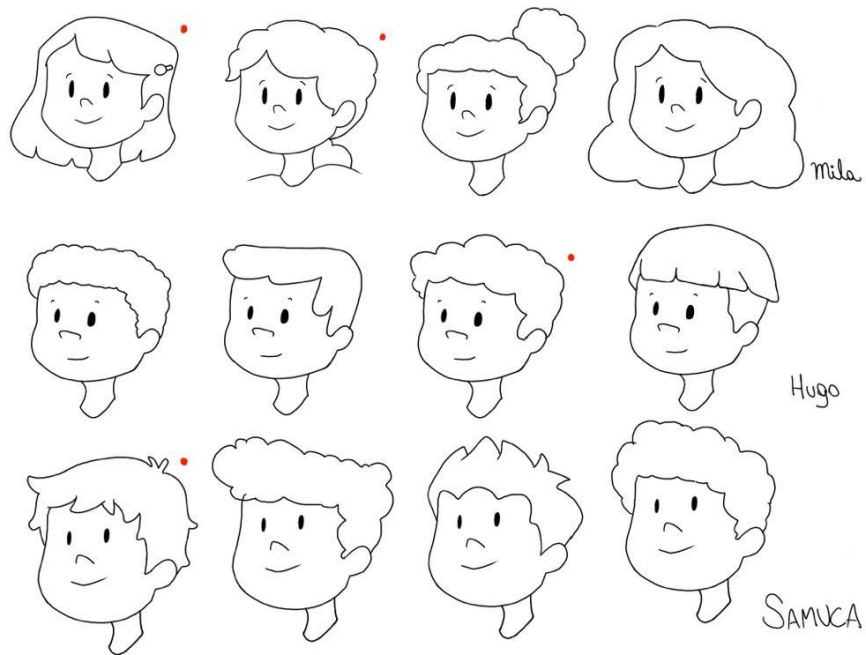
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 30: Definição do Estilo 1



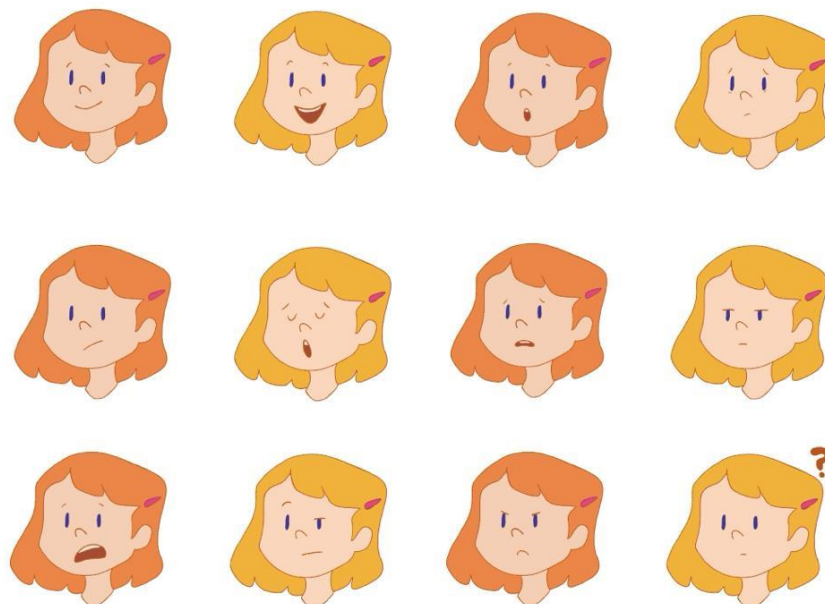
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 31: Estudos estilo 2



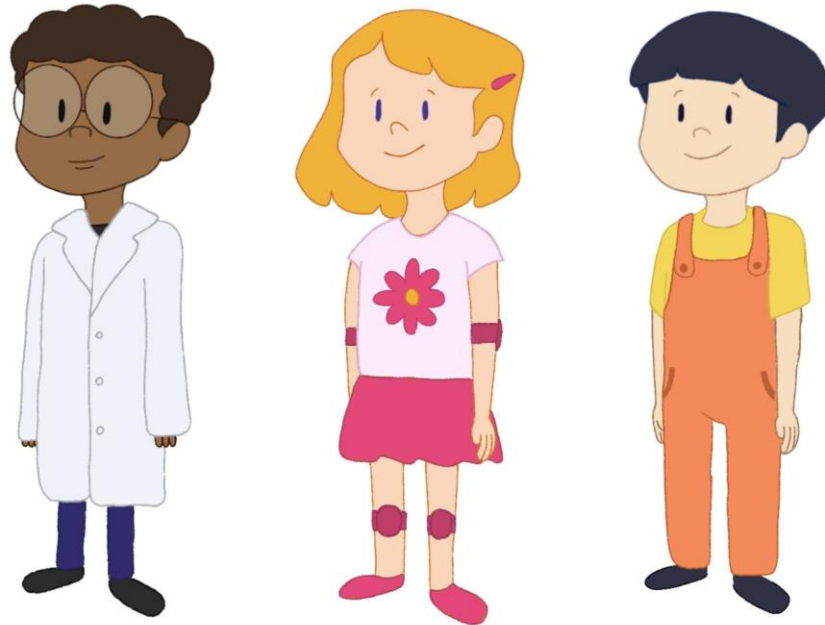
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 32: Estudo de expressões estilo 2



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 33: Definição do estilo 2



Fonte: imagem montada pelo autor

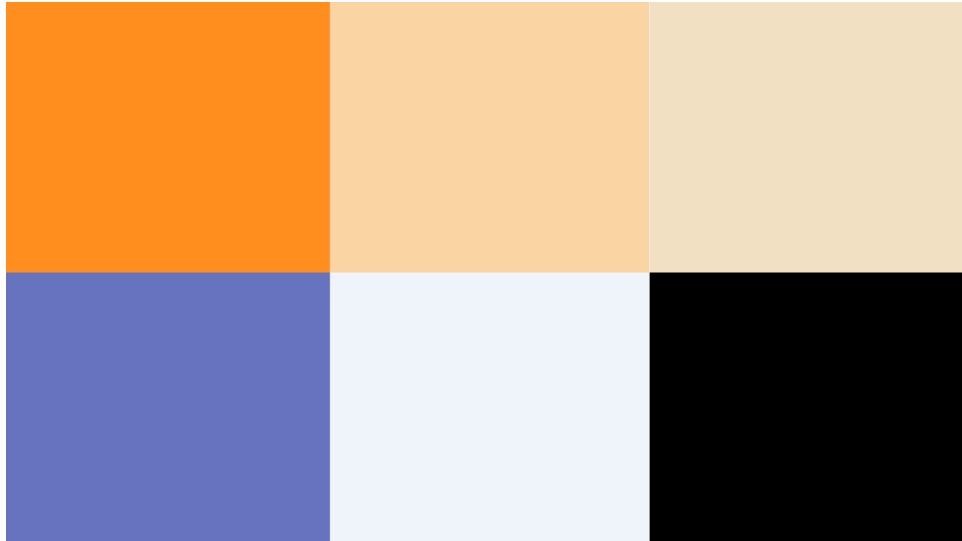
Sendo as opções de estilo reduzidas para apenas duas, é necessária a análise de qual entre as duas opções melhor atende todas as necessidades e conceitos mostrados até aqui. Novamente, assim como na nomeação dos personagens, as opções foram analisadas de forma reflexiva, e considerando tudo aquilo que foi expresso até esse ponto, ficou decidido que o estilo presente na figura 26, “Estilo 1”, será o estilo definitivo dos personagens do projeto. Esse estilo foi escolhido em detrimento ao segundo pois notou-se que ele possui uma maior facilidade de dialogar com o público infantil entre seis e nove anos de idade, sendo ele mais simples, colorido, geométrico e expressivo que o outro.

3.5. Cores

A escolha de cores foi feita de maneira análoga ao processo de rascunhos e da escolha definitiva do estilo de desenho, tanto que elas já apareceram na apresentação do estilo de desenho escolhido. Não foram feitos muitos estudos com várias opções apresentando

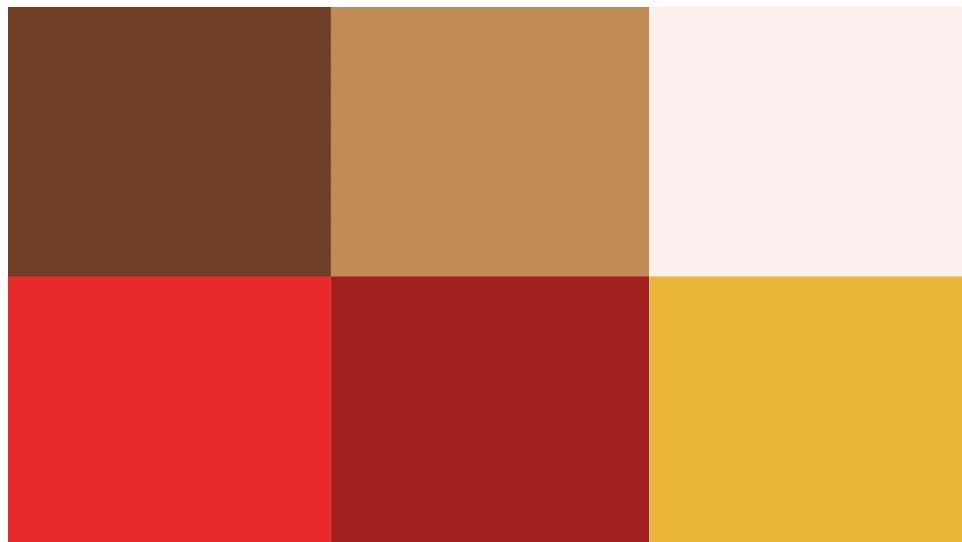
combinações e variações cromáticas, para que ao final fossem escolhidas as melhores, como tem sido comum até aqui, pois já havia uma ideia clara de quais cores cada personagem iria portar a partir de sua ficha de características.

