

CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO DE MAUÁ
DESIGN GRÁFICO

FELIPE ALVES MOREIRA
KAOAN SOUZA SANTO
LUCAS DIAS BARATELLA PAULA
RYANNA BORGES PIRONTE
SAMUEL VICTOR FERREIRA

GUIA/REVISTA RIE

Ribeirão Preto
2022

FELIPE ALVES MOREIRA
KAOAN SOUZA SANTO
LUCAS DIAS BARATELLA PAULA
RYANNA BORGES PIRONTE
SAMUEL VICTOR FERREIRA

GUIA/REVISTA RIE

Projeto Integrador apresentado ao Centro
Universitário Barão de Mauá, como requisito
para obtenção de nota na disciplina Projeto
Integrador: Criatividade.

Orientador: Esp. Paulo Eduardo Canedo Nabas

Ribeirão Preto

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

FELIPE ALVES MOREIRA
KAOAN SOUZA SANTO
LUCAS DIAS BARATELLA PAULA
RYANNA BORGES PIRONTE
SAMUEL VICTOR FERREIRA

GUIA/REVISTA RIE

Projeto Integrador apresentado ao Centro
Universitário Barão de Mauá, como requisito
para obtenção de nota na disciplina Projeto
Integrador: Criatividade.

Data de aprovação: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Paulo Eduardo Canedo Nabas
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Examinador 2
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Examinador 3
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Ribeirão Preto

2022

RESUMO

O projeto tem como foco a criação da Revista Informativa Educacional (RIE) que tem como proposta apresentar parte dos conteúdos estudados no curso de Design Gráfico na instituição do Centro Universitário Barão de Mauá para possíveis interessados em ingressar na graduação dentro e fora do âmbito estudantil. A edição atual tem como tema principal a criatividade, que também é assunto de discussão do primeiro semestre do curso.

Palavras-chave: Design Gráfico. Revista. Criatividade.

ABSTRACT

The project focuses on the creation of the Revista Informativa Educacional (RIE) which aims to present part of the contents studied in the Graphic Design course at the Centro Universitário Barão de Mauá institution for possible students interested in joining the undergraduate program inside and outside the student environment. The current edition has creativity as its main theme, which is also the subject of discussion in the first semester of the course.

Keywords: Graphic Design. Magazine. Creativity.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	DESENVOLVIMENTO	8
3	BRIEFING	9
3.1	Criação da revista	12
4	CONCLUSÃO	24
	REFERÊNCIAS.....	25

1 INTRODUÇÃO

Levando em consideração o problema encontrado pelo grupo que é baseado na curiosidade que tínhamos acerca do conteúdo que seria ministrado dentro do curso de graduação em Design Gráfico, optamos pela criação do projeto de uma revista que visa expor partes do conteúdo visto por nós no primeiro semestre.

Além disso, tendo em vista que o tema do Projeto Integrador do primeiro semestre é "criatividade", decidimos que o foco da primeira edição deveria ser baseado em tal.

A revista tem uma aparência moderna, descontraída e colorida, criando assim, uma leitura imersiva e leve, mas que também é capaz de transmitir conteúdo relevante e de interesse do público-alvo.

Para tornar possível a criação da dela, nos baseamos em referências visuais de outras revistas e artistas da área e também no conteúdo estudado diariamente durante o curso.

O intuito é que a revista possa ter mais edições futuras que tratem de outros temas relevantes na área do design e, portanto, para manter um laço estável com o público-alvo da revista também foi criado um modelo de conta no Instagram onde seriam postados diariamente atualizações sobre a revista e suas edições.

Com isso, o grupo trabalhou em conjunto a fim de criar todo o conteúdo inicialmente proposto para o trabalho de forma organizada e concisa.

2 DESENVOLVIMENTO

Plano de projeto do projeto integrador

O Quadro 1 revela o plano de projeto para este projeto integrador, que visa apresentar as etapas da criação de um guia/revista.

