



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas

Associação Amigos dos Animais - Abrigo de Carinho

Viviana Mingatos Mesquita

Nº20180671

Orientadora

Professora Doutora Ana Maria da Silva Alves Sabino Domingues Moura

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção de Licenciado em Design de Comunicação e Audiovisual, realizado sob a orientação científica da professora doutora Ana Sabino, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Julho de 2021

Composição do júri

Presidente do júri:

Especialista, Isabel Maria Ramos Marcos

Professora Adjunta na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogais:

Doutora, Ana Maria da Silva Alves Sabino Domingues Moura (Orientadora)

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Doutor, José Miguel Gago Silva (Arguente)

Professor Adjunto na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Agradecimentos

A todos aqueles que me apoiaram ao longo deste projeto, direta ou indiretamente, o meu obrigada pois sem vocês este projeto não seria possível.

À minha orientadora, professora doutora Ana Sabino, tenho a agradecer por desde o início me ajudar a perceber os caminhos a seguir perante as dificuldades encontradas. Pela disponibilidade, ajuda e preocupação, tanto a nível de acompanhamento de projeto como pessoal, o meu imenso obrigada.

À direção do Abrigo de Carinho tenho de agradecer pelo apoio prestado durante as sessões fotográficas e pela disponibilidade, apesar de todos os inconvenientes sem o vosso auxílio não teria conseguido.

Àqueles que conheci nesta cidade e instituição, que me fizeram crescer e aprender convosco, um bocadinho de vocês está comigo neste momento e vou levá-lo para a vida.

Agradeço em especial à minha família, não só pela envolvência neste projeto, mas por estarem sempre presentes ao longo destes 3 longos anos. Obrigada pela paciência, em todas aquelas noites perdidas, quando pedia opiniões de 5 em 5 minutos.

“A compaixão pelos animais está intimamente ligada à bondade de carácter, e pode ser seguramente afirmado que quem é cruel com os animais não pode ser um bom homem.”

Arthur Schopenhauer

Resumo

Este projeto visa ajudar uma associação de proteção animal sem fins lucrativos, colocando em prática vários conhecimentos adquiridos durante os três anos de Licenciatura em Design de Comunicação e Audiovisual. Trata-se de um projeto que engloba um pouco de cada uma das áreas da licenciatura, desenvolvendo a parte gráfica, audiovisual e também a comunicação.

A associação com a qual vou trabalhar chama-se Abrigo de Carinho – Associação Amigos dos Animais, localizada na Praia de Mira, com cerca de 160 cães a seu encargo. Esta encontra-se num período de bastante difícil pois com a pandemia houve menos voluntários, donativos e adoções. Desta forma este projeto visa ajudar esta associação com todos os problemas expostos, tentando desta forma atenuar as dificuldades e fazer com que os patudos além de serem adotados sejam mais visitados e continuem a viver com todas as boas condições que têm tido até agora.

Como áreas de atuação este projeto conta com a criação de um álbum digital dos animais para adoção, a criação de novo merchandising, criação de novas plataformas digitais para conseguir um maior alcance, melhorar as publicações gerais da página de forma a que sejam mais intuitivas para o público e a criação de uma identidade visual para um evento, esta será reutilizada ao longo dos anos. Antes disto este projeto passa por uma fase de pesquisa de vários casos diferentes de todas as áreas que acima apontei, de modo a que, depois de uma análise profunda a cada um dos casos, consiga proporcionar um melhor resultado final para o meu cliente.

Palavras Chave

Bem-Estar Animal, Fotografia, Ilustração, Identidade Visual, Comunicação.

Abstract

This project aims to help a non-profit animal protection association, putting into practice various knowledge acquired during the three-year Degree in Communication and Audiovisual Design. This project encompasses a bit of each of the areas of the degree, developing the graphics, audiovisual and communication areas.

The association I'm going to work with is called Abrigo de Carinho – Associação Amigos dos Animais, located in Praia de Mira, with about 160 dogs under their care. This is a very tough period for them for with the pandemic there were fewer volunteers, donations and adoptions. In this way this project aims to help this association with all the exposed problems, trying this way to mitigate the difficulties and make sure that the dogs, in addition to being adopted, are visited more and continue to live with all the good conditions they have had until now.

As areas of action this project counts with the creation of a digital album of the animals for adoption, the creation of new merchandising, setting up new digital platforms to achieve greater reach, improving the overall publications of the page so that they are more intuitive for the audience, and the creation of a visual identity for an event, this shall be reused over the years. Beforehand, this project goes through a phase of research on several different cases from all the areas I pointed out above, so that after a deep analysis of each case, I can achieve a better final result for my client.

Keywords

Animal Welfare, Photography, Illustration, Branding, Communication

Índice Geral

Composição do júri	III
Agradecimentos	V
Epígrafe	V
Resumo.....	VII
Palavras Chave.....	VII
Abstract	IX
Keywords	IX
Índice de Ilustrações	XV
Índice de Tabelas	XIX
Capítulo I - Introdução	1
1.1. Contextualização do projeto	1
1.2. Motivação.....	1
1.3. Objetivos	2
1.3.1. Objetivos Gerais	2
1.3.2. Objetivos Específicos.....	2
1.4. Tema do Projeto.....	2
1.5. Enquadramento dos Problemas.....	3
1.5.1. Problemas da Associação	3
1.5.2. Problemas na execução do projeto.....	3
1.6. Metodologia	4
1.7. Calendarização	5
1.8. Orçamento.....	6
Capítulo II - Fundamentação Teórica.....	8
2.1. Fotografia	8
2.1.1. Fotografia Digital	9
2.1.2. A Máquina	9
2.1.3. O Fundo	11
2.2. Ilustração.....	13
2.2.1. Ilustração Digital.....	13

2.3.	Identidade Visual	15
2.3.1.	Evento	16
2.4.	Comunicação	16
2.4.1.	Redes Sociais	17
Capítulo III - Estudo de Casos		18
3.1.	ARA – Animal Rescue Algarve	18
3.1.1.	Contextualização	18
3.1.2.	Propósito	19
3.1.3.	Linguagem e Comunicação	19
3.2.	Be My Friend	20
3.2.1.	Contextualização	20
3.2.2.	Propósito	20
3.2.3.	Fotografia	21
3.3.	Alfrey Davilla	22
3.3.1.	Contextualização	22
3.3.2.	Propósito	22
3.3.3.	Ilustrações	23
3.4.	Camardi Illustrations	24
3.4.1.	Contextualização	24
3.4.2.	Ilustrações	25
Capítulo IV - Análise e Diagnóstico		26
4.1.	Análise da Associação	26
4.2.	Marca e Linguagem	27
4.3.	Comunicação nos Meios Existentes	29
4.4.	Estrutura do Projeto	30
Capítulo V - Investigação Ativa		31
5.1.	Fotografia	31
5.2.	Ilustrações	33
5.2.1.	Desenho	33
5.2.2.	Merchandising	34
5.3.	Legendas para Fotografias	36

5.4.	Conteúdos Informativos para Redes Sociais	38
5.5.	Website e Aplicação	40
5.5.1.	Website	41
5.5.2.	Aplicação	45
5.6.	Evento.....	48
5.6.1.	Identidade Visual.....	48
5.6.2.	Elementos para criação do “Design”	49
5.6.3.	Comunicação	52
5.6.4.	Sinalética	53
5.6.5.	Kit de Cãominhada	56
Capítulo VI - Resultados.....		58
6.2.	Ilustrações	66
6.3.	Mockups de Merchandising	69
6.4.	Legendas nas Fotografias	73
6.5.	Redes Sociais	76
6.6.	Mockups de Website e Aplicação	81
6.7.	Mockups Evento.....	83
6.8.	Conclusão	90
Capítulo VII - Referências Bibliográficas		92
7.1.	Bibliografia.....	92

Índice de Ilustrações

Figura 1 - Ensaio fotográfico canino, fotógrafo Lionel Falcon;	8
Figura 2 - Sequência de ações de exposição numa câmera DSLR;	9
Figura 3 - Diferença entre máquina DSLR e Mirrorless;	10
Figura 4 - Ilustração sobre luz e chroma key;	11
Figura 5 - Utilidade do chroma key em fotografia;	12
Figura 6 - Ilustração Digital;	13
Figura 7 - Mesa Gráfica Wacom Intuos e Caneta;	14
Figura 8 - As várias etapas da criação de uma identidade visual de marca;	15
Figura 9 - Ilustração sobre comunicação e marketing;	16
Figura 10 - Ilustração sobre a importância das redes sociais na comunicação;	17
Figura 11 - Logótipo "ARA - Animal Rescue Algarve";	18
Figura 12 - Legenda de fotografia de cão no Facebook da associação "ARA";	19
Figura 13 - Imagem inicial do website do projeto "Be My Friend";	20
Figura 14 - Fotografias do projeto "Be My Friend";	21
Figura 15 - Logótipo "Alfrey Davilla";	22
Figura 16 - Ilustrações de Alfrey Davilla;	23
Figura 17 - Logótipo "Camardi Illustrations";	24
Figura 18 - Ilustrações de Camardi Illustrations;	25
Figura 19 - Entrada do Abrigo;	26
Figura 20 - Logótipos anteriores do Abrigo;	27
Figura 21 - Logótipo atual da Associação;	27
Figura 22 - Legendas de imagens no Facebook da Associação;	28
Figura 23 - Printscreen do Instagram da Associação com legenda do que retrata cada imagem;	29
Figura 24 - Fotografias cruas dos cães e do local onde se captaram as imagens;	31
Figura 25 - Fotografia original e estudos de cor sobre a mesma;	32
Figura 26 - Ilustração dividida passo a passo	33
Figura 27 - Merchandising antigo;	34
Figura 28 - Layout de Merchandising Individual; Fonte: Autora 2021	35
Figura 29 - Layout de Merchandising Conjunto; Fonte: Autora 2021	35
Figura 30 - Testes de escolha de tipografia ao lado de uma ilustração; Fonte: Autora 2021	36
Figura 31 - Legendas Finais; Fonte: Autora 2021	37
Figura 32 - Ilustrações cedidas; Fonte: Fornecido pelo cliente	38
Figura 33 - Website atual	40
Figura 34 - Página "Início" do Website (Parte 1); Fonte: Autora 2021	41
Figura 35 - Página "Início" do Website (Parte 2); Fonte: Autora 2021	42
Figura 36 - Página "Como Ajudar" do Website; Fonte: Autora 2021	42
Figura 37 - Página "Patudos" do Website (Parte 2); Fonte: Autora 2021	43
Figura 38 - Página "Patudos" do Website (Parte 1); Fonte: Autora 2021	43
Figura 39 - Página "Associação" do Website; Fonte: Autora 2021	44
Figura 40 - Página "Contactos" do Website; Fonte: Autora 2021	44