Figura 34: Paleta de Cores Hugo



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 35: Paleta de Cores Mila



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 36: Paleta de Cores Theo



Fonte: imagem montada pelo autor

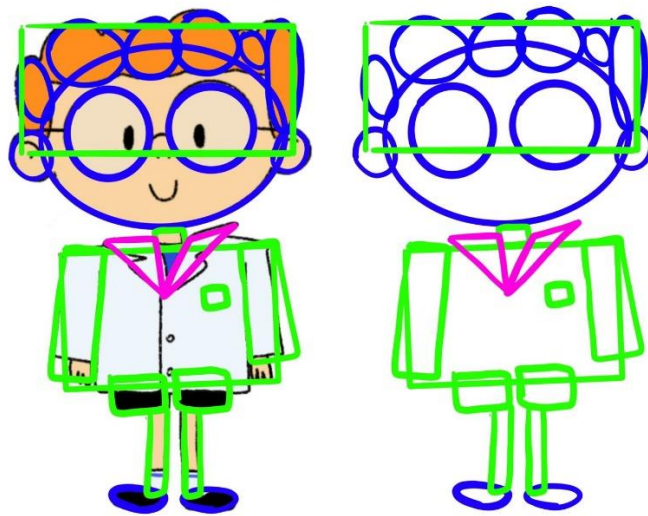
As cores presentes em suas peles e cabelos foram decididas simultaneamente com os desenhos finais dos personagens, visto que cada um representa uma etnia específica, foi desejado que isso ficasse explícito nos desenhos, e as cores são um jeito fácil de se expressar esse quadro. Além disso, para suas roupas e ademais acessórios, por tratarem de um trio, foi decidido que cada personagem seria representado por uma das chamadas cores primárias, sendo Hugo representado pela cor azul, Mila pela cor vermelha e Theo pela cor amarela. A combinação de cores foi feita também levando em consideração as fichas de personagem, tentando enquadrá-los no que nelas há descrito com a simbologia acarretada por cada cor. Segundo o livro “A Psicologia das Cores” da autora Eva Heller (1994), a cor azul é a cor que representa a inteligência, a ciência e a concentração (HELLER, p. 60), sendo ela a ideal para representar o intelectual Hugo; a cor vermelha representa a alegria, o dinamismo e a atividade (HELLER, p. 127), ideal para a atlética Mila; e o amarelo representa a criatividade, a jovialidade e o artístico (HELLER, p. 176), sendo ideal para o criativo Theo.

3.6. Formas

Um aspecto importante de se analisar nos designs dos personagens é a maneira a qual seus desenhos são construídos através de formas geométricas simples, a chamada linguagem das

formas, ou *shape language*. Assim como mencionado no estudo de caso, a linguagem das formas é um conceito usado no design de personagens que busca comunicar sentido através do uso de formas que fazem parte do nosso cotidiano - quadrados, triângulos e círculos -, sendo um jeito dinâmico e visual de contar histórias, demonstrar personalidades e convocar emoções de quem entra em contato com o personagem sem nem ao menos usar palavras. (Tips and Techniques: Shape Language, The Walt Disney Family Museum, 2020).

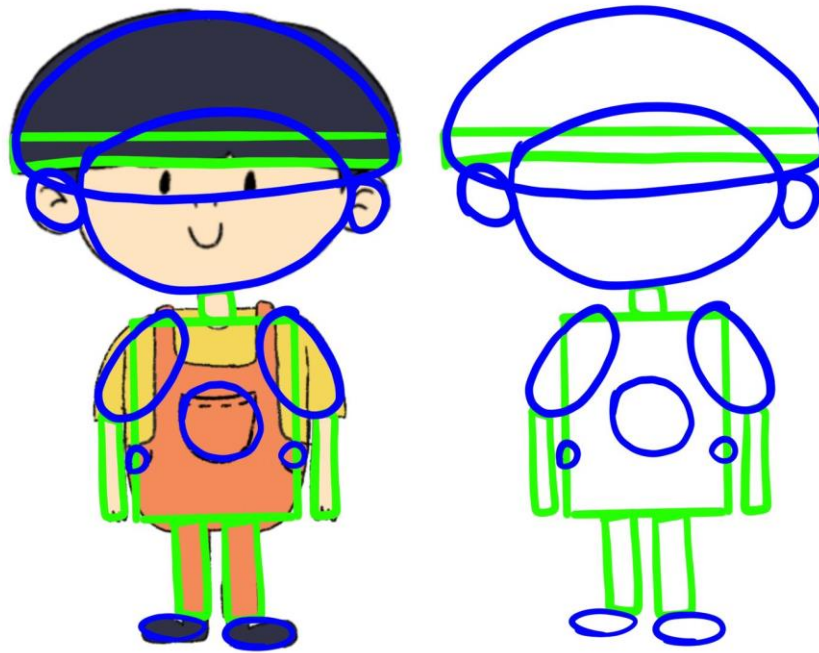
Figura 37: Estudo da Shape Language de Hugo



Fonte: imagem montada pelo autor

Na construção de Hugo, como é possível ver na imagem acima, foram utilizados círculos e retângulos na composição de suas roupas, acessórios e cabelos. Segundo a linguagem das formas, quadrados representam figuras fortes, confiáveis e cooperativas (The Walt Disney Family Museum), ótimas qualidades para representar um personagem intelectual, científico e pedagógico. Porém, em complemento às formas quadradas também foram empregadas formas circulares, que segundo a linguagem representam figuras amigáveis e sutis (The Walt Disney Family Museum), demonstrando a natureza infantil do personagem. Há também um pouco de uso de triângulos, que, segundo a teoria, podem indicar que o personagem é “intelectualmente afiado”, expressando sua inteligência.

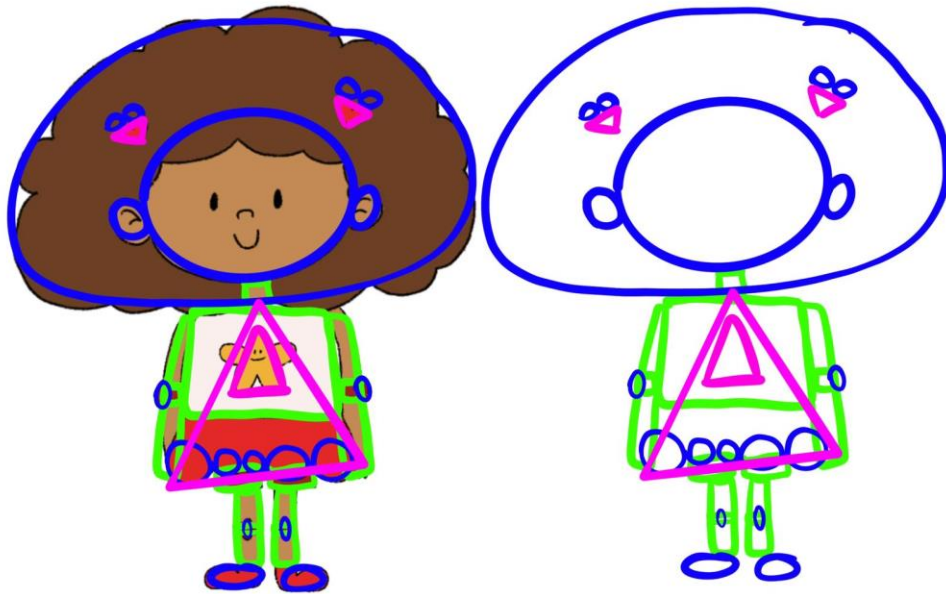
Figura 38: Estudo da Shape Language de Theo



Fonte: imagem montada pelo autor

Com Theo, assim como Hugo, sua construção também foi feita a partir de círculos e retângulos, porém ao contrário: enquanto para Hugo foi focado o uso de quadrados e o uso de círculos foi secundário, para Theo foi focado o uso de círculos e o uso de quadrados foi secundário. Isso ocorreu por dois motivos: o primeiro sendo que para relacioná-los enquanto figuras masculinas, diferenciando-os de Mila, foram usadas figuras em comum na construção de ambos os personagens, e o segundo sendo para a fácil distinção entre os dois, invertendo a “forma dominante” e melhor encaixando com a descrição de cada personagem. Para Theo, o uso de círculos representa sua natureza dócil, amigável, alegre e compassivo ((The Walt Disney Family Museum), enquanto os quadrados expressam sua personalidade confiável e cooperativa, bem como sua seriedade em ajudar os outros.