Quadro 1 – Plano de Projeto

Nome do(s) Aluno(s): Felipe Alves Moreira, Kaoan Souza Santo, Lucas Dias Baratella Paula, Ryanna Borges Pironte, Samuel Victor Ferreira		Curso: Design Gráfico - 1º Semestre
Título Inicial do Projeto: Guia/revista impresso/digital com a temática criatividade.		
Contextualização/Motivação/Justificativa: Observando o cenário atual das áreas relacionadas à criação, em que tudo parece já ter sido feito anteriormente por outras pessoas, a existência dos bloqueios criativos e o desejo de novas pessoas de entrarem no mercado do design, foi visto a oportunidade por meio do projeto integrador a criação de um guia que ajudasse nessas questões. De acordo com Monike Oliveira para o G1, “Design é solucionar problemas de forma criativa, pensar o futuro”, isso demonstra o quão tamanha é a importância de ser criativo e o poder da profissão do designer. Sendo assim, analisando esse cenário será criado um guia em formato de revista abordando assuntos relacionados à criatividade e que ajudará pessoas que pretendem iniciar na faculdade de design gráfico.		
Objetivos: O projeto possui como eixo temático a criatividade, dessa forma o objetivo foi escolher um tema que atendesse isso de forma interessante. Com isso, foi pensado na criação de um guia impresso e digital em formato de revista que visa abordar o tema criatividade, além de ajudar pessoas interessadas na área de design e criação e aqueles que pretendem iniciar um curso superior de design gráfico e possuem dúvidas quanto ao conteúdo/didática deste. Para isso ser possível, serão necessários alguns passos, como a busca de referências, criação de textos para o conteúdo, elaborar o layout, diagramação, tipografia, paleta de cores, entre outros.		
Metodologia: Reunião de brainstorms online (Todos) Pesquisa de referências de revistas já existentes (Todos) Pesquisa de dados para conteúdo da revista (Todos) Selecionar imagens que comporão a revista (Todos) Buscar em matérias do curso o conteúdo dos textos que irão preencher a revista (Todos) Escolha do tema (Todos) Briefing (Todos) Pré Projeto (Todos) Busca de referências (Todos) Escolha do nome (Todos) Criação dos textos (2 pessoas: Lucas e Kaoan) Escolha do estilo fotográfico / de ilustração (Felipe) Diagramação e identidade visual (2 pessoas: Ryanna e Samuel) Criação do guia (Ryanna, Kaoan e Samuel) Slides de apresentação (Felipe e Lucas)		
Cronograma detalhado: 17/02 a 10/03 - Escolha do tema 10/03 a 31/03 - Briefing 10/03 a 31/03 - Pré projeto 31/03 a 07/04 - Entrega do Projeto no tema do PI. 10/03 a 31/03 - Busca de referências 31/03 a 07/04 - Escolha do nome e escolha do estilo fotográfico / de ilustração 01/04 a 08/04 - Criação dos textos 08/04 a 15/04 - 15/04 a 22/04 - Diagramação 22/04 a 29/04 - Criação do guia 29/04 a 06/05 - Slides de apresentação 23 a 27/05 - Entrega do Produto Final e Trabalho Escrito 23 a 27/05 - Semana de apresentação - Pré-banca. 13 a 17/06 - Semana de apresentação - Banca final.		
Data	Assinatura(s)	
31/03/2022		

Fonte: Os Autores

3 BRIEFING

- **Produto**

1) Qual é o produto?

O produto trata-se de uma revista impressa/digital em formato de guia que apresenta diversos conteúdos relacionados ao curso de design gráfico.

2) Qual é o tema?

O foco da revista será no tema “criatividade”, que será incorporado ao conteúdo que estará disponível na revista.

3) Qual é a imagem que o produto passará?

O produto passará uma imagem leve e descontraída, além de uma linguagem simples e quando possível informal, que permitirá uma maior aproximação com o público. Se tratando da aparência, será buscado um design impactante e criativo, trazendo um estilo único. O leitor verá no guia uma atmosfera acolhedora, principalmente aqueles que estão em busca de se aprofundar no mundo do design e se sentem perdidos e sem inspirações criativas.

- **Mercado**

4) Qual o mercado a ser alcançado?

O mercado almejado é o mercado de revistas educacionais no âmbito de design e tecnologia. A revista se destaca trazendo um resumo informativo do curso de design e amostra dos conteúdos ministrados no curso e notícias relacionadas ao assunto, além disso a revista tem como foco possíveis ingressantes na graduação que tem dúvidas sobre o conteúdo do curso.

5) Quem são os concorrentes?

Revista Computer Arts, Revista DEZAINE, Revista abcDesign e Revista Wired.

6) Quais as características diferenciadoras em relação à concorrência?

Uma das principais características que diferem nosso produto dos demais são

visões de diferentes formandos que trabalham nas mais diversas áreas em design, curiosidades sobre o curso/mercado de trabalho, informações atualizadas sobre piso salarial de cada área, dicas e material extra.

7) Qual é o público-alvo?