Figura 41 - Wireframes da Aplicação; Fonte: Autora 2021.....	45
Figura 42 - Página Inicial.....	46
Figura 43 - Página "Patudos".....	46
Figura 44 - Página "Patudo".....	46
Figura 45 - Página "Sobre Nós".....	46
Figura 46 - Página "Como Ajudar".....	46
Figura 47 - Página "Adotar".....	46
Figura 48 - Página "FAT".....	46
Figura 49 - Página "Apadrinhamento".....	46
Figura 50 - Página "Monetariamente".....	47
Figura 51 - Página " O que necessitamos ".....	47
Figura 52 - Página "Voluntariado".....	47
Figura 53 - Cartaz 3ª Cãominhada.....	48
Figura 54 - Cartaz 4ª Cãominhada.....	48
Figura 55 - Cartaz 5ª Cãominhada.....	49
Figura 56 - Cartaz 6ª Cãominhada.....	49
Figura 57 - Pictograma de Padrão - Trela;.....	49
Figura 58 - Pictograma de Padrão - Osso;.....	49
Figura 59 - Pictograma de Sinalética - Início;.....	50
Figura 60 - Pictograma de Sinalética - Fim;.....	50
Figura 61 - Pictogramas de Sinalética - Setas; Fonte Autora2021.....	50
Figura 62 - Símbolo Principal;.....	50
Figura 63 - Variantes de cor e fundo do cartaz.....	52
Figura 64 - <i>Printscreens do mapa da barrinha</i> ; Fonte: Autora 2021.....	53
Figura 65 - Primeiros rascunhos do mapa; Fonte: Autora 2021.....	53
Figura 66 - Sinalética final do evento;.....	54
Figura 67 - Sinalética final do evento 2ª cor;.....	55
Figura 68 - Posição do texto nos elementos; Fonte: Autora 2021.....	56
Figura 69 - Posição do Logótipo perante Símbolo Principal - Em baixo; Fonte: Autora 2021.....	57
Figura 70 - Posição do Logótipo perante Símbolo Principal - De lado; Fonte: Autora 2021.....	57
Figura 71 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	58
Figura 72 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	58
Figura 75 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	59
Figura 74 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	59
Figura 73 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	59
Figura 76 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	60
Figura 77 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	60
Figura 78 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	60
Figura 79 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	61
Figura 80 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	61
Figura 81 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	61
Figura 82 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	62
Figura 83 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021.....	62

Figura 84 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	62
Figura 87 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	63
Figura 86 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	63
Figura 85 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	63
Figura 88 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	64
Figura 89 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	64
Figura 90 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	64
Figura 91 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	65
Figura 92 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	65
Figura 93 - Foto original e edições;	Fonte: Autora 2021.....	65
Figura 94 - Foto original e ilustração;	Fonte: Autora 2021.....	66
Figura 95 - Foto original e ilustração;	Fonte: Autora 2021.....	66
Figura 96 - Foto original e ilustração;	Fonte: Autora 2021.....	67
Figura 97 - Foto original e ilustração;	Fonte: Autora 2021.....	67
Figura 98 - Foto original e ilustração;	Fonte: Autora 2021.....	68
Figura 99 - Mockup de Pins;	Fonte: Autora 2021	69
Figura 100 - Mockup de T-shirt com nome e logótipo no canto superior esquerdo;	Fonte: Autora 2021	70
Figura 101 - Mockup de T-shirt com nome e logótipo no fundo da mesma;	Fonte: Autora 2021	70
Figura 102 - Mockup de saco ilustração conjunta;	Fonte: Autora 2021.....	71
Figura 103 - Mockup de saco ilustração individual;	Fonte: Autora 2021.....	71
Figura 104 - Mockup de canecas (2 tipos de design presentes);	Fonte: Autora 2021	72
Figura 105 - Legenda Patudinhos Agradecidos (Branca);	Fonte: Autora 2021	73
Figura 106 - Legenda Patudinhos Agradecidos (Preta);	Fonte: Autora 2021.....	73
Figura 107 - Legenda Patudinho Para Adoção (Branca);	Fonte: Autora 2021	74
Figura 108 - Legenda Patudinho Para Adoção (Preta);	Fonte: Autora 2021	74
Figura 109 - Legenda Patudinhos Em Necessidade (Branca);	Fonte: Autora 2021	74
Figura 110 - Legenda Patudinhos Em Necessidade (Preta);	Fonte: Autora 2021... ..	74
Figura 111 - Legenda Patudinhos Felizes (Branca);	Fonte: Autora 2021.....	75
Figura 112 - Legenda Patudinhos Felizes (Preta);	Fonte: Autora 2021	75
Figura 113 - Legenda Patudinhos Recolhidos (Branca);	Fonte: Autora 2021.....	75
Figura 114 - Legenda Patudinhos Recolhidos (Preta);	Fonte: Autora 2021	75
Figura 115 - Imagem Informativa “E que tal tornar-se voluntário?”;	Fonte: Autora 2021	76
Figura 116 - Imagem Informativa “O que necessitamos?”;	Fonte: Autora 2021	77
Figura 117 - Imagem Informativa “Como Apadrinhar?”;	Fonte: Autora 2021.....	78
Figura 118 - Imagem Informativa “O que significa ser FAT?”;	Fonte: Autora 2021	79
Figura 119 - Mockup Facebook;	Fonte: Autora 2021.....	80
Figura 120 - Mockup Instagram;	Fonte: Autora 2021.....	80
Figura 121 - Mockup geral Website e Aplicação;	Fonte: Autora 2021	81
Figura 122 - Mockup Aplicação;	Fonte: Autora 2021	81

Figura 123 - Mockup Website; Fonte: Autora 2021	82
Figura 124 - Mockup Mupi nº1; Fonte: Autora 2021	83
Figura 125 - Mockup Mupi nº2; Fonte: Autora 2021	83
Figura 126 - Mockup Mupi nº3; Fonte: Autora 2021	84
Figura 127 - Mockup Mapa; Fonte: Autora 2021	84
Figura 128 - Mockup Placa Início; Fonte: Autora 2021	85
Figura 129 - Mockup Placa 2km; Fonte: Autora 2021	85
Figura 130 - Mockup Saco do Kit; Fonte: Autora 2021	86
Figura 131 - Mockup Flyer (mapa na frente e cartaz no verso); Fonte: Autora 2021	87
.....	
Figura 132 - Mockup T-shirt; Fonte: Autora 2021	87
Figura 133 - Mockup Taça de Papel; Fonte: Autora 2021	88
Figura 134 - Mockup Garrafa de Água; Fonte: Autora 2021	88
Figura 135 - Mockup Saquinha de Biscoitos; Fonte: Autora 2021	89

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Metodologia Geral do Projeto; Fonte: Autora 2021	4
Tabela 2 - Calendarização; Fonte: Autora 2021	5
Tabela 3 - Preço por hora; Fonte: Autora 2021.....	6
Tabela 4 - Orçamento; Fonte: Autora 2021	7

Capítulo I - Introdução

1.1. Contextualização do projeto

O meu projeto final vai ser para a associação Abrigo de Carinho, uma associação que acolhe e trata de cachorros, bem como divulga nas suas páginas apelos para outros tipos de animais por não ter condições para os manter junto com os cães. Esta associação tem sede na Praia de Mira (Coimbra) e a diretora do Abrigo contactou-me pois de momento têm cerca de 160 animais no edifício, fora os que estão com famílias de acolhimento temporárias que também são da responsabilidade da associação, e com a pandemia houve menos adoções e doações.

Desta forma e em conversa tanto com os professores como com a diretora do abrigo, vimos que o que efetivamente faz mais falta a parte de comunicação eficaz para que haja mais adoções e o apadrinhamento dos animais, para isto pensei em fazer sessões de fotografia dos cachorros e para que haja mais visibilidade sobre estes. Outra parte do projeto será a parte da angariação de fundos, desta forma pensei em criar merchandising que seria à base da ilustração e a criação da parte gráfica de um evento que acontece anualmente, mas não tem grande publicidade em torno dele.

1.2. Motivação

Eu optei por apresentar esta ideia porque vou estar a trabalhar com uma associação sem fins lucrativos que sei que necessita desta ajuda para que consigam manter os animais com as condições que têm tido até agora. Visto que vou utilizar imensas técnicas que aprendi durante a minha licenciatura achei que seria uma boa escolha para projeto final.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivos Gerais

- Criar maior visibilidade para este Abrigo;
- Mais donativos e voluntários;
- Maior número de adoções/apadrinhamento de animais.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Criar um “álbum digital” dos cães para adoção;
- Criar merchandising diferente e apelativo;
- Criar uma identidade visual de evento que possa ser reutilizada todos os anos;
- Criar uma comunicação coerente nas redes sociais.

1.4. Tema do Projeto

.BEM-ESTAR ANIMAL;

Este é o conceito base que serve de fundamento conceptual para este projeto, esta é a visão da associação.

Em conversa com a diretora do abrigo escolhemos este conceito pois é isso que queremos proporcionar aos animais e a partir do trabalho concretizado queremos atingir esse conceito.

As fotografias, merchandising, legendas para fotos e conteúdo informativo para redes sociais, layouts de aplicação móvel e website e identidade visual da angariação de fundos estão todos a trabalhar para o mesmo propósito que é a adoção de mais animais e a angariação de fundos para manter os mesmos com as condições necessárias.

1.5. Enquadramento dos Problemas

1.5.1. Problemas da Associação

- Falta de fotografia de cães;
- Falta de comunicação coerente;
- Poucos fundos monetários;
- Falta de “publicidade” para os eventos.