Figura 39: Estudo da Shape Language de Mila



Fonte: imagem montada pelo autor

Já Mila, por sua vez, foi a personagem com a construção mais complexa, apresentando as três formas em seu design. Como já mencionado, os círculos demonstram sua natureza amigável, dócil e amável, e os quadrados, embora escassos, demonstram sua natureza forte, confiável e cooperativa. Porém, diferente dos meninos, Mila possui uma terceira forma integralizada em sua composição, o triângulo, sendo uso empregado para cumprir dois objetivos: separar a personagem visualmente dos designs dos meninos, destacando sua feminilidade; e segundo a linguagem das formas, demonstrar sua natureza ativa, dinâmica e veloz. (The Walt Disney Family Museum)

O estudo da *shape language* é de extrema importância para o projeto, porque ela promove um maior entendimento não apenas da construção física dos personagens, algo fundamental na hora de aplicá-los e reproduzi-los de diferentes maneiras, mas também das emoções e sentimentos que estão sendo trespassados inconscientemente para as crianças que entrarão em contato com ele. Como o foco do projeto é sempre o melhor desenvolvimento criativo, emocional, psicológico e pedagógico dentro do ambiente do consultório pediátrico, é

fundamental que os personagens ofereçam usos corretos de cores, formas e expressões para que o objetivo delas se sentiram acolhidas, calmas e seguras seja alcançado.

3.7 Aplicações

Criados os personagens, resta agora apenas aplicá-los em produtos de design para que consigam, de fato, serem utilizados dentro do consultório pediátrico. Como mencionado, os personagens foram feitos tendo em mente a possibilidade de inúmeras aplicações, de diversas maneiras e em diversas áreas de diferentes. Citando alguns dos possíveis usos, os personagens podem ser utilizados em peças gráficas como em posters, livros ilustrados e adesivos, por exemplo; objetos como brinquedos, bonecos e materiais escolares como estojos e lápis de cor; peças de vestuário como camisetas, jalecos, luvas e máscaras; peças de mobiliário como papeis de parede, mesas, cadeiras e colchonetes; e até mesmo produções audiovisuais, como por exemplo propagandas, materiais informativos e desenhos animados. As possibilidades de aplicação são incomensuráveis, mas para este trabalho acadêmico, todas elas serão exemplificadas e representadas por três que sintetizam a essência do projeto: a de auxiliar a criança em seu desenvolvimento, transformando o consultório pediátrico em um local mais leve e acolhedor para ela. As três aplicações são nomeadas por “Cartas dos Sentimentos”, “Broches” e “Bonecos”, sendo elas apresentadas e exploradas a seguir.

3.7.1. Cartas dos Sentimentos

Pensando em maneiras de ajudar a criança a lidar com seus sentimentos enquanto inserida no consultório, entrou-se em contato com as chamadas cartas dos sentimentos, ou baralho dos sentimentos, uma técnica pensada para o uso por profissionais da área de psicologia clínica como técnica complementar para o “autoconhecimento e para desenvolvimento das capacidades de expressar, reconhecer e regular emoções” (BARROSO, 2022). De acordo com as entrevistas com profissionais, é a presente preocupação com o bom desenvolvimento emocional das crianças, mas essa preocupação é subjugada pelas outras necessidades que as consultam demandam. Um objeto de design que ajudasse a criança a melhor entender e

processar suas emoções precisaria ser rápido e prático, ajudando a criança naquele momento ao mesmo tempo em que ajuda o profissional em não prolongar indevidamente a consulta.

Pensado isso, foi criado um baralho do sentimento com doze cartas, cada uma com o desenho do rosto de um dos três personagens expressando a emoção desejada de maneira clara e cartunesca, sendo cada personagem responsável pela representação de quatro emoções. O texto com o nome da emoção sendo representada na carta será padronizado, portando a fonte Baloo, com todas as letras em caixa baixa, tamanho 49 e na cor preta e, para melhor separá-las, cada carta terá um fundo consistente em uma cor sólida, vibrante e única. As cartas possuirão um formato quadrado, com dez centímetros de altura por dez centímetros de largura, sendo feitas de plástico ou de algum outro material de fácil higienização e resistente a fatores como água, rasgos e desbotamento.

Figura 40: Carta do Sentimento 1: Confuso



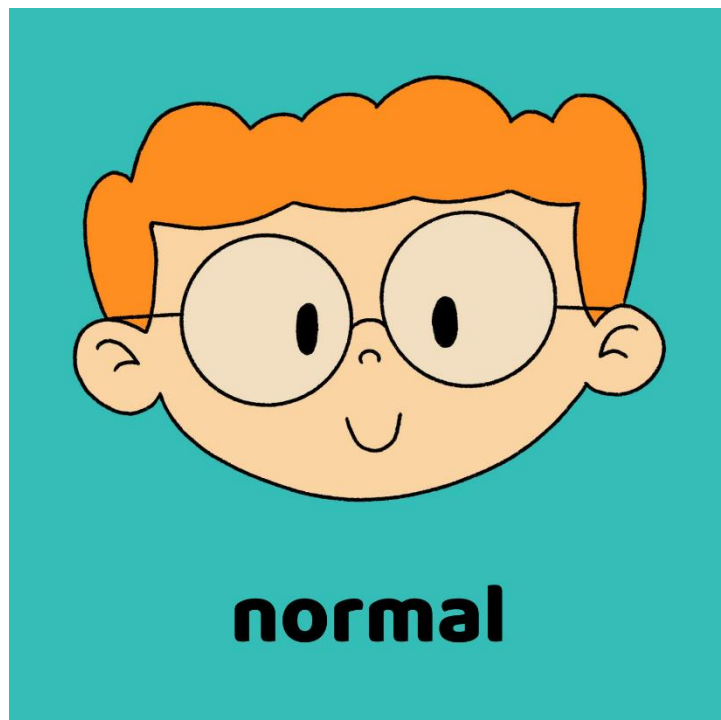
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 41: Carta do Sentimento 2: Triste



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 42: Carta do Sentimento 3: Normal



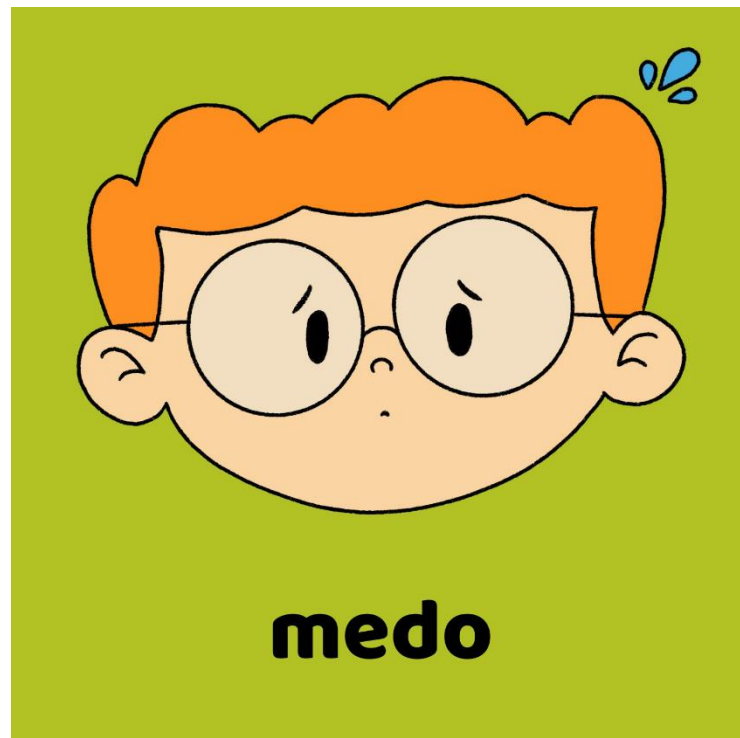
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 43: Carta do Sentimento 4: Nojo



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 44: Carta do Sentimento 5: Medo



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 45: Carta do Sentimento 6: Feliz



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 46: Carta do Sentimento 7: Animado