A revista é destinada a todos os interessados em ingressar no curso superior de design gráfico que possuem dúvidas quanto ao conteúdo e direcionamento deste. O conteúdo também será relevante a todos indivíduos que se interessam na área do design gráfico e pretendem aprofundar-se na leitura sobre tal, uma vez que a revista também irá abranger o tema “criatividade”.

- **Informações técnicas**

8) Quais as características técnicas do produto?

A revista será feita no formato A5 para ambas as versões. O papel escolhido para versão impressa será o couché 170g e a impressão será feita em 4x4. Ela será composta por 16 páginas. Irá ter acabamento vinílico.

- **Projeto no tema do PI**

9) Escolha do nome da revista

Após encontros e discussões online e presenciais, ficou definido que o nome da revista será RIE (Revista Informativa Estudantil), pois trata-se de um nome breve e que prevê a utilização de uma sigla, criando uma identidade visual moderna e concisa.

10) Mídias sociais da revista

Levando em conta a importância das redes sociais, criaremos uma conta no Instagram e uma conta no Tiktok para a revista. Ambas possuirão conteúdo voltado para o público-alvo da revista com a intenção de divulgá-la, simulando um produto real. Como conteúdo também iremos mostrar partes do processo de criação da revista.

A intenção das contas em mídias sociais também é promover maior interação com o público-alvo, recebendo feedbacks que ajudarão a conduzir o andamento do projeto.

11) Conteúdo da revista

Como se trata de uma revista, será necessário a criação dos textos que integrarão as páginas. Entre as temáticas abordadas, destaca-se:

- Conteúdos relacionados a criatividade, tendo como referência o livro Criatividade - Abrindo o Lado Inovador da Mente, de José Predebon;
- Dicas para possíveis ingressantes na graduação de Design Gráfico que tem dúvidas sobre o conteúdo do curso;
- Entrevistas com alunos a respeito do curso;
- Experiências pessoais dos criadores do projeto como alunos do curso.

- Estrutura e design

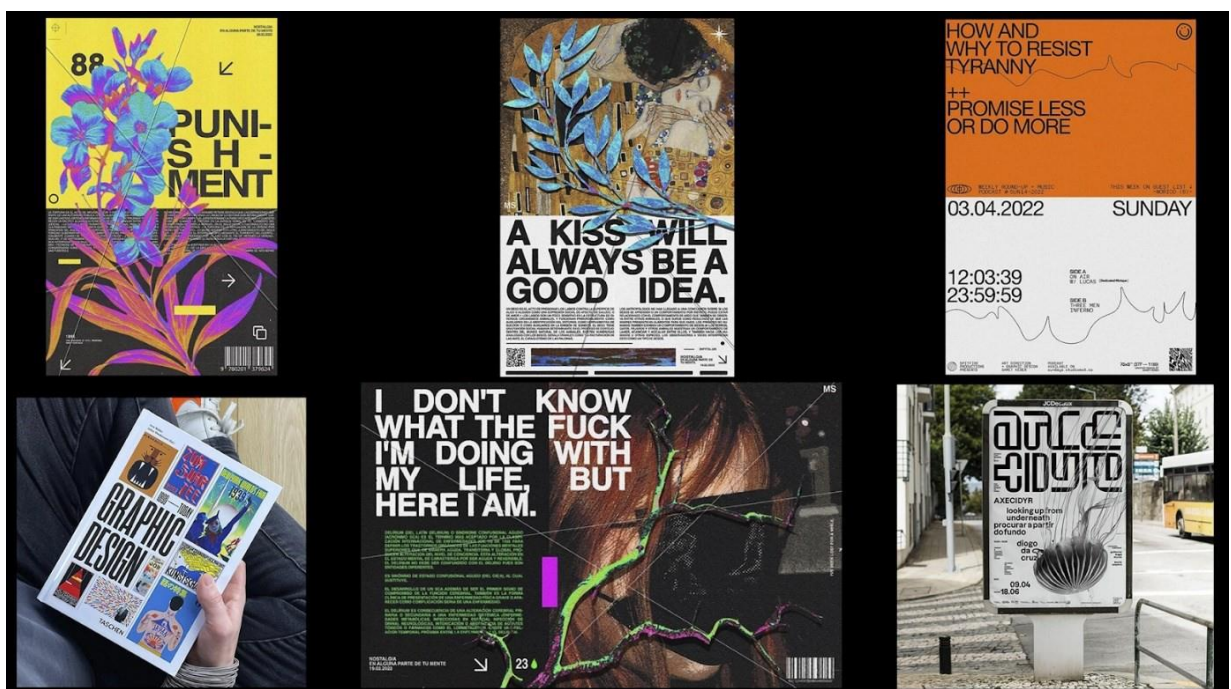
Para a identidade visual definiremos a tipografia e paleta de cores que serão utilizadas nas páginas.