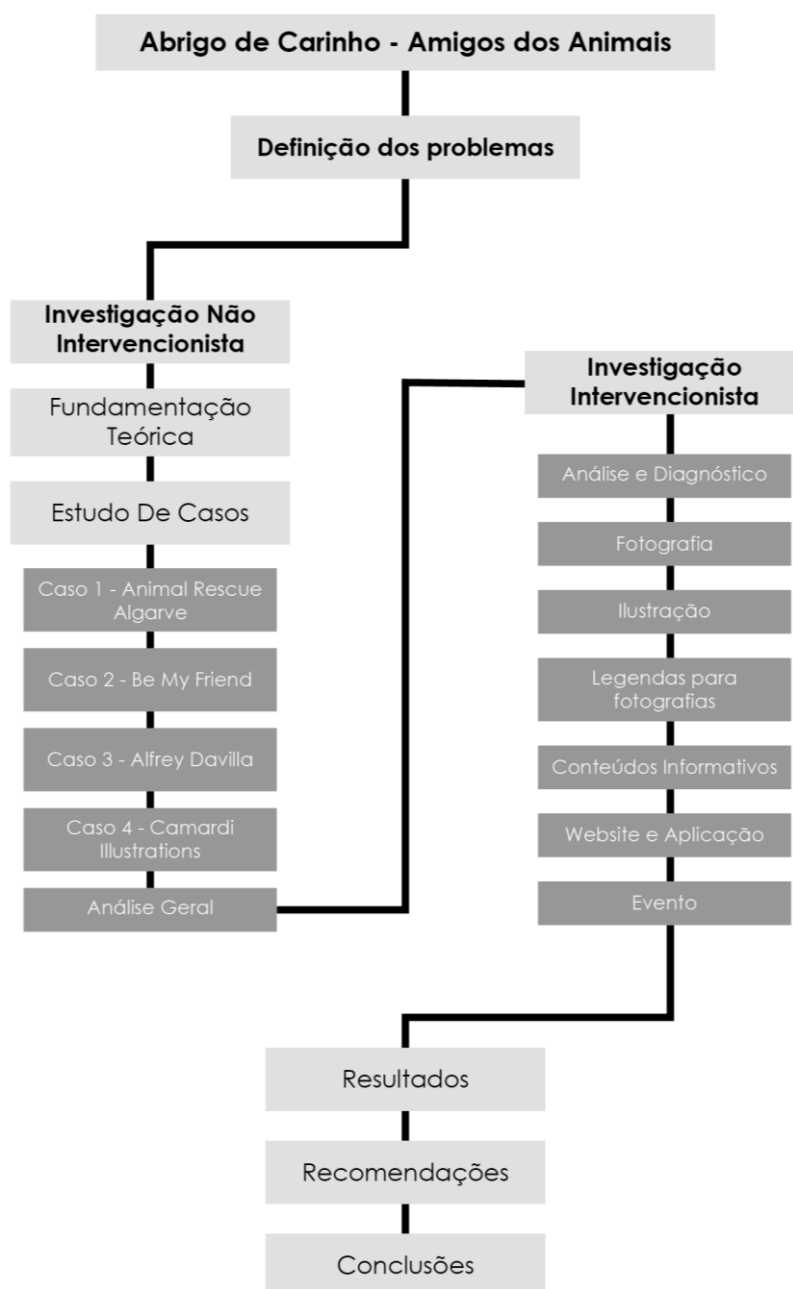
1.5.2. Problemas na execução do projeto

- Visitar o local em época de pandemia;
- Falta de ajuda na parte fotográfica (ter alguém que pertença à direção do abrigo disponível para agarrar os cães);
- O evento não acontecer devido à pandemia.

1.6. Metodologia

O meu projeto divide-se em duas grandes fases, a fase de Investigação Não Intervencionista que consiste de toda a pesquisa que fiz para este projeto e a fase de Investigação Intervencionista que se centra na parte de ação do projeto, tudo aquilo que criei.

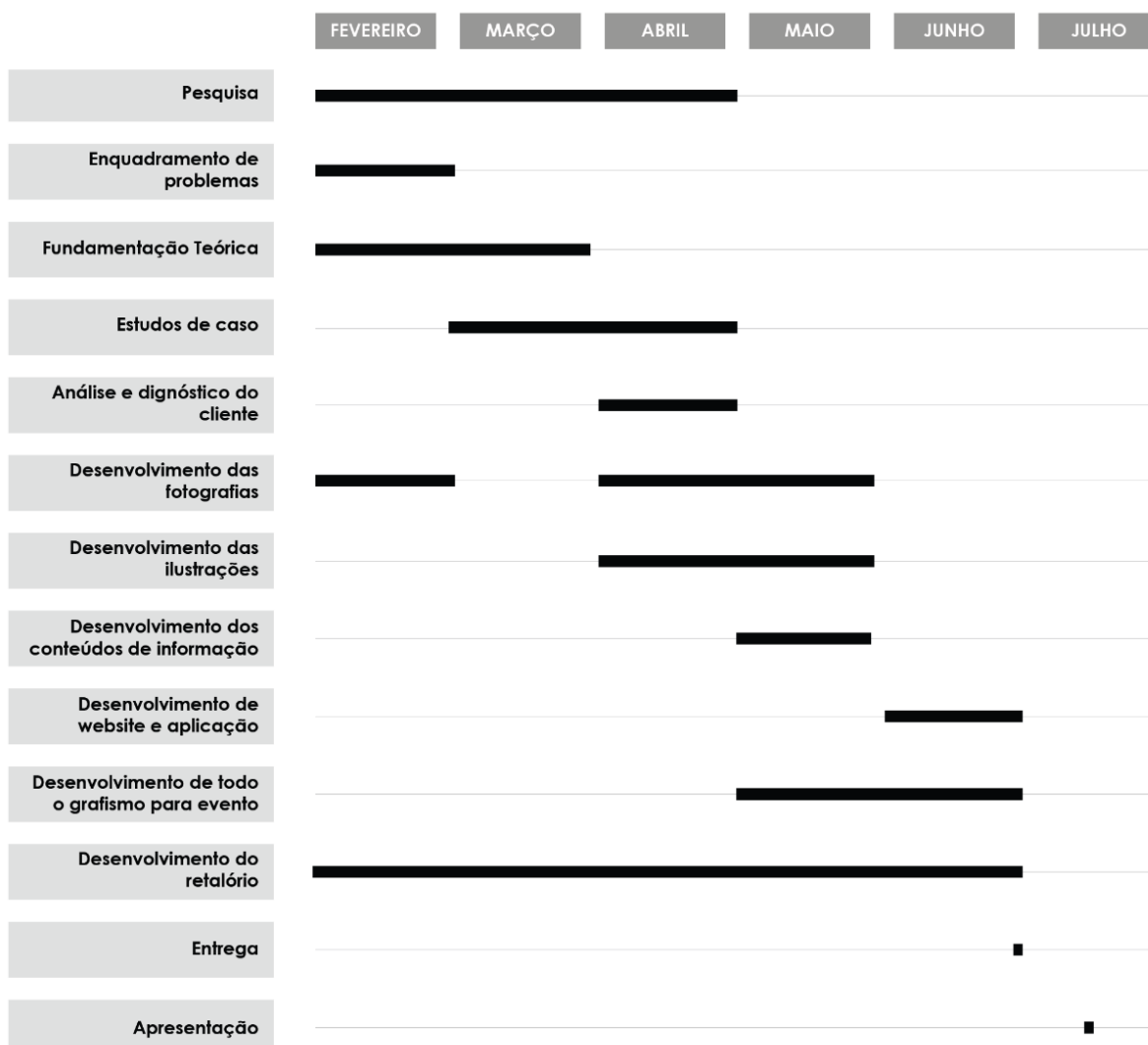
Tabela 1 - Metodologia Geral do Projeto; Fonte: Autora 2021



1.7. Calendarização

Apesar do início da pesquisa para este projeto ter começado em outubro de 2020, com a disciplina de Gestão da Produção em Design de Comunicação e Audiovisual, o começo deste deu-se no início de fevereiro, a calendarização foi então feita apenas a partir deste mês. Este foi um elemento que, apesar de ter sofrido algumas alterações ao longo do caminho por causa de situações inesperadas (o “fecho” do abrigo por causa da pandemia), foi essencial na gestão de tempo para a criação de todos os suportes.

Tabela 2 - Calendarização; Fonte: Autora 2021



1.8. Orçamento

Após ter acabado a calendarização fiz o orçamento, para isto tive que calcular o meu preço por hora, aluguer de material, criar uma estimativa de quantas horas iria trabalhar em cada parte do projeto e após determinar o preço sobre todo o tempo despendido, calcular também o IVA. Ao somar todos estes pontos obtive o total de todo o projeto.

Tabela 3 - Preço por hora; Fonte: Autora 2021

DESPEAS PESSOAIS	
Renda	160 €
Água, luz e gás	40 €
Telecomunicações	30 €
Alimentação	150 €
Saúde	150 €
Transportes	100 €
Tempo Livre	100 €
Extra	100 €
TOTAL	830 €
IRS + SS	249 €
TOTAL MENSAL	1,079 €

DESPEAS PROFISSIONAIS	
Computador	1,200 €
Educação	3,000 €
TOTAL	4,200 €
A abater em 3 anos	1,400 €
Outras despesas	500 €
Software	840 €
TOTAL	1,340 €

TOTAL ANUAL PARA 14 MESES	15,106 €
----------------------------------	-----------------

TOTAL PROFISSIONAL	2,740 €
---------------------------	----------------

TOTAL ANUAL + PROFISSIONAL	17,846 €
-----------------------------------	-----------------

TOTAL HORA	13.73 €
-------------------	----------------

Aluguer de Equipamento:

- **Tripé:** TRIPÉ MANFROTTO 190 + CABEÇA DE VÍDEO MVH500AH:
30€ + IVA / dia - 369€ / 10 dias
- **Camera:** KIT - CANON 5D MARK III COM 3 OBJETIVAS CINE-PRIME:
150.00€ + IVA / dia - 1,845€ / 10 dias
- **Mesa Gráfica:** Mesa Digitalizadora com Tela XP-PEN Artist 15.6 PRO:
52€ + IVA / dia - 639.6€ / 10 dias

Capítulo II - Fundamentação Teórica

2.1. Fotografia

O meu projeto tem uma parte de fotografia dos animais, sendo que pretendia criar um álbum digital dos animais presentes no abrigo, na impossibilidade de concretizar o álbum com todos os animais, apenas consegui de 23 cães diferentes.



Figura 1 - Ensaio fotográfico canino, fotógrafo Lionel Falcon;

Fonte: (<https://www.pinterest.pt/pin/41236152817098723/>)

“Fotografia significa "desenhar com luz e contraste", é essencialmente a técnica de criação de imagens por meio de exposição luminosa, fixando-as numa superfície sensível.” (Wikipédia, 2020)

2.1.1. Fotografia Digital

“Fotografia digital é toda imagem fotográfica obtida por meio de um sensor ótico associado a um processador eletrônico que a transforma em um arquivo de computador.” (InfoEscola, n.d.)

2.1.2. A Máquina

2.1.2.1. DSLR

Uma câmera DSLR é um corpo de câmera digital que permite que a luz entre em uma única lente onde atinge um espelho que reflete a luz para cima ou para baixo no visor da câmera.