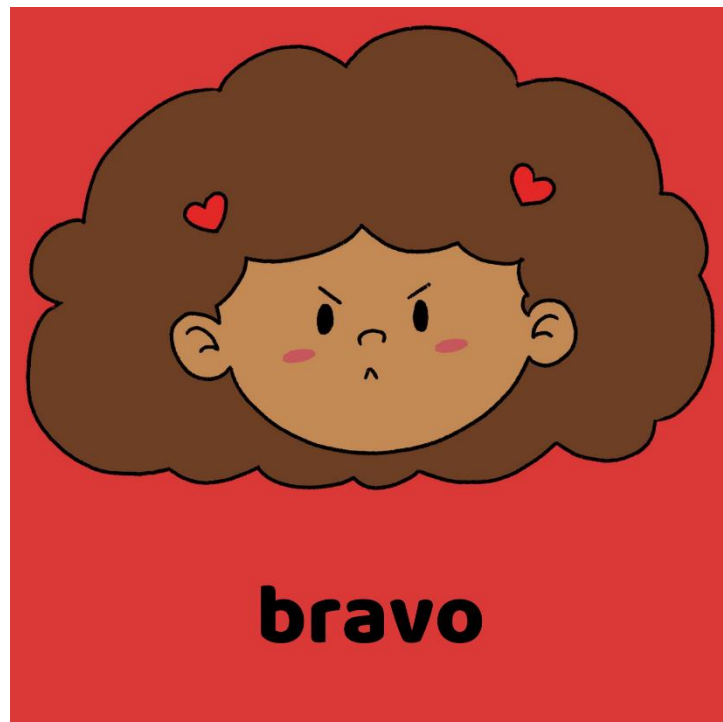
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 47: Carta do Sentimento 8: Fome



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 48: Carta do Sentimento 9: Bravo



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 49: Carta do Sentimento 10: Vergonha



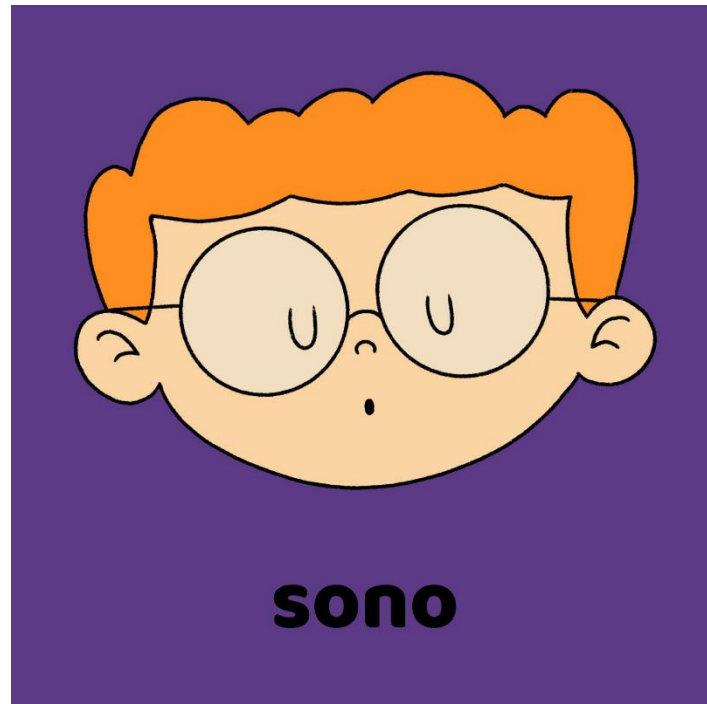
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 50: Carta do Sentimento 11: Surpresa



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 51: Carta do Sentimento 12: Cansado



Fonte: imagem montada pelo autor

O consultório médico, especialmente o pediatra, é um local que é tipicamente a causa de diversos medos e inseguranças na vida das crianças. Por isso, a presença de um objeto que possibilita que a criança processe seus sentimentos de maneira saudável, deixando-a segura através da atuação de personagens com os quais ela se identifique e confie, pode ser uma peça fundamental para uma boa relação médico-paciente, deixando a criança mais segura, alegre e acolhedora tanto com o ambiente, quanto para a atuação do médico.

3.7.2. Distintivos

Pensando no bom desenvolvimento infantil, foram pensadas maneiras em que os personagens poderiam incorporar o reforço positivo no projeto. O reforço positivo é um conceito pertencente à área da psicologia chamada Análise do Comportamento, ou Behaviorismo, na qual se defende, simplificando ao máximo, a ideia de que nossos comportamentos geram consequências e essas consequências moldam comportamentos futuros (REZENDE, 2017).

Dessa maneira, de grosso modo, o reforço positivo seria o estímulo de bons comportamentos para que eles ocorram com maior frequência.

Inspirando-se nas insígnias de escoteiros, presentes na vida real, porém mais enfatizadas em diversos filmes e séries infantis, as quais são presenteadas às crianças após terem cumpridos objetivos específicos, foram pensados distintivos os quais seriam dados às crianças como recompensas por um bom comportamento durante a consulta, para que elas os levassem para casa. Cada distintivo contém a figura de um dos personagens ou então a figura de algum objeto relacionado ou ao seu design ou à sua descrição presente na ficha de personagem, tendo cada distintivo como fundo a cor primária relacionada ao personagem ao qual o objeto relacionado pertence. Por exemplo, um dos distintivos estampa uma estrela que também está presente na camiseta de Mila, portanto seu fundo é vermelho, cor representativa da personagem. Em um primeiro momento, foi pensado no distintivo se tomar através de um *botton*, ou broche, mas a presença de um objeto pontiagudo e perfurante gerou receios em relação à segurança das crianças com o objeto. Por isso, o distintivo se dá através de um círculo de plástico, com aproximadamente doze centímetros de diâmetro, que é anexado à roupa da criança através de uma presilha na parte de trás do distintivo.

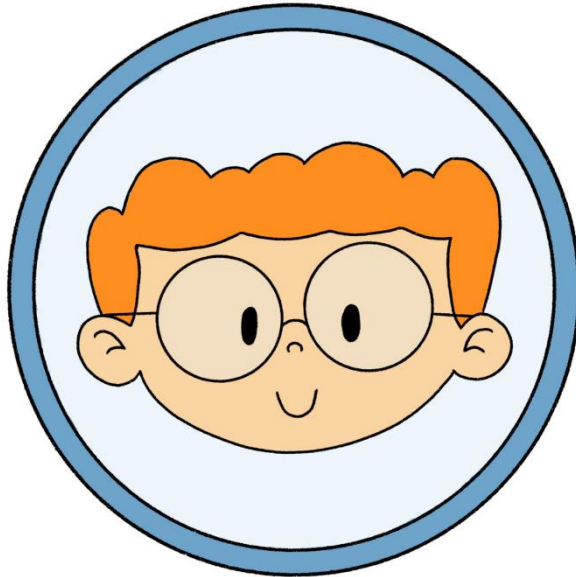
Figura 52: Exemplos de insígnias de escoteiro



Fonte: Aaron on Scouting, 2014. Disponível em:

<https://blog.scoutingmagazine.org/2014/03/21/everything-you-ever-wanted-to-know-about-merit-badge-sashes/> Acesso em 08 dez. 2023

Figura 53: Modelo de distintivo número 1



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 54: Modelo de distintivo número 2



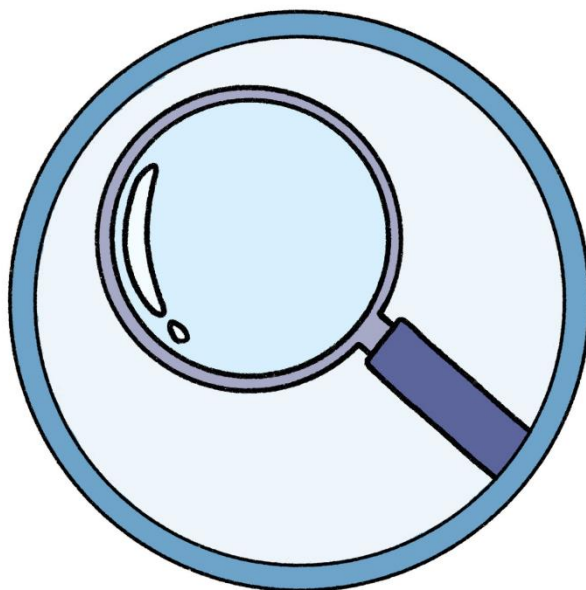
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 55: Modelo de distintivo número 3



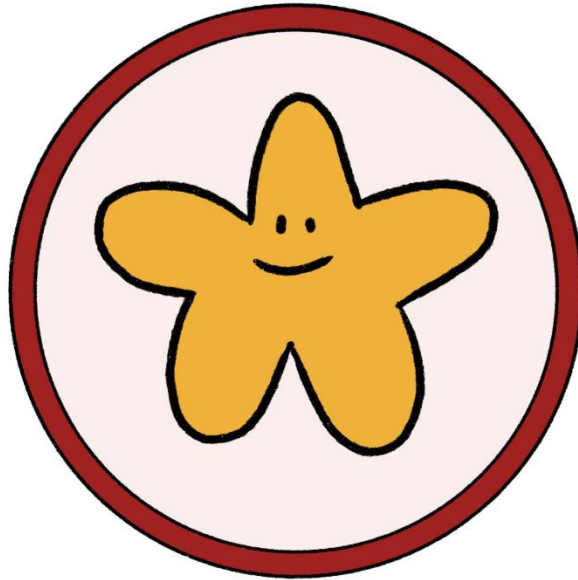
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 56: Modelo de distintivo número 4