Se tratando da diagramação, precisaremos definir as *grids* para definir os locais onde serão aplicados os textos.

- Referências de identidade visual

A Figura 1 apresenta as referências utilizadas como inspiração para a criação da identidade visual da revista.

Figura 1 – Referências



Fonte: Os Autores

3.1 Criação da revista

- **Logotipo**

O logotipo proposto pelo grupo será tipográfico, composto pelas letras iniciais do nome da revista na fonte tipográfica Oxygen. No logotipo a letra “R” está invertida, o que gera um senso de equilíbrio e harmonia no logotipo, além de ser uma alternativa que faz a identidade visual destacar-se em meio a outras.

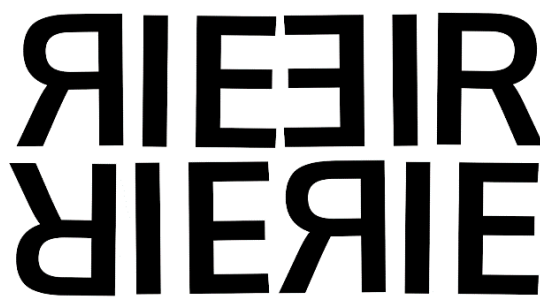
Ele possui duas versões: uma versão com apenas a sigla da revista, como aparece na Figura 2, e outra versão em forma de um padrão, conforme a Figura 3. Ambas serão aplicadas em diferentes etapas de acordo com aquilo que for mais harmônico para o design.

Figura 2 – Logotipo



Fonte: Os Autores

Figura 3 – Logotipo em padrão

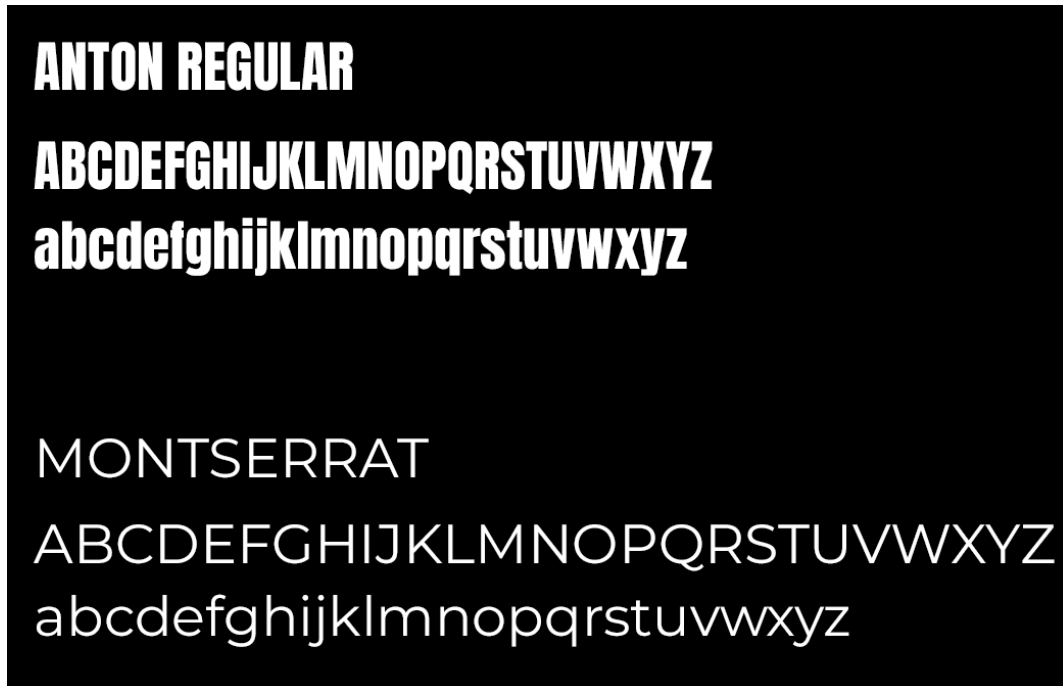


Fonte: Os Autores

- **Tipografia**

A fonte escolhida para estar presente nos títulos foi a Anton, enquanto a Montserrat será utilizada no corpo dos textos que comporão as páginas do guia, como mostra a Figura 4.