Quando se pressiona o obturador para tirar a foto, o espelho move-se para fora do caminho. O obturador é aberto e a luz que sai da lente dispara diretamente para o sensor de imagem onde uma fotografia é registrada. Isto explica a parte “SLR” da sigla. Digital refere-se ao sensor digital, em vez de usar filme de 35 mm.

Entender SLR vs. DSLR é reconhecer que a mecânica é a mesma, mas as SLRs usam filme real e as DSLR's são digitais. Isto fornece algumas vantagens. O material fotossensível, que nas câmeras analógicas era o negativo, nas câmeras digitais é transformado num sensor digital composto por pixels. Normalmente, estes sensores são do tipo CCD (dispositivo acoplado à carga) ou CMOS (semicondutor complementar de óxido de metal), e são os responsáveis pela retenção da imagem. (Vieira, 2020)

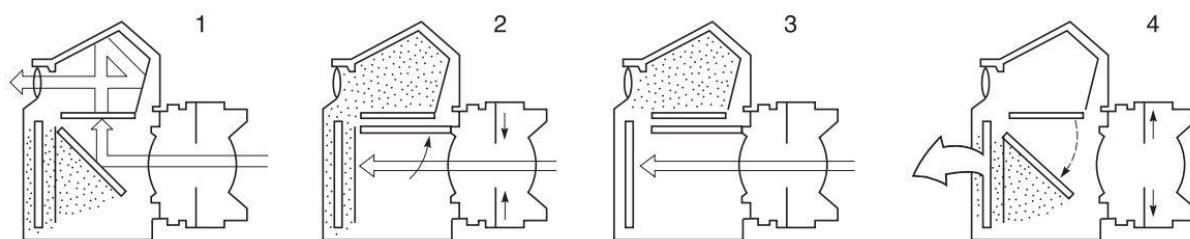


Figura 2 - Sequência de ações de exposição numa câmera DSLR;

Fonte: (Langford's Basic Photography, pág. 88, fig. 4.33)

2.1.2.2. Mirrorless

As Máquinas Fotográficas Mirrorless ou CSC (Câmaras de Sistema Compacto) trazem todas as vantagens de uma DSLR, mas num corpo mais pequeno e compacto, estas câmaras cruzam o melhor dos dois mundos; entre as DSLR e as Compactas. Têm um desempenho semelhante às DSLR, o que significa uma ótima qualidade, mas num formato mais pequeno, ainda que não tão pequeno como o das compactas. São versáteis como as DSLR por permitirem que troques de objetiva, além disso permitem grande parte do controlo que uma DSLR te oferece (velocidade, abertura, ISO, etc.). (FNAC, n.d.)

“Ao contrário de uma câmara DSLR, que utiliza um espelho para refletir a luz num visor, as câmaras mirrorless não contêm um espelho ou um visor ótico, o que as torna geralmente mais pequenas do que as DSLR.” (Canon, n.d.)



Figura 3 - Diferença entre máquina DSLR e Mirrorless;

Fonte: (<https://caroltech.wordpress.com/>)

2.1.3. O Fundo

2.1.3.1. Chromakey

O Chroma Key, é a técnica de filmar ou fotografar sobre um fundo de cor azul ou verde, para ser substituído digitalmente por outro fundo.

Esta técnica é muito comum em vídeo, mas também em fotografia. Em televisão é muito utilizada para a apresentação dos boletins meteorológicos sendo o mapa mostrado por de trás do apresentador sobreposto ao fundo Chromakey.

A técnica Chromakey melhorou bastante ao longo dos anos e é hoje cada vez mais fácil de ser aplicada. A maior dificuldade é a iluminação, pois para os fundos Chroma serem eficazes, tanto o azul como o verde, têm que ser muito bem iluminados. Qualquer sombra ou zona mais escura pode dificultar o processo de alteração do fundo no software de edição de imagem ou vídeo.

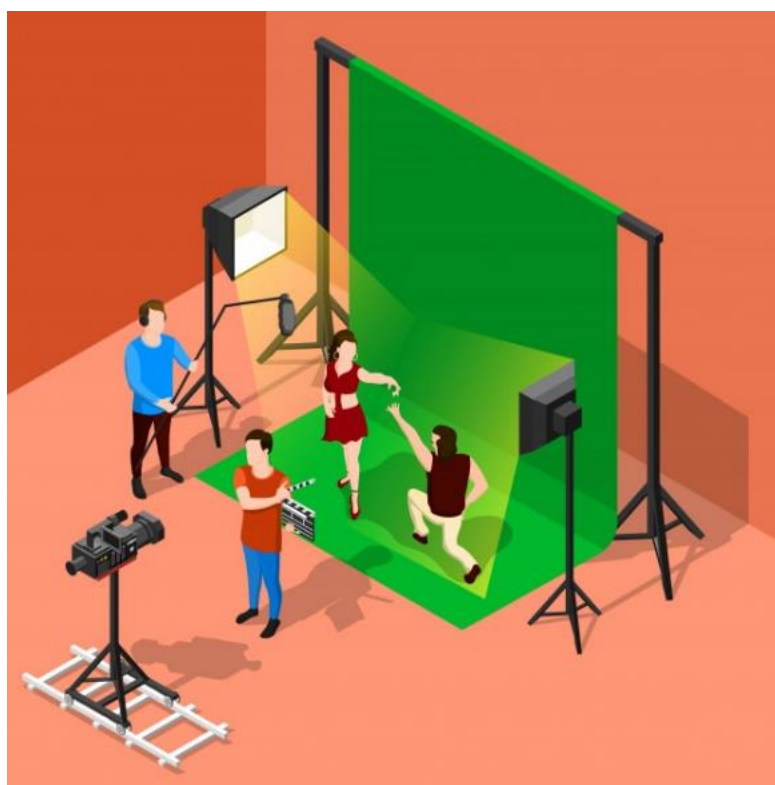


Figura 4 - Ilustração sobre luz e chroma key;

Fonte: (<https://www.videoform.com/blog/lighting-in-video>)

Outra coisa a ter em conta, é a contaminação do que vamos filmar ou fotografar. Assim, convém que a distância do fundo ao objeto a filmar ou fotografar seja o suficiente para não ficar com zonas verdes ou azuis.

A utilização do Chromakey é enorme, podemos usar esta técnica tanto por questões artísticas onde pretendemos retirar o fundo para o substituir por outro, como podemos utilizar por questões comerciais, para fotografia de produto por exemplo.

Em fotografia podemos retirar o fundo com qualquer software de edição que tenha uma ferramenta de seleção de cor que nos permita selecionar a cor do fundo, facilitando assim o processo de apagar o mesmo. (Bandeira, 2009)



Figura 5 - Utilidade do chroma key em fotografia;

Fonte: (<https://www.fotografia-dg.com/chromakey/>)

2.2. Ilustração

Outro dos pontos em que toquei neste projeto foi na ilustração, esta será utilizada para criar merchandising sendo reimpressa em vários produtos, como também será utilizada na nas páginas da associação em diferentes contextos podendo estes ser cartazes de apelo a voluntariado por exemplo ou simplesmente a partilha da ilustração em legendas sobre um certo contexto.

“Ilustração é uma imagem utilizada para acompanhar, explicar, interpretar, acrescentar informação, sintetizar ou até simplesmente decorar um texto.” (Wikipédia, 2020)

2.2.1. Ilustração Digital

Ilustração digital é qualquer tipo de ilustração que passou integralmente ou em parte pelo processo digital. Isto é, necessitou ser produzida ou finalizada em algum programa de computador – podendo ser desenhos feitos diretos no computador com o mouse ou mesas digitalizadoras, imagens digitalizadas (por um scanner) e depois editadas, fotomontagens, ou imagens editadas a partir de outras imagens digitais já pré-existentes. (Kiko7Produções, 2018)



Figura 6 - Ilustração Digital;

Fonte: (<https://www.vcdesenhos.com.br/desenho-digital-4-fatos-que-ninguem-te-conta/>)

2.2.1.1. Mesa Gráfica/Tablet Gráfico

Um tablet gráfico, ou mais conhecido por mesa digitalizadora, é um dispositivo periférico de computador que permite a alguém desenhar imagens diretamente no computador, geralmente através de um software de tratamento de imagem.

Tablets gráficos consistem de uma superfície plana sobre a qual o utilizador pode "desenhar" uma imagem usando um dispositivo semelhante a uma caneta, denominado "stylus". (Wikipédia, 2021)



Figura 7 - Mesa Gráfica Wacom Intuos e Caneta;

Fonte: (<https://www.wacom.com/pt-br/products/pen-tablets/wacom-intuos>)

2.3. Identidade Visual

Criei também a identidade visual para um evento que é realizado todos os anos no verão, mas não tem uma comunicação definida, optei por criar esta identidade para que todos os anos se possam reutilizar a sinalética, e cartazes, apenas mudando as datas e eventualmente cores. Desta forma o abrigo não precisa de contratar uma pessoa anualmente para criar o cartaz para este evento, fazendo assim com que seja menos um gasto monetário e que se crie uma coerência e ligação do evento anualmente, sendo que basta olhar para o cartaz e sabe-se logo do que se trata ao invés de estar a ler todos os pormenores.

Identidade visual é o conjunto de elementos formais que representa visualmente, e de forma sistematizada, um nome, ideia, produto, empresa, instituição ou serviço. Esse conjunto de elementos costuma ter como base o logótipo, um símbolo visual que se complementa nos códigos de cores, das tipografias, nos grafismos, em personagens, nas personalidades e outros componentes que reforçam o conceito a ser comunicado através dessa imagem como o Slogan ou Tag lines, que cumprem este papel. Resumidamente a Identidade Visual é a imagem ampliada da marca. (Wikipédia, 2020)



Figura 8 - As várias etapas da criação de uma identidade visual de marca;

Fonte: (<https://www.bigtincan.com/blog/how-to-avoid-a-brand-identity-crisis/>)

2.3.1. Evento

O Evento como qualquer acontecimento, constitui-se num tipo de reunião com objetivo específico, seja ele a que finalidade se proponha: institucional, comunitário ou promocional. Tem como principal finalidade atrair a atenção do público, como, também, da imprensa através da divulgação. (Cavalcanti, 2017)

2.4. Comunicação

Talvez o ponto mais “importante” de todo o projeto foi criar uma comunicação que se interligue em todas as plataformas desta associação de forma a conseguirmos perceber do que se trata a publicação sem ter que ler a descrição da mesma. Para isto criei várias legendas que informam na própria fotografia o que estamos a ver, se é um apelo, um cão adotado, um cão para adoção, etc...