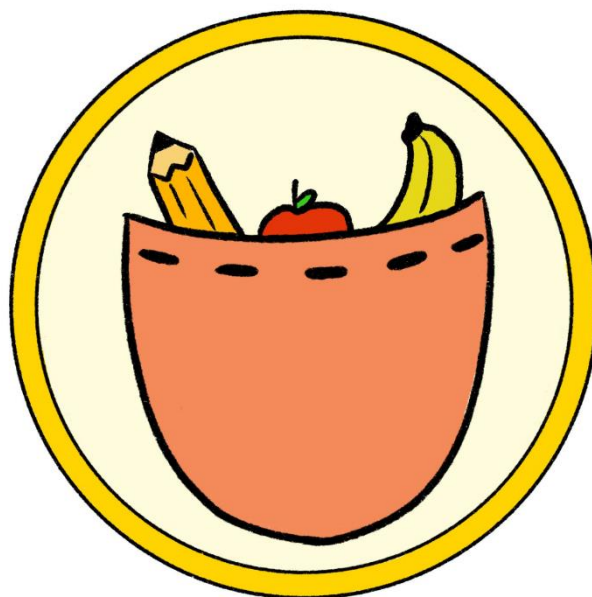
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 57: Modelo de distintivo número 5



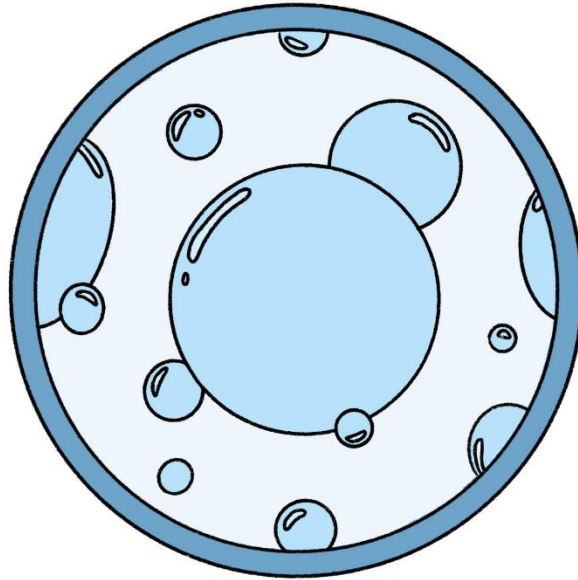
Fonte imagem montada pelo autor

Figura 58: Modelo de distintivo número 6



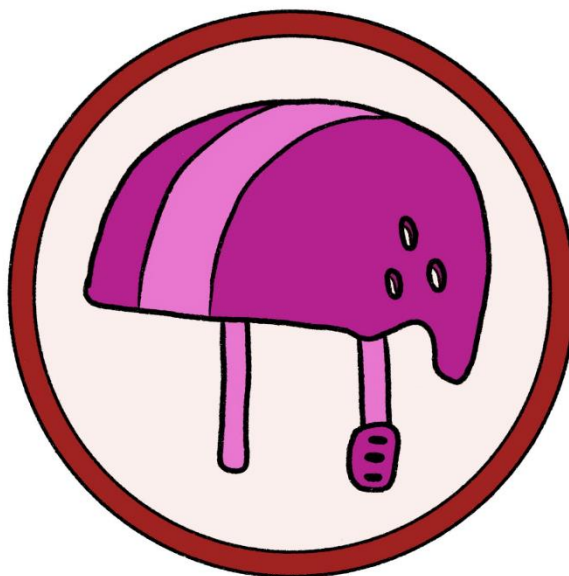
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 59: Modelo de distintivo número 7



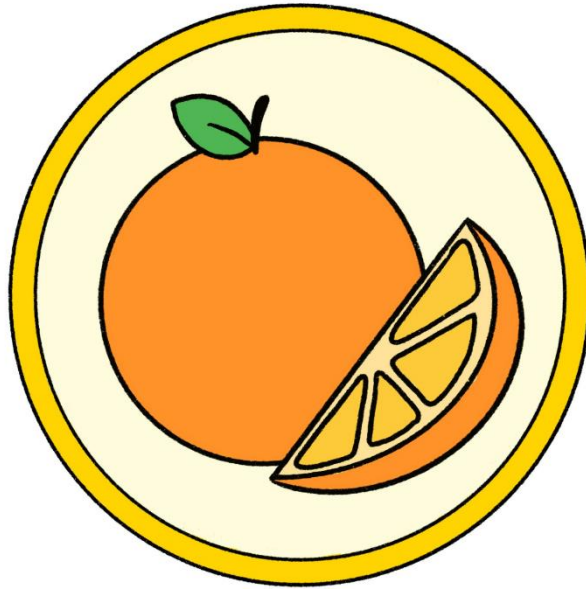
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 60: Modelo de distintivo número 8



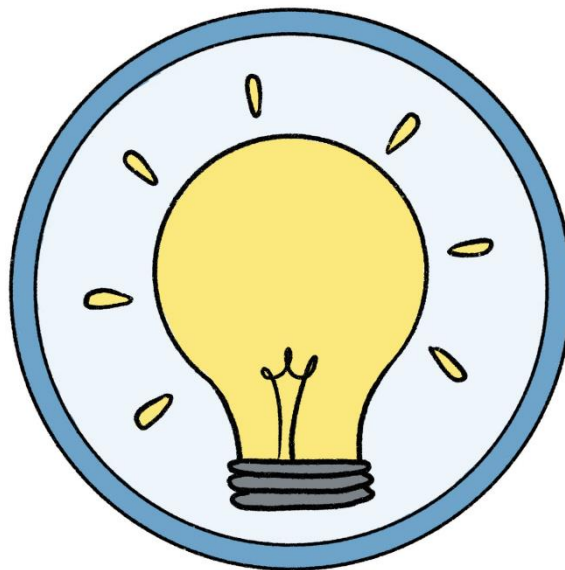
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 61: Modelo de distintivo número 9



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 62: Modelo de distintivo número 10



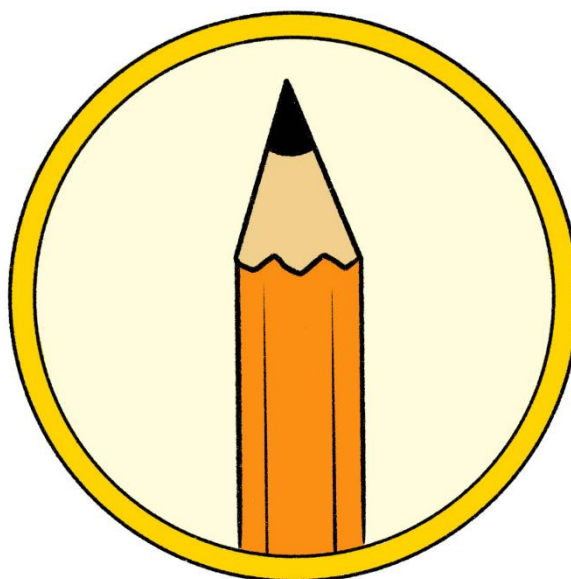
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 63: Modelo de distintivo número 11



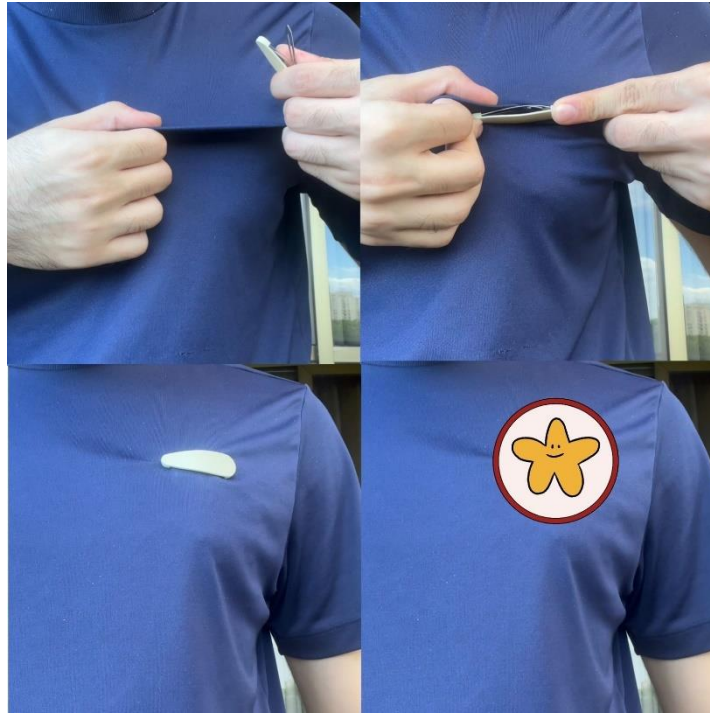
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 64: Modelo de distintivo número 12



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 65: Representação do funcionamento do distintivo com a presilha



Fonte: imagem montada pelo autor

A presença dos distintivos no consultório pode ensinar lições valiosas à criança, como a perceber que seus atos têm consequências e que boas ações trazem boas ações. Além disso, ao levar o objeto para casa, elas podem formar um vínculo afetivo com o consultório, associando a ida ao médico com o ganho de um distintivo novo, podendo até ter uma coleção com todos os diferentes modelos. O reforço positivo é bastante importante para o bom desenvolvimento psicológico, pedagógico e social da criança, sendo extremamente positivo transformar o consultório médico em um local que o reforço possa ser aplicado de maneira orgânica, natural e divertida.