Figura 4 - Tipografia



Fonte: Os Autores

- **Paleta de cores**

Como apresenta a Figura 5, foi escolhida uma paleta de cores que passará a imagem de um conteúdo divertido, alegre e chamativo.

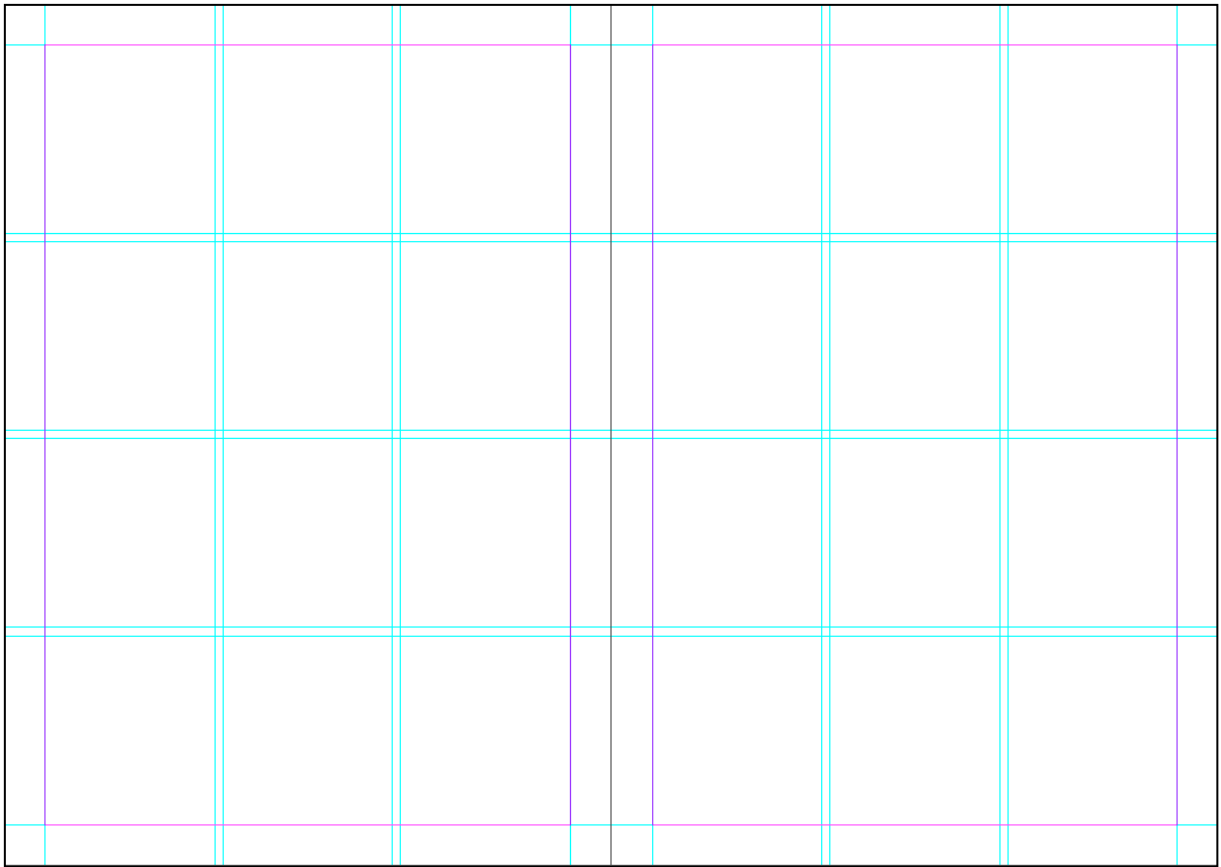
Figura 5 – Paleta de cores



Fonte: Os Autores

- **Grids**

A elaboração das *grids* foi feita de modo a proporcionar uma liberdade ao posicionar os textos e as imagens, porém trazendo uma organização harmônica, como pode-se notar na Figura 6.

Figura 6 – Grids

Fonte: Os Autores

- **Conteúdo das páginas do guia**

Após a definição do logotipo, paleta de cores e *grids*, então foi feita a elaboração dos textos das matérias e os layouts das páginas do guia.