A comunicação é um processo que envolve a troca de informações entre dois ou mais interlocutores por meio de signos e regras semióticas mutuamente entendíveis. Trata-se de um processo social primário, que permite criar e interpretar mensagens que provocam uma resposta. (Wikipédia, 2020)



Figura 9 - Ilustração sobre comunicação e marketing;

Fonte: (<https://vasilakosdesign.com/jump-aboard-digital-marketing-trend-train/>)

2.4.1. Redes Sociais

Redes sociais, no mundo virtual, são sites e aplicativos que operam em níveis diversos — como profissional, de relacionamento, dentre outros — mas sempre permitindo o compartilhamento de informações entre pessoas e/ou empresas. (ResultadosDigitais, n.d.)



Figura 10 - Ilustração sobre a importância das redes sociais na comunicação;

Fonte: (<https://www.inthow.com/technology-changed-way-of-using-social-media/>)

Capítulo III - Estudo de Casos

Para a parte de investigação de “concorrentes” eu optei por escolher 4 casos, os focos de todos variam, mas vão sempre de encontro aquilo que eu pretendo fazer no meu projeto final, a linguagem e comunicação, a fotografia e a ilustração.

3.1. ARA - Animal Rescue Algarve

3.1.1. Contextualização

A ARA é uma Associação de Caridade Portuguesa que foi legalmente constituída e tem como objetivo principal recolher, reabilitar e realojar cães e gatos necessitados, priorizando os abandonados e/ou negligenciados. Esta instituição de caridade foi fundada em 2017 por um empresário inglês residente no Algarve que financiou o custo total do projeto e que também financia todos custos de funcionamento desde a sua criação. A administração da Associação é composta por doze indivíduos, sendo que todos eles são voluntários. (ARA, n.d.)

A minha ideia em procurar este caso foi a de ver como funciona a parte de comunicação de uma associação de animais, bem-sucedida e quais os pontos que poderia transpor para a associação que estou a tentar ajudar com este projeto.



Figura 11 - Logótipo “ARA - Animal Rescue Algarve”;

Fonte: (<https://www.facebook.com/animalrescuealgarve>)

3.1.2. Propósito

“Para a ARA é muito importante a melhoria do bem-estar animal, não só localmente, mas eventualmente ao nível de todo o país.” (ARA, n.d.)

3.1.3. Linguagem e Comunicação

Em termos de linguagem, esta associação utiliza uma linguagem bastante pessoal, como se fosse o animal que têm em destaque na fotografia a falar com o “espetador”, utilizam o português e o inglês, visto que muitos dos cães adotados nesta associação vão para o estrangeiro.

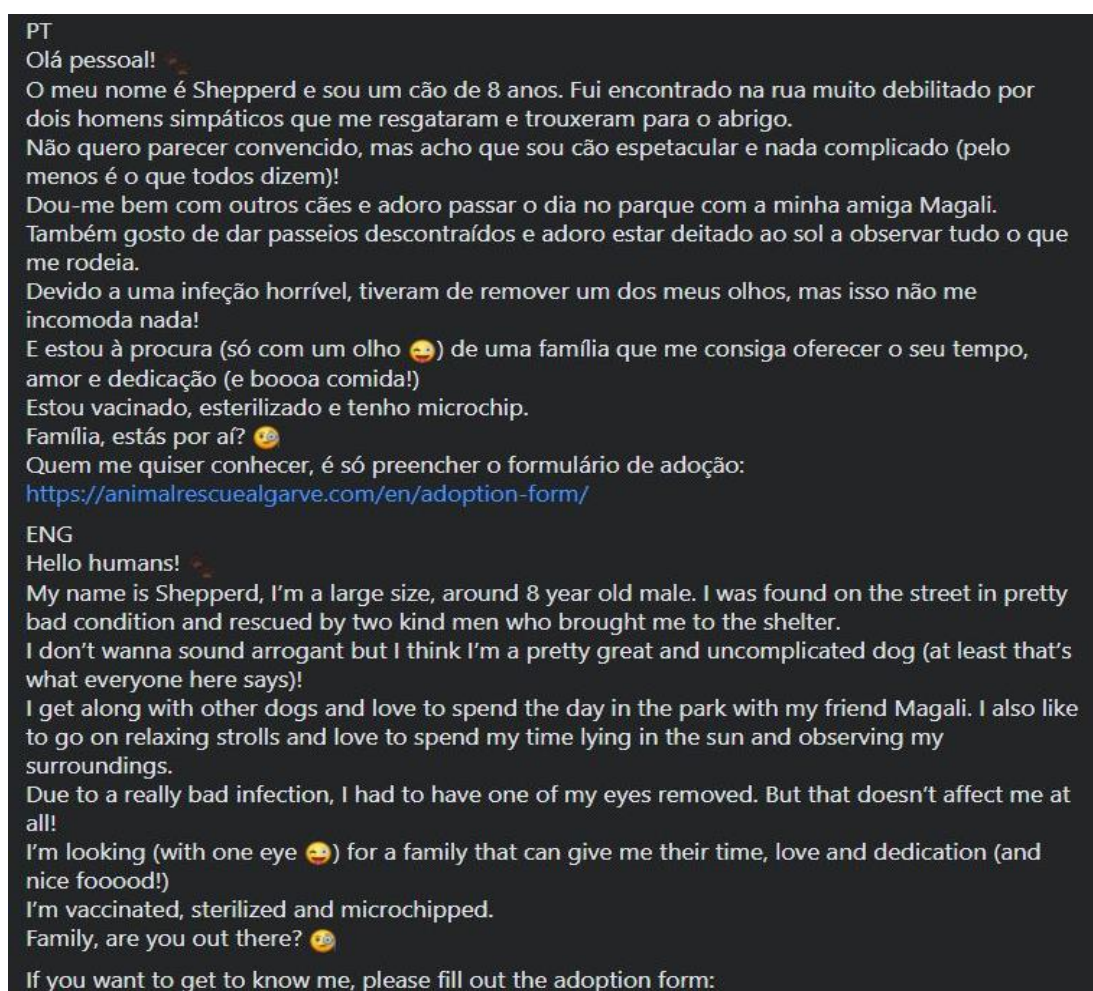


Figura 12 - Legenda de fotografia de cão no Facebook da associação “ARA”;

Fonte: (<https://www.facebook.com/animalrescuealgarve>)

3.2. Be My Friend

3.2.1. Contextualização

“Este projeto fotográfico foi criado por João Azevedo, para ajudar Associações e Canis na adoção dos patudos. Trabalhamos para conseguir um lar para todos os cães fotografados, tentando captar nos retratos a essência do animal.” (Be My Friend, n.d.)

Procurei saber mais sobre este projeto pois achei extremamente interessante a ideia de fotografar os animais a mostrar o seu lado mais “puro”. Para o meu projeto pensei em fazer algo bastante semelhante dando o mesmo enfase ao retrato do cão.



Figura 13 - Imagem inicial do website do projeto “Be My Friend”;

Fonte: (<https://bemyfriend.pt/>)

3.2.2. Propósito

“Para ajudar nas adoções usamos o poder da Internet, principalmente das redes sociais, para fazer a ligação entre os adotantes e as instituições.” (Be My Friend, n.d.)

Este projeto vai além das fotografias e tem também alguns pequenos vídeos, narrados por pessoas famosas, fazendo assim com que os vídeos cheguem a mais gente como os seguidores destas personalidades.

3.2.3. Fotografia

O fotografo encarregue deste projeto chama-se João Azevedo e durante as sessões tem a ajuda de Raquel Frazão que mantém os cães em posição.



Figura 14 - Fotografias do projeto "Be My Friend";

Fonte: (<https://bemyfriend.pt/>)

3.3. Alfrey Davilla

3.3.1. Contextualização

Alfrey é designer há 10 anos, depois de trabalhar em várias empresas decidiu lançar-se como freelancer para poder criar os seus trabalhos, como gosta, sem ser julgado.

Optei por “investigar” um pouco do trabalho deste designer pois gosto bastante do lado “cartoon” das suas ilustrações e penso que seria uma mais valia para o meu projeto.



Figura 15 - Logótipo "Alfrey Davilla";

Fonte: (https://www.instagram.com/vaneltia_design/)

3.3.2. Propósito

Este designer adora simplificar os seus trabalhos, quer seja logótipos ou as ilustrações pelo que diz serem visualmente mais apelativas desta forma.

3.3.3. Ilustrações

Eu gostei imenso das ilustrações deste designer por serem bastante simples e não serem tão “realistas”, transpondo para o meu projeto acho melhor a ideia de uma ilustração mais de “boneco” por não ter a preocupação de estar a escolher um cão para ser ilustrado e colocá-lo em mais destaque que os outros.

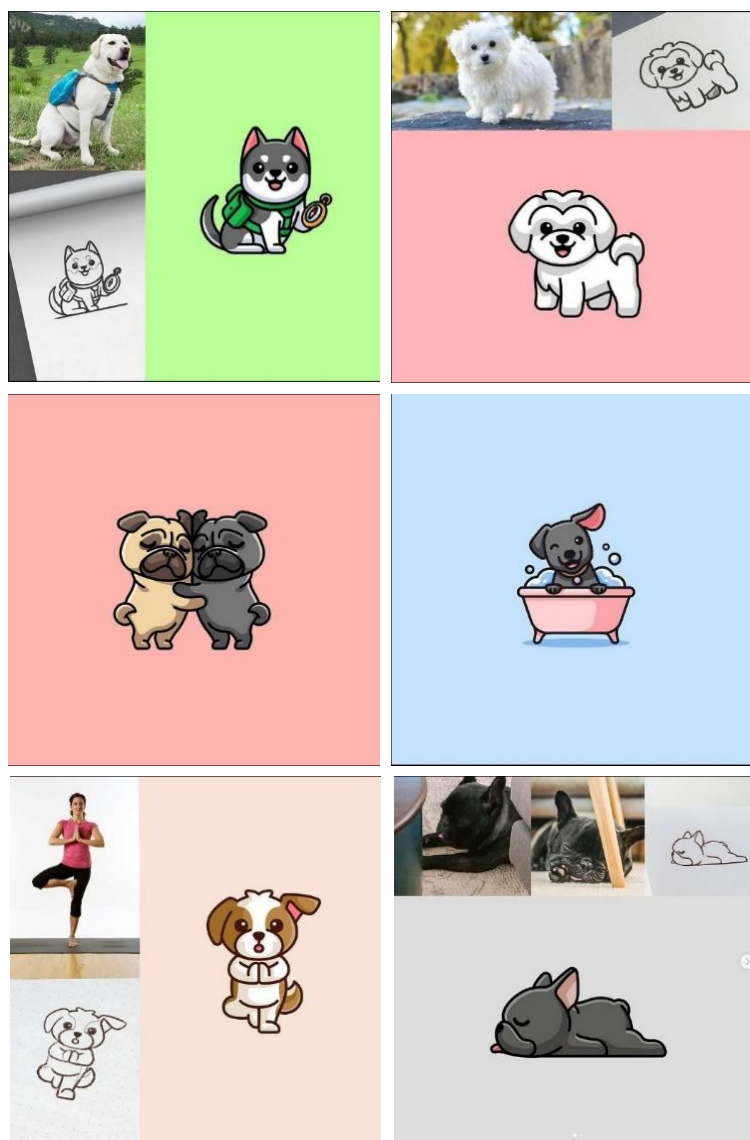


Figura 16 - Ilustrações de Alfrey Davilla;

Fonte: (https://www.instagram.com/vaneltia_design/)

3.4. Camardi Illustrations

3.4.1. Contextualização

Camardi Illustrations é uma conta de ilustrações nacional, 100% personalizáveis, a designer que as faz, Elvira Camardi, estuda na Universidade de Aveiro e faz ilustrações de qualquer fotografia que lhe enviem, para o meu trabalho optei por escolher as ilustrações que ela fez, e publicou na sua conta, de cães.