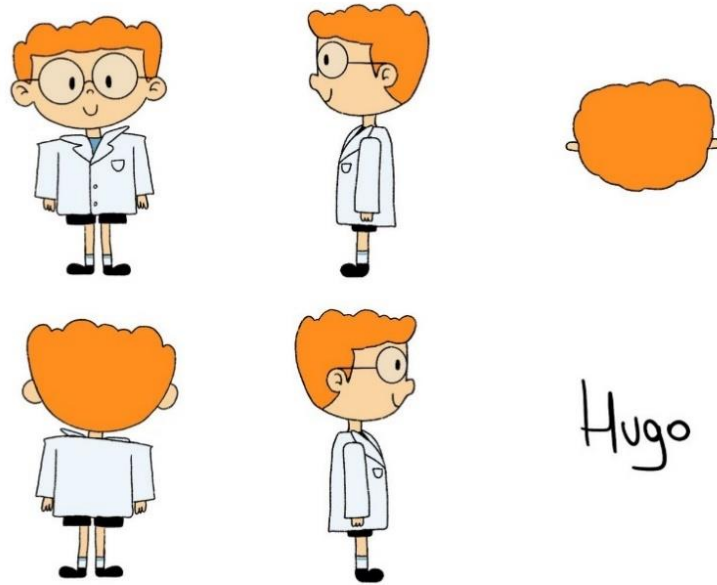
3.7.3. Bonecos

Por último, mas definitivamente não menos importante, bonecos talvez sejam a aplicação que melhor sintetizam e justificam o propósito do projeto. Bonecos são a expressão máxima da

objetificação de um personagem, onde ele consegue sair de um âmbito bidimensional e se aventurar com a criança de maneira palpável e real, sendo um dos principais instrumentos que possibilitam as crianças de exercerem suas capacidades criativas a milênios (COSTA, 2013), sendo intrinsecamente ligados ao bom desenvolvimento criativo.

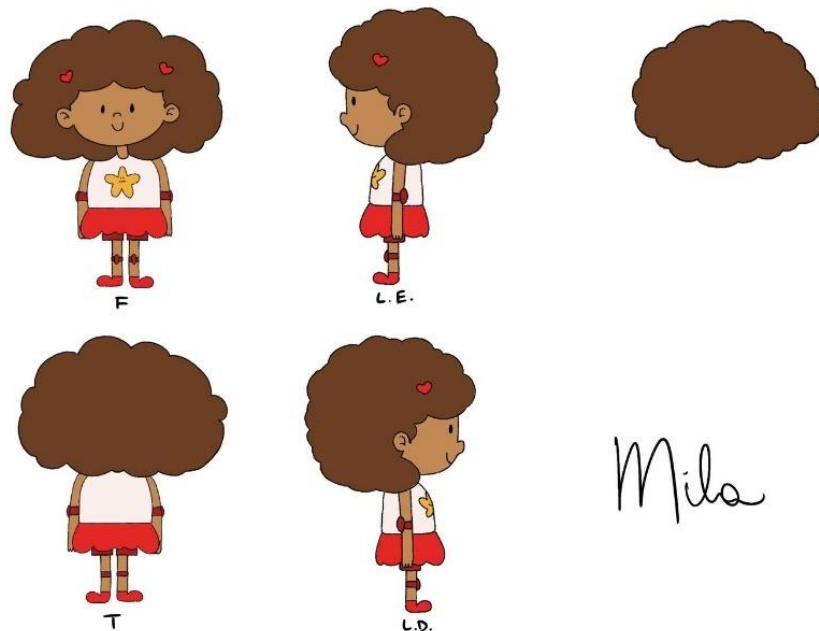
Para o trabalho, foram pensadas maneiras de como melhor realizar os bonecos dos personagens de maneira em que atendessem as necessidades do projeto ao mesmo tempo que cumprem todas as requisições de um consultório médico. Em primeiro lugar, os bonecos, assim como todas outras aplicações desenvolvidas no trabalho, necessitariam ser de fácil higienização, visto que o consultório recebe muitas pessoas e um objeto de uso comum é uma fácil fonte de contaminação. Para tanto, devem ser feitos de um material resistente, que suporta tanto fatores climáticos e humidade quanto as brincadeiras das crianças, não quebrando facilmente, possíveis de se higienizar rapidamente com álcool 70% ou hipoclorito de sódio 1%, segundo a regra (ANVISA, 2020), sem se danificar. Além disso, foi decidido que seria mais frutífero os brinquedos possuírem uma estatura pequena ou mediana, fazendo com que sejam portáteis, práticos, e fáceis de manusear. Embora seja possível em uma outra provável aplicação, foi decidido que os brinquedos não seriam articulados e não emitiriam sons, simplesmente porque não há uma necessidade especial para tais fatores. Juntando todas essas informações, foram feitos representações de diversos ângulos dos personagens, bem como desenhos técnicos que representam esses bonecos, possibilitando um maior entendimento de suas formas e dimensões, que se encontram abaixo.

Figura 66: Diferentes ângulos do Hugo



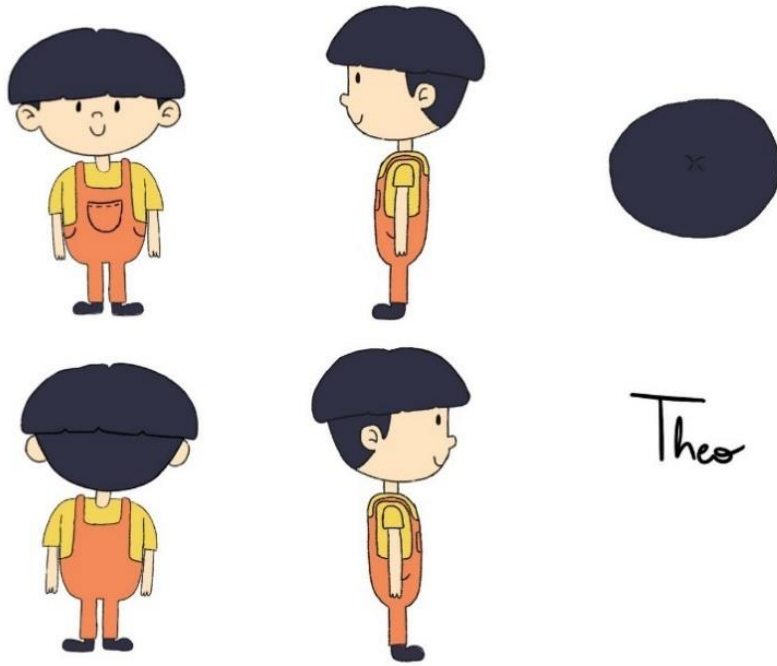
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 67: Diferentes ângulos da Mila