- **Matéria – Introdução e criatividade**

A RIE, Revista Integradora Estudantil é um canal de cunho explicativo que mostra parte dos conteúdos dos cursos de graduação na instituição Barão de Mauá. Nesta primeira edição o curso de Design Gráfico será tema da revista, com foco no assunto criatividade, que é tópico de estudo do primeiro semestre do curso. Veremos temas de algumas matérias que compõem esse primeiro período da graduação, como a semana de arte moderna de 1922, Lei LGPD, Metaverso, Criatividade e a neurociência, temas que são assunto nas disciplinas de; História da Arte, Mídias Sociais, Laboratório Criativo, Produção de Texto e Ética, Legislação e Sociedade. A revista tem como intuito passar um Briefing sobre o conteúdo do curso a interessados em ingressar na graduação nesta instituição.

- **Criatividade: objeto de estudo?**

Por muito tempo acreditou-se que a criatividade era algo imutável: alguns nasceriam com o dom e outros não. Simples como preto no branco. No entanto, nas últimas décadas esse tópico tem sido objeto de estudo por muitos cientistas, incluindo o autor José Predebon, que, em seu livro “Criatividade: abrindo o lado inovador da mente” discute sobre a criatividade e tudo que há ao seu redor.

Nunca fui criativo(a). Posso começar a ser?

Segundo Predebon, o ser humano é passível de ser criativo sempre. Então a resposta é um grande e sonoro “sim”, como ele mesmo reafirma durante o livro. Todos somos capazes de ser criativos, independentemente da idade, e basta apenas um pouco de prática guiada para que possamos desenvolver essa qualidade.

Como ser mais criativo?

Predebon diz que a criatividade está ligada com, o que ele mesmo chama, a prática do “pensamento difuso”, que seria nada mais do que um pensamento sem compromisso com a lógica, que nos levaria a uma “abertura da mente e dos sentidos”, nos fazendo chegar até um insight através de sua prática. Pode parecer confuso, mas a neurociência explica essa técnica.

- **Matéria – Lei LGPD**

LGDP ou Lei Geral de Proteção de Dados veio para proteger os direitos fundamentais de liberdade e privacidade de cada indivíduo. Atuando em todo território nacional, tanto no meio físico quanto no meio digital, a LGDP está abrangendo toda pessoa que esteja no Brasil no momento da coleta dos dados, independentemente de ser brasileiro ou não, pois de acordo com a Emenda Constitucional 115/2022 a proteção de dados pessoais passa a ser um direito fundamental. A LGDP também possui a ANPD (Autoridade Nacional de Proteção de Dados) como órgão responsável pela fiscalização do cumprimento da LGDP no Brasil.

Os tipos de dados são classificados em:

Dados simples: informações genéricas, como número de visitantes em um site, se alguém está digitando em uma rede social entre outras.

Dados pessoais: informações que identifiquem o usuário com algum tratamento, como o nome.

Dados sensíveis: informações como raça/etnia, gênero, religião, entre outros dados.
 Dados anonimizados: informações de usuários que não podem ser identificados.

Inspirada na GDPR (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados) da União Europeia, a LGDP possui pontos em comum, como sendo necessário o consentimento do titular para poder armazenar qualquer tipo de dado e poder revogar a qualquer momento, como por exemplo precisar aceitar tantos termos de uso e política de privacidade que tanto é solicitado em sites e redes sociais para poder continuar o acesso. A GDPR acaba sendo mais restritiva e detalhada em relação a LGDP, como ser necessário notificar incidentes dentro de 72 horas, e na LGDP não possui prazos detalhados, apenas que deve ser feito em um prazo “razoável”.

- **Matéria – Semana da arte moderna**

A semana de arte moderna de 1922, divulgou e deu destaque a uns dos movimentos literários mais importantes da história brasileira, o modernismo, no ano do centenário do evento. De qual forma podemos enxergar o modernismo nos dias de hoje? No mundo onde tudo se rotula como moderno, qual a preocupação os artistas participantes do evento teriam no cenário atual?

Nomes como; Di Cavalcanti, Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Victor Brecheret e Antônio Garcia Moya participaram do evento, que trouxe mudanças para o campo da arte brasileira como um todo, e a partir disto, a construção de uma identidade nacional, que se distanciava dos padrões europeus e representava o povo brasileiro.

Em história da arte veremos o que se passou nessa semana que marcou a arte brasileira em diversos campos como, na literatura, arquitetura, pintura e artes plásticas, e a partir do entendimento do pensamento modernista, formar opinião e entender o que podemos aplicar dessa ideia nos dias de hoje, e qual seria a preocupação dos artistas modernistas no período atual.

- **Matéria – A neurociência e a criatividade**

O papel da neurociência na criatividade: ela está mesmo relacionada a funções cerebrais distintas ou seria muito mais um tópico subjetivo e não passivo de estudo?