A minha motivação para procurar saber mais sobre esta designer foi a de procurar outros tipos de ilustração para fazer um balanço sobre qual seria melhor para a associação.



Figura 17 - Logótipo "Camardi Illustrations";

Fonte: (https://www.instagram.com/camardi_illustrations/)

3.4.2. Ilustrações

Apesar de não achar que estas ilustrações sejam tão indicadas para o meu projeto eu gostei de ter vários pontos de comparação, também achei bastante interessante as ilustrações serem não só individuais, mas também em conjunto, com cães de diferentes raças, transpondo para o meu projeto posso tentar fazer algo do mesmo género, criar ilustrações com vários cães, apesar de não serem da mesma espécie.



Figura 18 - Ilustrações de Camardi Illustrations;

Fonte: (https://www.instagram.com/camardi_illustrations/)

Capítulo IV - Análise e Diagnóstico

4.1. Análise da Associação

O meu cliente é a Associação Amigos dos Animais – Abrigo de Carinho.

Esta é uma associação sem fins lucrativos que resgata os animais abandonados e maltratados na zona de Mira no distrito de Coimbra.

Neste momento este abrigo tem cerca de 160 cães no local, fora os que estão com famílias de acolhimento temporárias. Sendo esta uma associação sem fins lucrativos esta trabalha monetariamente à base de donativos e parcerias, bem como venda de merchandising.

Em 2017 este abrigo venceu o Orçamento Participativo da Câmara Municipal e começaram em 2020 as obras para uma nova infraestrutura que vai contar com espaço para 150 cães e 30 gatos (o que não era possível no espaço onde se encontram de momento pois não há forma de separar os 2 tipos de animais) e com água e luz, necessidades básicas que não existem na infraestrutura atual.



Figura 19 - Entrada do Abrigo;

Fonte: Fornecido por cliente

4.2. Marca e Linguagem

A marca desta associação sofreu várias alterações desde que esta foi criada, o primeiro logótipo que tinham criado em 2013, tinha bastante textura e várias cores, o segundo, criado em 2014, era uma versão mais simplificada do mesmo, mas em dourado.



Figura 20 - Logótipos anteriores do Abrigo;

Fonte: Fornecido por cliente

Hoje, a associação utiliza um logótipo criado em 2016, este é bastante minimalista, utilizando apenas linhas sobre uma cor sólida.



Figura 21 - Logótipo atual da Associação;

Fonte: Fornecido por cliente

A linguagem desta marca varia quando são fotografias de apelos ou agradecimentos e fotografias para adoções, nas de apelo mantem-se uma linguagem formal, nas de adoções utilizam uma linguagem mais familiar dando a ideia de que é o animal a falar.

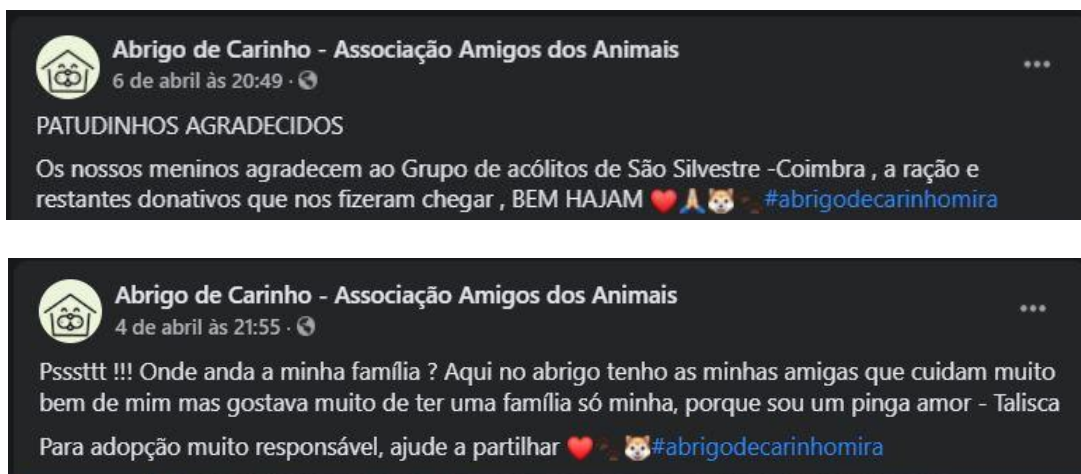


Figura 22 - Legendas de imagens no Facebook da Associação;

Fonte: (<https://www.facebook.com/amigosanimaismira>)

4.3. Comunicação nos Meios Existentes

A Associação está extremamente presente tanto no Instagram como no Facebook fazendo várias publicações diariamente, o problema é que estas não têm uma mesma linha comunicativa. Abaixo mostro um exemplo de 6 publicações no feed do Instagram, em que se pode ver apenas as fotos das publicações e o “tema” de cada uma escrito por cima ou por baixo.

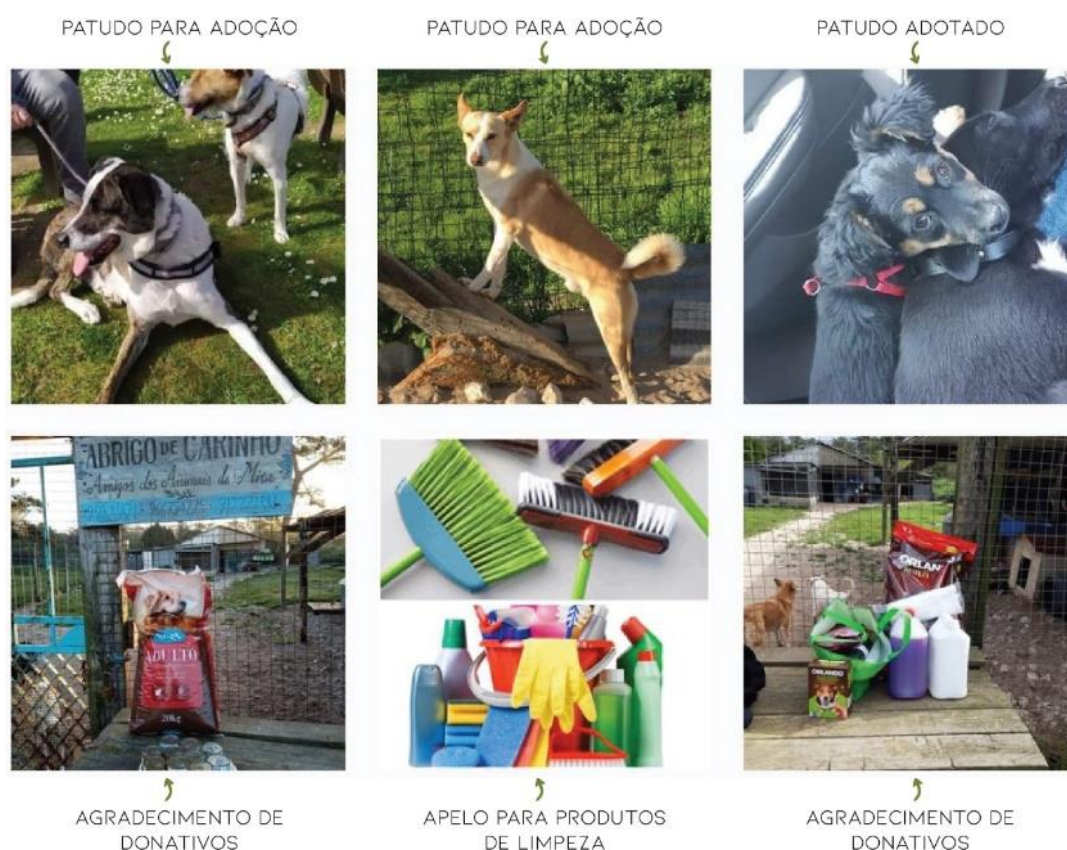


Figura 23 - Printscreen do Instagram da Associação com legenda do que retrata cada imagem;

Fonte: Autora 2021

A meu ver, sem ler as descrições destas não se sabe do que se trata e é isto um dos problemas que eu pretendo resolver com este projeto.

4.4. Estrutura do Projeto

O meu projeto consiste em 3 fases, a 1ª fase cairá sobre o audiovisual em que fotografarei os cachorros para colocar nas redes sociais desta forma criando mais visibilidade sobre os animais que estão presentes neste local.

A 2ª fase terá mais haver com a parte gráfica, nesta criarei ilustrações a partir de algumas das fotografias para colocar em artigos que o abrigo possa vender para angariar fundos, a criação de legendas das várias publicações que eles colocam nas redes sociais (necessidade de comida, necessidade de medicação, adoções, famílias de acolhimento temporário, etc...) para que haja sempre uma linguagem coerente e seguida ao contrário do que eles têm agora, a criação de layout de uma aplicação e o redesign do website.

Na 3ª fase criarei o cartaz geral, sinalética e kit de caminhada de um evento de angariação de fundos que acontece todos os anos no verão, estes elementos foram feitos de forma a possibilitar a reutilização do mesmo design todos os anos, apenas mudando as informações fundamentais e as cores.