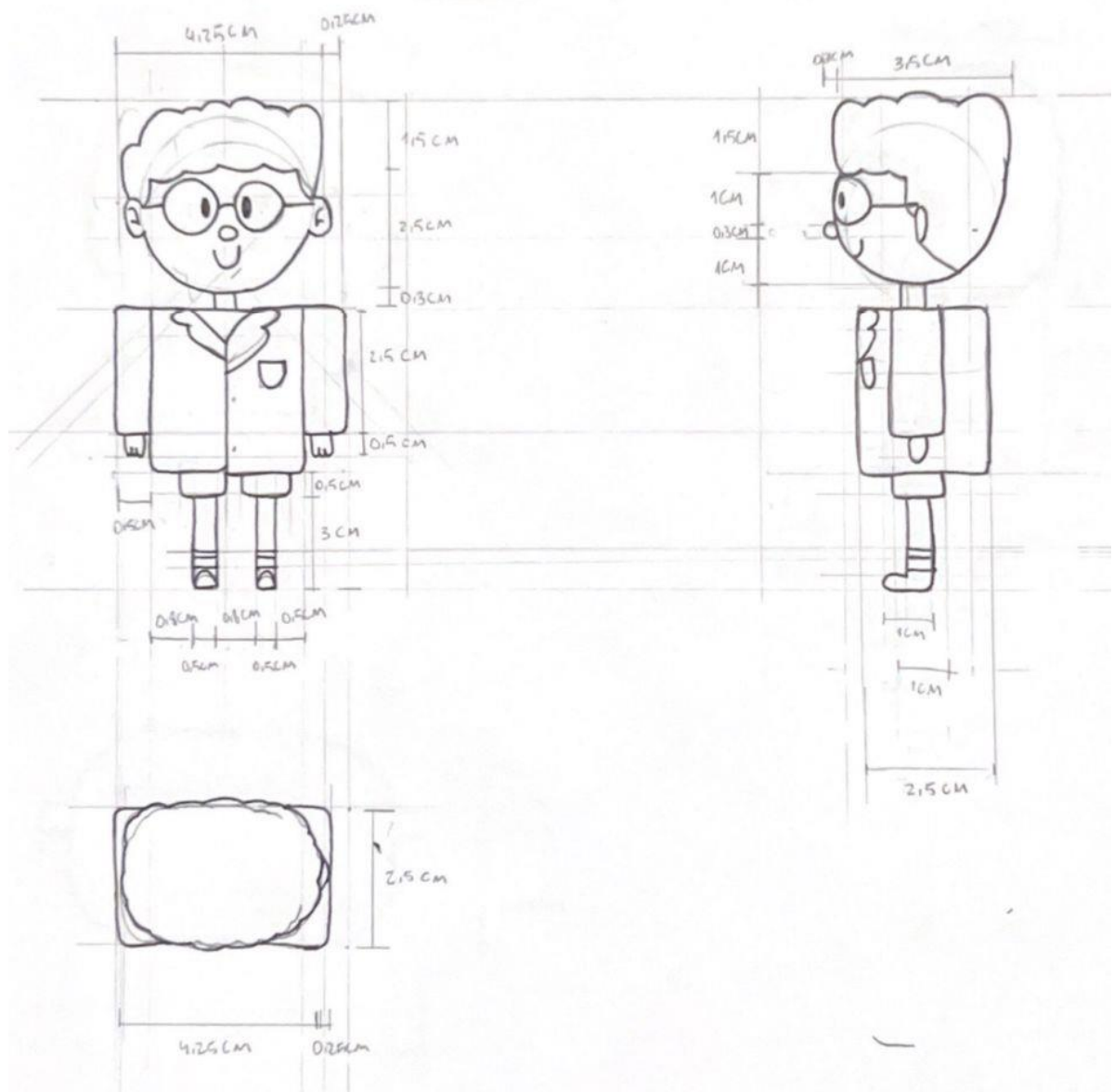
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 68: Diferentes ângulos do Theo



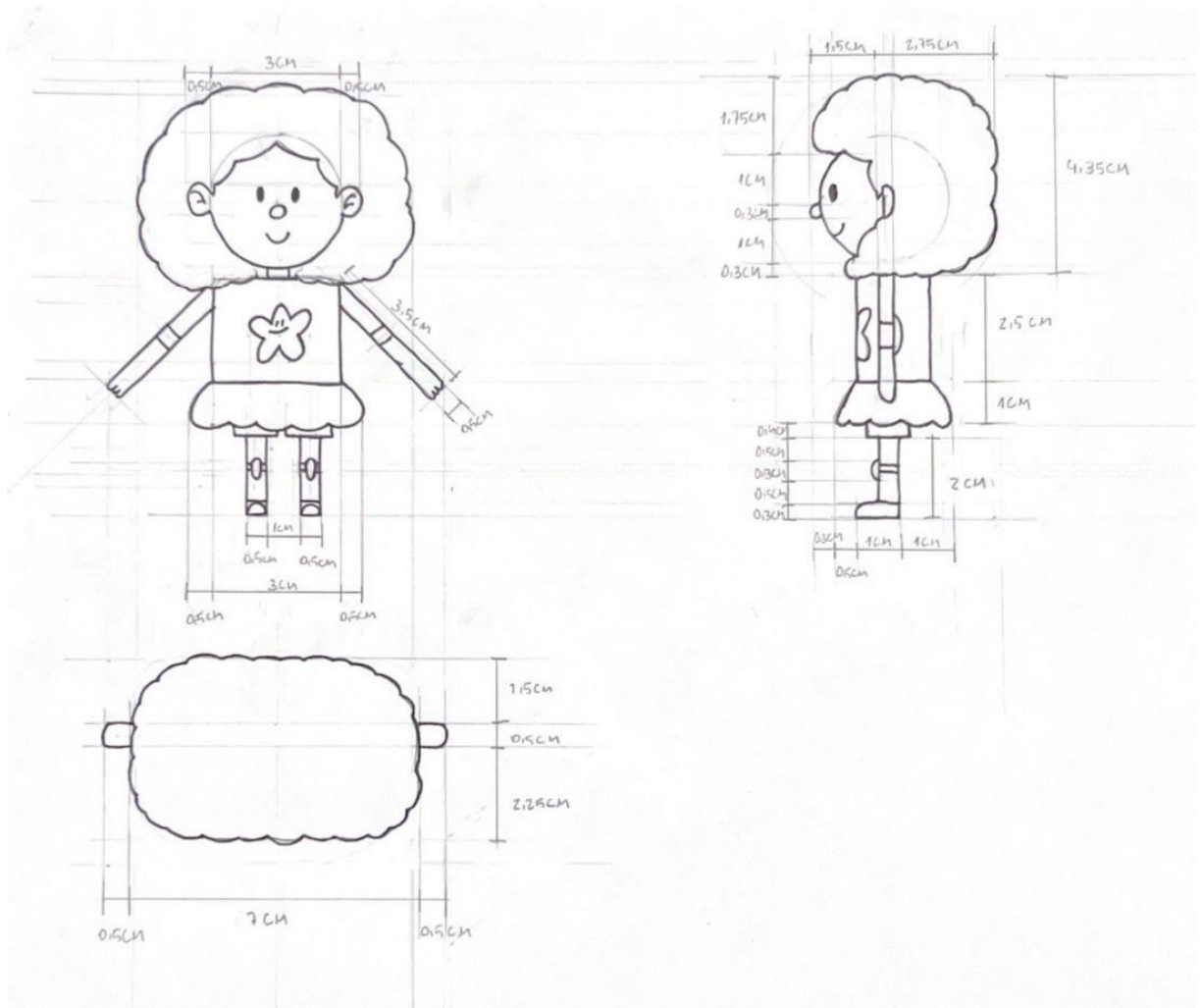
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 69: Croque das Vistas e Medidas Hugo



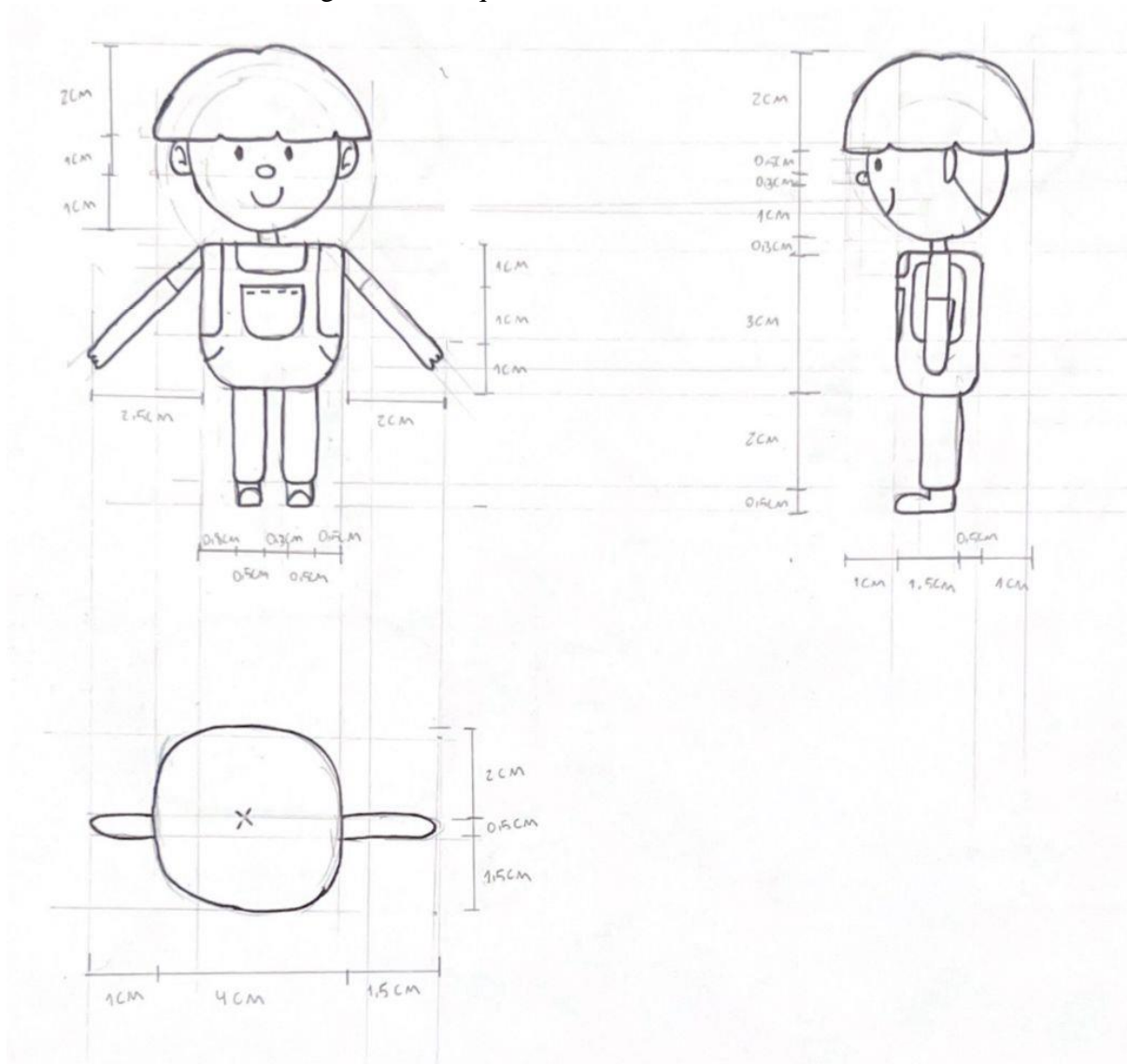
Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 70: Croqui das Vistas e Medidas Mila