No livro "Foco: a atenção e seu papel fundamental para o sucesso", o autor Daniel Goleman discute sobre o papel da atenção e do foco na criatividade.

Ele afirma que a capacidade de focar a atenção em uma atividade executada mesmo em meio a diversos estímulos externos é essencial para atividades cognitivas cotidianas, como, por exemplo, o exercício da criatividade, e divide o cérebro humano em duas partes distintas,

porém, correlacionadas:

O subcórtex é involuntário, armazena nossas memórias e, quando incitado é capaz de gerar os tão aclamados Insights, como cita o autor Predebon em seu livro criatividade.

O neocórtex nos dá a possibilidade de focarmos a atenção em uma ação que está sendo colocada em prática no momento, é com ele que aprendemos novas habilidades através de um processo mais lento.

Desta forma, sim, é possível concluir que a ciência e neurociência tem papéis fundamentais no estudo da criatividade, tendo contribuído imensamente para a vida de artistas nas últimas décadas. No curso superior de design gráfico o estudo dessa área não poderia ser deixado de lado também, e, na disciplina de Laboratório Criativo, no primeiro semestre, você terá a oportunidade de conhecer mais sobre a obra do autor Daniel Goleman, presente na foto ao lado.

- **Matéria – Metaverso**

O universo dos games com The Sims e Second Life são exemplos já antigos mais próximos do conceito e que inclusive reestruturaram sua interface, como uma implementação da ficção-científica.

Snow Crash em 1992, Neal Stephenson publicou a obra Snow Crash, (expressão usada quando antigos computadores Macintosh travavam de forma que a CPU começava a desenhar pontos aleatórios no monitor). O conceito surgiu do livro. Nele os personagens acessam um mundo virtual por meio de uma rede de computadores e interagem entre si por meio de seus avatares.

Muitos jogos entraram em alta novamente por conta do confinamento, sendo muitos deles VR's, que se trata de salas virtuais de bate papo, onde qualquer um pode parecer, falar e ser como desejar.

Com isso em mente, o Metaverso se torna um conceito amplo e dedicado a tornar a imersão do usuário real o suficiente para que este se sinta em outro mundo, mas permaneça alterável ao limite apenas do que os óculos de realidade virtual consigam processar num ambiente acessado.

IMERSÃO, é a palavra-chave da aplicação do Metaverso, seja no entretenimento a partir de games, chats cheios de outros usuários, a possibilidade de assistir um filme diretamente da visão do ator, exemplo disso o “episódio foi quando nada menos que 12 milhões de pessoas se juntaram em tempo real para o lançamento de um hit do rapper Travis Scott”.

Hoje a Nexus VR que desenvolve projetos para áreas da educação e e-commerce

para empresas com acesso à tecnologia de realidade virtual, realidade aumentada e a chamada mixed reality, que substituíram a reunião presencial por algo ainda mais interativo, as salas de realidade virtual.

- **Matéria – Opinião dos criadores**

Felipe: Escolhi o design por conta da grande possibilidade de difundir ideias e opiniões através da arte, uma paixão de criança que aflora dentro do curso a cada dia com os trabalhos fora e dentro de sala de aula me chamam para o trabalho e o estudo dentro da área.

Lucas: Design Gráfico foi sempre uma área que me chamou atenção, por ser tão abrangente e onde posso ser 100% criativo. Neste curso estou aprendendo novas técnicas e modos de pensar para atingir um bom nível profissional, quando o assunto é conhecimento, não há limites em Design Gráfico.

Kaoan: A ideia da concepção de uma revista com um briefing do conteúdo do curso de Design vem como uma mão amiga aos que assim como nos, estavam perdidos quanto ao conteúdo que encontrariam durante o curso, assim a revista tem espaço e potencial para atender todos os cursos, auxiliando a todos que tem dúvidas sobre qual caminho seguir na graduação. Acredito que a produção da revista foi de extrema importância para o crescimento intelectual e pessoal de todos do grupo, pode ser de extrema importância aos que precisam de um primeiro empurrão para entrar na graduação.