Capítulo V - Investigação Ativa

5.1. Fotografia

No meu projeto consiste uma parte de fotografia, estas tiveram de ser tiradas no abrigo por não haver possibilidade de levar os animais para outro local, por este motivo procurei um local com sombra no exterior e coloquei 2 panos verdes para servir de chroma key, um no chão e outro contra um contentor. Tive a ajuda de uma voluntária do abrigo que segurava a trela dos cães mais ativos e que os ia buscar e levar às suas boxes.

Todas as fotografias foram tiradas com tripé e foram tiradas várias até ter a fotografia em que se conseguiu captar a essência e personalidade de cada um dos animais.



Figura 24 - Fotografias cruas dos cães e do local onde se captaram as imagens;

Fonte: Autora 2021

Inicialmente pensei em colocar o fundo de todas as fotografias com a mesma cor, mas depois de experimentar com cores diferentes optei por deixar 4 fundos, um verde, um azul, um roxo e um castanho, esta escolha foi meramente estética, escolhendo a cor de forma a contrastar melhor com o cão.

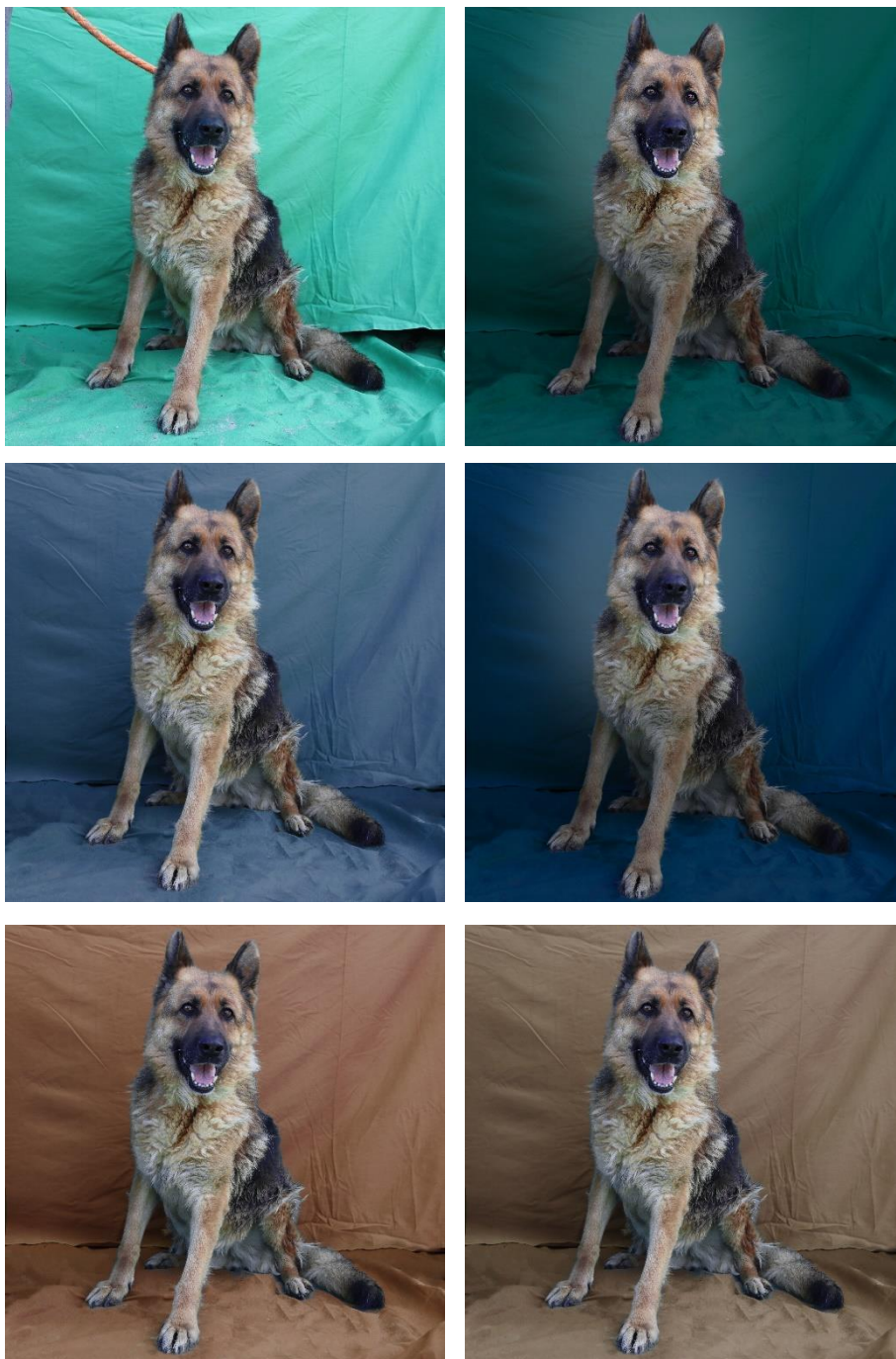


Figura 25 - Fotografia original e estudos de cor sobre a mesma

Fonte: Autora 2021

5.2. Ilustrações

As ilustrações criadas têm como intuito “cartoonizar” os animais para não dar mais destaque a um do que ao outro, o que aconteceria se a ilustração fosse demasiado realista. Optei por criar ilustrações mais simplificadas para que qualquer pessoa se sinta à vontade para comprar uma peça de merchandising sem que haja o problema de o animal ser adotado e do dono não querer que esse merchandising seja vendido, desta forma pode dizer-se que é certo cão, mas não é tão notório.

5.2.1. Desenho

A ilustração é bastante simplificada, criando formas coloridas com a ferramenta da caneta, no género de vectorização, criando camadas de cor e sobrepondo-as para que o seu todo se faça parecer com o/um animal. As ilustrações foram a partir das fotos tiradas também em âmbito deste projeto.

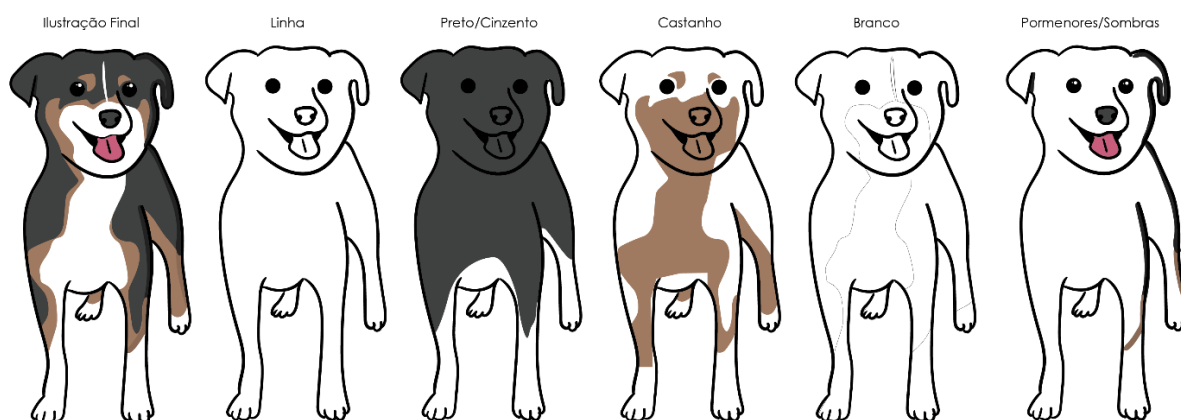


Figura 26 - Ilustração dividida passo a passo

Fonte: Autora 2021

5.2.2. Merchandising

A associação já criou merchandising algumas vezes, este nunca teve uma mesma linha de coerência e era sempre bastante diferente entre cada objeto.



Figura 27 - Merchandising antigo;

Fonte: Fornecido pelo cliente

Para o merchandising novo optei por criar layouts similares para todos os tipos de objetos, o individual que tem a ilustração de apenas um cão (neste pode variar-se a ilustração) e o conjunto que tem 4 das 5 ilustrações criadas (a 5ª foi retirada pelo facto do animal já ter sido adotado entretanto e optou-se por não o colocar no layout conjunto mas sim apenas no individual), estas ilustrações são mudadas para alguns dos objetos.

Utilizei a tipografia Century Gothic, para as individuais usei em regular e para as conjuntas utilizei em bold para dar mais força ao nome e não passar tão despercebido.

Em termos de cores utilizei a cor #969696 para a tipografia e a cor #DEDEDE para o fundo.

Century Gothic

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

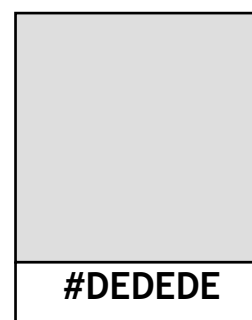
ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ



#969696



#DEDEDE



Figura 28 - Layout de Merchandising Individual; Fonte: Autora 2021



Figura 29 - Layout de Merchandising Conjunto; Fonte: Autora 2021

5.3. Legendas para Fotografias

A criação das legendas para as fotografias para as redes sociais foi para distinguir as imagens, visto que anteriormente era bastante difícil de saber do que se tratava uma imagem sem ler a sua descrição. A ideia deste elemento foi a de facilitar a distinção entre cães para adoção, cães adotados, os diferentes apelos (de voluntariado, de alimento, de produtos de limpeza, ...), etc.

Optei por criar uma pequena legenda do que se trata e colocar uma ilustração ao lado da mesma, cada ilustração aparece apenas na legenda referente a esta de forma a que o público comece a associar a ilustração em questão a uma certa “causa”. Esta legenda será colocada no canto inferior direito sendo que vai ser uma coisa muito pequena para não tirar o foco à imagem sobre a qual será colocada.