Fonte: imagem montada pelo autor

Figura 71: Croqui das Vistas e Medidas Theo



Fonte: imagem montada pelo autor

Os bonecos serão feitos de vinil atóxico, material escolhido pela sua facilidade de aquisição e produção, custo acessível de produção, facilidade de higienização, possibilidade de ser 100% reciclado e, como o nome já indica, o fato de o contato com o plástico não ser tóxico para as crianças. Os brinquedos têm, em média, aproximadamente dez centímetros de altura por cinco centímetros de largura por quatro centímetros de profundidade, proporções que fazem com que o brinquedo não seja nem tão pequeno a ponto de gerar problemas como asfixia ingestão, e nem tão grande a ponto de seu manuseio não ser muito prático, atrapalhando o bom andamento da consulta.

Bonecos são parte fundamental do desenvolvimento criativo e afetivo das crianças, sendo já usados em consultórios pediátricos a anos. A confecção de um boneco especialmente pensado para ser usado nesse ambiente pode não apenas influenciar nos exercícios da criatividade da criança, como também criar vínculos afetivos com o local. O consultório pode deixar de ser um local frio e amedrontador e passar a ser um local divertido, onde a criança tem amigos com os quais ela encontra conforto, coragem e alegria.

4. Considerações finais

O trabalho em mãos, o qual foi desenvolvido ao longo das páginas passadas ao decorrer de um ano inteiro, apresenta claros conceitos a serem tratados, e, esperançosamente, consiga não apenas difundir conhecimento, mas também instigar o desenvolvimento de temas tão importantes como o bom desenvolvimento infantil e a humanização do consultório pediátrico, além de possíveis atuações do design para influenciá-las positivamente.

Através de observações, pesquisas e entrevistas, foi identificada influência que o design de personagem possui na vida das crianças, em especial em seu desenvolvimento criativo e emocional, sendo desenvolvido então um projeto consistente na criação de personagens pensados especialmente para a construção de consultórios pediatras humanizados, através de uma variedade de aplicações em objetos de design, sendo neste projeto apresentadas três exemplos de como isso poderia ser feito.

A humanização na área pediátrica é imprescindível para o bom desenvolvimento infantil, sendo mais do que necessária que a maior quantidade possível de profissionais pediatras busquem alternativas para integralizarem seus consultórios com a filosofia humanista. De maneira otimista, esse trabalho mostrou como o design pode contribuir para ser uma peça-chave para a obtenção dessa realidade.

REFERÊNCIAS

ANVISA. Limpeza e Desinfecção de Superfícies, 2010. Disponível em: <file:///C:/Users/pedro/Downloads/Manual%20de%20Limpeza%20e%20Desinfec%C3%A7%C3%A3o%20de%20Superf%C3%ADcies.pdf> Acesso em 06 dez. 2023.

ASSIS, Renato. Médico é demitido por atendimento humanizado. Estado de Minas. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/colunistas/renato-assis/2023/06/02/interna-renato-assis,1502345/medico-e-demitido-por-atendimento-humanizado.shtml> Acesso em 07 dez. 2023

AWARI. Briefing para design: como criar um, modelos e exemplos, 2022. Disponível em: <https://awari.com.br/briefing-design/> Acesso em 08 dez. 2023

BARROSO, Sabrina Martins. Baralho das Emoções: representação e psicoeducação para adultos e idosos. Editora Sinopsys, Novo Hamburgo – RS, 2022.

BREDERODE, Caio; GELPKE, Gabriel. Introdução ao design de personagem. Jaboaão dos Guararapes – PE, 2018.

BOIKO, Vanessa Alessandra Thomaz; ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. A perspectiva sócio construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. Psicologia em estudo, Maringá, v.6, n.1, p. 51-58, jan./jun. 2001.

CISAMAPI. O que é humanização? Disponível em: <https://www.cisamapi.mg.gov.br/index.php/servicos/humaniza-cis/o-que-e-humanizacao> Acesso em 07 dez. 2023

COSTA, Cristiane. A História Real das Bonecas. CHC. Disponível em: <https://chc.org.br/a-historia-real-das-bonecas/> Acesso em 06 dez. 2023

FERNANDES, Fernanda. Maria Montessori: feminista, cientista e educadora. Multirio. Disponível em: <https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/reportagens/16478-maria-montessori-feminista,-cientista-e-educadora> Acesso em 07 dez. 2023

FRAZÃO, Dilva. Lev Vygotsky. eBiografia. Disponível em: https://www.ebiografia.com/lev_vygotsky/ Acesso em 07 dez. 2023

GASPAR, Mauro. 07 Fases da Metodologia de Naming. Design Culture. Disponível em: <https://designculture.com.br/07-fases-da-metodologia-de-naming/amp/> Acesso em 05 dez. 2023

MOURA, Nathalia. Dia Mundial de Combate à Poliomelite Marca Importância de Imunizar Crianças. Secretaria de Saúde do Distrito Federal. Disponível em: <https://www.saude.df.gov.br/web/guest/w/dia-mundial-de-combate-%C3%A0-poliomielite-marca-import%C3%A2ncia-de-imunizar-crian%C3%A7as> Acesso em 07 dez. 2023

NATHAN, Victor. Há 34 anos, último caso de poliomielite foi registrado no Brasil. Gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2023/marco/ha-34-anos-ultimo-caso-de-poliomielite-foi-registrado-no-brasil> Acesso em 07 dez. 2023

NOM-NAM. Naming. Disponível em: <https://nom-nam.com/naming-and-claiming> Acesso em 05 dez. 2023

PEREIRA, Lucila Conceição. Método Montessoriano. Infoescola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/pedagogia/metodo-montessoriano/> Acesso em 07 dez. 2023

PERES, Edis Henrique. História do Zé Gotinha: saiba como nasceu o símbolo da imunização do Brasil. Gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2023/marco/historia-do-ze-gotinha-saiba-como-nasceu-o-simbolo-da-imunizacao-do-brasil> Acesso em 07 dez. 2023

PETERSON, John. Character Sheets in 1975. Playing the World. Disponível em: <https://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html> Acesso em 29 nov. 2023

REIS, Marcos Roberto dos; MERINO, Eugênio Andrés Díaz. Painel semântico: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v.28, n.1, p. 178-190, 2020

REZENDE, Eduardo de. O que é reforço positivo e reforço negativo? (com exemplos). PsicoEdu. Disponível em: https://www.psicoedu.com.br/2017/03/reforco-positivo-negativo-exemplo.html#google_vignette Acesso em 06 dez. 2023

ROSA, Augusto Pereira da; ZINGANO, Ester Miriane. Pré-História: Educação para sobrevivência. Maiêutica – ano 1, n.1, p. 33-37, jan. 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/pedro/Downloads/314-275-1-PB.pdf>

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. Tips and Techniques: Shape Language. [s.d]. Disponível em: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf Acesso em 05 dez. 2023

UFRGS, Jean Piaget. Disponível em: https://www.ufrgs.br/psicoeduc/wiki/Jean_Piaget Acesso em 9 jun. 2023



UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
BINETE DO REITOR

Universidade Católica de Goiás
Rua Pôrto de Deus, 1000 - CEP 74005-010
Goiás - Brasil
Fone: (62) 3346 1000
www.pucgoias.edu.br



RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Pedro Henrique da Veiga Rodante Vale
do Curso de Design, matrícula
2020410042-0007-1, telefone: (62) 99933-2007 e-mail
PEDEROVEJALE@GMAIL.COM, na qualidade de titular dos direitos autorais, em
consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia
Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão
de Curso intitulado
Design e Dimensionamento Infantil: O uso de personagens para livros com assuntos pediátricos
Interativos, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos,
conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de
computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som
(WAVE, MPEG, AIFF, SND); Video (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da
área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da
produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 17 de dezembro de 2023.



Assinatura do autor: Pedro Henrique Vale

Nome completo do autor: Pedro Henrique da Veiga Rodante Vale

Genilda S. Alexandria

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Genilda Alexandria