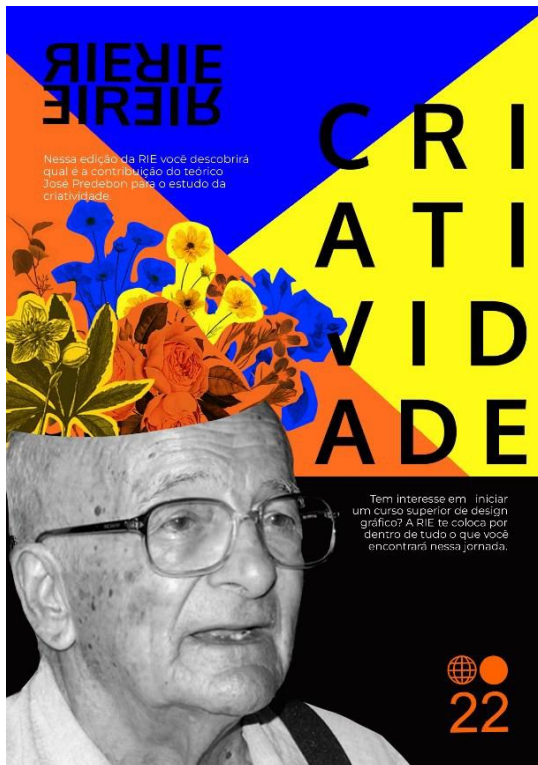
Ryanna: Antes de iniciar no curso de design gráfico eu pensei muito nas opções disponíveis de cursos antes de finalmente me decidir. Não sabia se o curso atenderia às minhas expectativas profissionais e pessoais e não conhecia ninguém que já tivesse passado pela instituição para me auxiliar. Felizmente o curso está atendendo às minhas expectativas e estou muito feliz em ter me encontrado na área. Ainda assim, criamos a revista para que futuros alunos não precisem passar pela agonia de não ter certeza se querem mesmo iniciar um curso que não vai lhes agradar.

Samuel: Fiquei muito tempo sem saber qual faculdade escolher até que decidi ir pelo caminho do design gráfico por gostar de desenhar e de arte no geral. Ao começar a cursar o tecnólogo em design do Centro Universitário Barão de Mauá percebi que a área era bem mais do que eu imaginava. Comecei a me interessar por áreas que eu não conhecia a fundo e não esperava que gostaria tanto, como é o caso de produção gráfica e design 3D. Dito isso, acredito que vale muito a pena optar por essa formação se for uma pessoa que gosta de criar, sendo que no final ficará surpreso ao desenvolver algo que nunca pensava que conseguiria.

- **Layouts das páginas**

Os layouts das páginas podem ser vistos de acordo com as Figuras 7 a 16.

Figura 7 – Capa



Fonte: Os Autores

Figura 8 – Contracapa



Fonte: Os Autores

Figura 9 – Sumário



Fonte: Os Autores

Figura 10 – Página com padrão



Fonte: Os Autores

Figura 11 – Introdução e criatividade



Fonte: Os Autores

Figura 12 – Lei LGPD



Fonte: Os Autores

Figura 13 – Semana da arte moderna



Fonte: Os Autores

Figura 14 – A neurociência e a criatividade



Fonte: Os Autores

Figura 15 – Metaverso



Fonte: Os Autores

Figura 16 – Opinião



Fonte: Os Autores

4 CONCLUSÃO

Ao longo das páginas foram abordados processos da criação da revista a partir de etapas minuciosas que juntas criaram o corpo da revista e que irão servir de base para a elaboração e aprimoramento de futuras edições da RIE.

Em geral, acreditamos ter sido capazes de atingir os objetivos de aprendizado inicialmente estabelecidos para a revista tanto na questão de conteúdo quanto gráfica, e dessa forma fomos capazes de adquirir conhecimentos que servirão para melhorar as habilidades individuais dos membros do grupo.

A elaboração dos conteúdos da revista serviu também para que pudéssemos fixar mais os conteúdos ministrados no primeiro semestre do curso além de ter proporcionado a oportunidade de nos aprofundarmos ainda mais em tais.

Em conclusão, esperamos que a revista possa tramitar e ter futuras edições não só no curso de Design Gráfico como também em outros cursos da instituição e que seja capaz de transmitir uma breve ideia do que os leitores irão se deparar ao ingressarem no curso desejado.

REFERÊNCIAS

G1. **Design Gráfico e Digital:** carreira promissora atrai profissionais de diferentes áreas. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/especial-publicitario/unifor/ensinando-e-aprendendo/noticia/2021/01/28/design-grafico-e-digital-carreira-promissora-atrai-profissionais-de-diferentes-areas.ghtml>. Acesso em: 24 maio 2022.

GOLEMAN, Daniel. **Foco:** a atenção e seu papel fundamental para o sucesso. São Paulo: Objetiva, 2013.

PREDEBON, José. **Criatividade:** abrindo o lado inovador da mente. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2013.