A princípio pensei utilizar a tipografia Century Gothic, mas ao juntar com a ilustração vi que ficava muito pesado então optei por procurar uma tipografia mais leve e que fosse de encontro com a ilustração e o desenho, desta forma optei por utilizar a tipografia “Letters for Learners” criando uma ligação entre os dois elementos

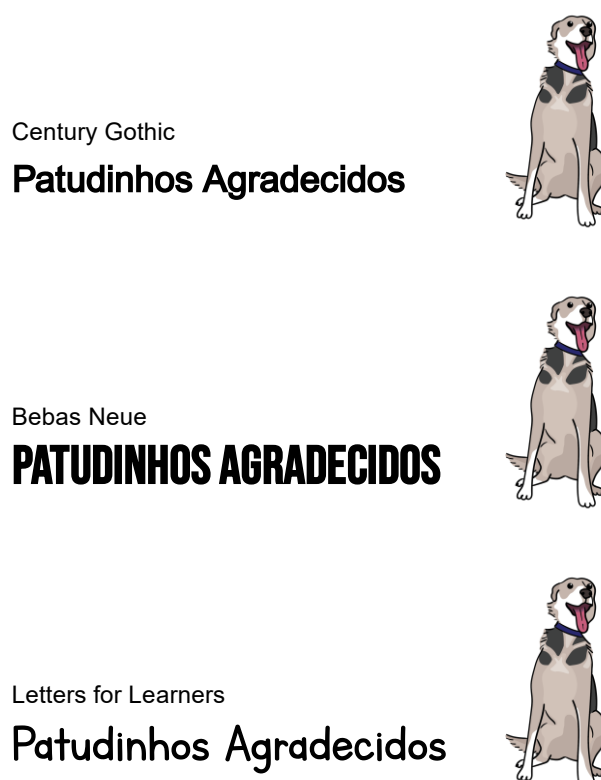


Figura 30 - Testes de escolha de tipografia ao lado de uma ilustração; Fonte: Autora 2021

O resultado das legendas foi o seguinte:

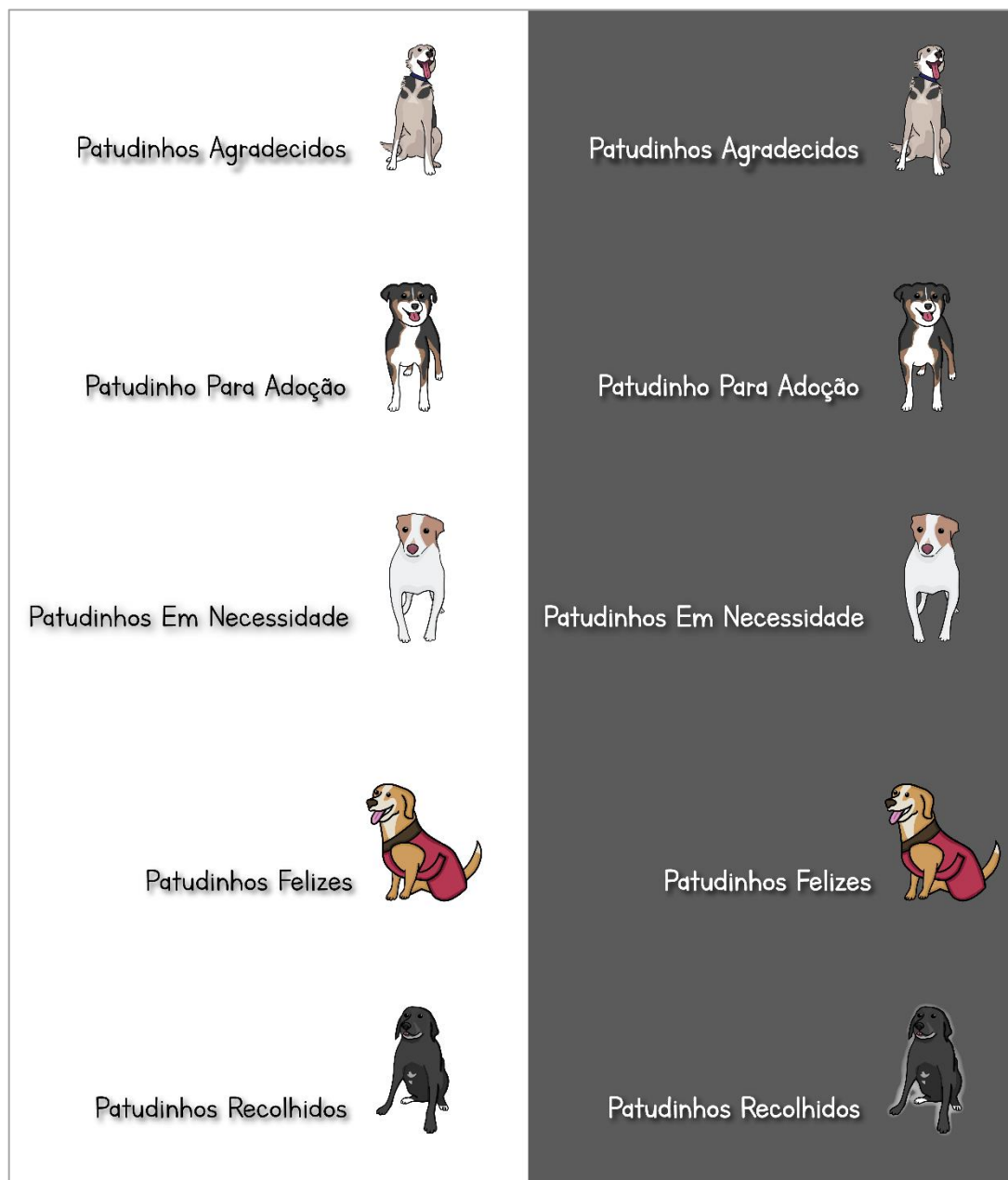


Figura 31 - Legendas Finais; Fonte: Autora 2021

5.4. Conteúdos Informativos para Redes Sociais

A pedido da diretora do Abrigo criei quatro imagens com informações sobre vários temas para serem publicadas nas redes sociais da Associação. As ilustrações utilizadas nestas foram cedidas pela diretora e não são da minha autoria, apenas o layout, design e informação da imagem.



Figura 32 - Ilustrações cedidas; Fonte: Fornecido pelo cliente

Em termos de tipografia utilizei para os títulos a Letters for Learners para ter ligação com as legendas das fotografias sendo que ambos vão ser publicados nas redes sociais, e para o texto utilizei a Century Gothic por ser uma fonte de acesso gratuito e ser elegante e minimalista.

Letters for Learners

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

Century Gothic

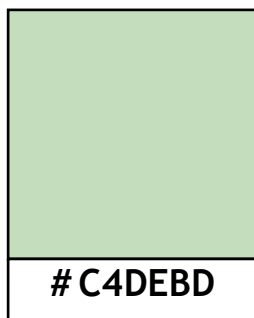
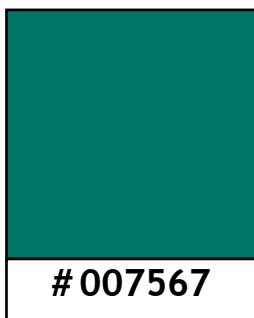
abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

Em termos de cor utilizei a cor #007567 , utilizei esta várias vezes e jogando com a sua opacidade. Também utilizei a cor #C4DEBD e o preto #000000



5.5. Website e Aplicação

Para complementar as redes sociais já existentes (Facebook e Instagram) optei por fazer o redesign do website já existente e criar um layout para uma aplicação.

O website existente contém imensa informação dispensável e não está de todo atualizado, por este motivo optei por criar um redesign deste de forma a ser mais minimalista para não tirar foco do que realmente importa, os animais.

A aplicação foi criada tendo em conta o minimalismo presente no redesign do website de forma a terem uma ligação constante entre um elemento e outro.



Figura 33 - Website atual

Fonte: (<http://abrigodecarinho.org/index.php/pt-pt/contactos>)

Para a criação tanto do website como da aplicação utilizei a tipografia Century Gothic na sua forma Regular e na também na sua forma Bold, utilizei esta tipografia para criar ligação com os outros conteúdos criados para este projeto. Em termos de cor utilizei o preto #000000 e um turquesa #008179 bastante utilizado pela associação na sua marca.

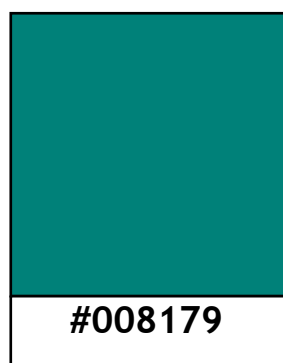
Century Gothic

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

abcdefghijklmnopkrstuyvwz

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ



5.5.1. Website

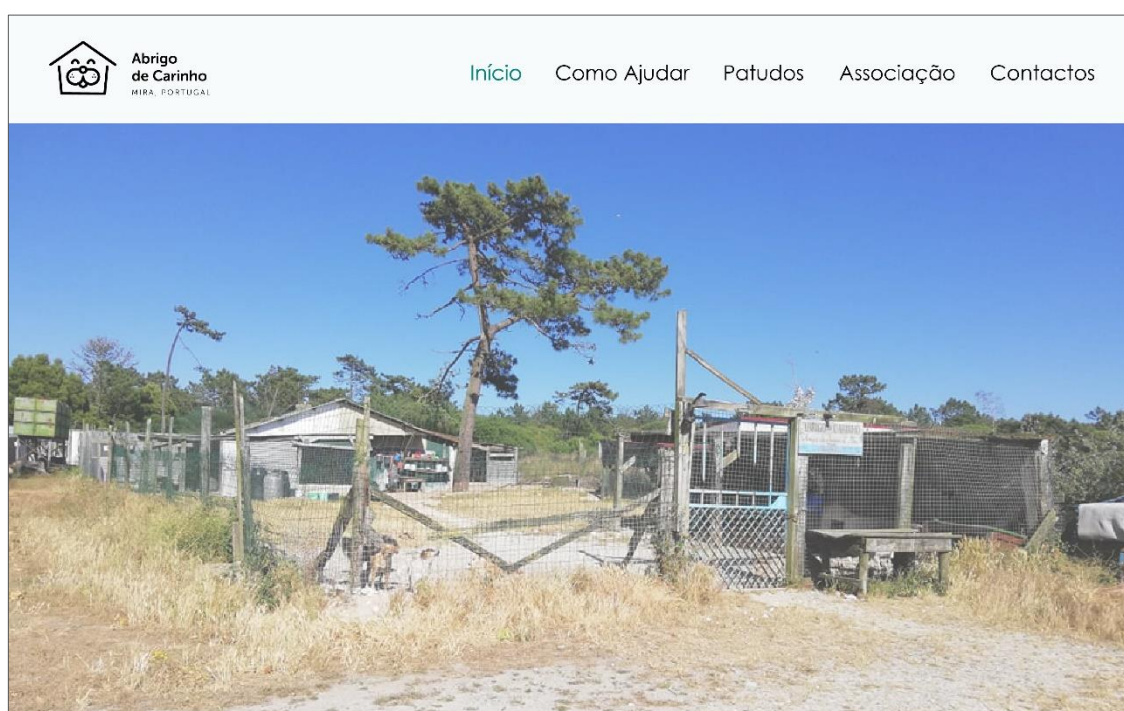


Figura 34 - Página “Início” do Website (Parte 1); Fonte: Autora 2021

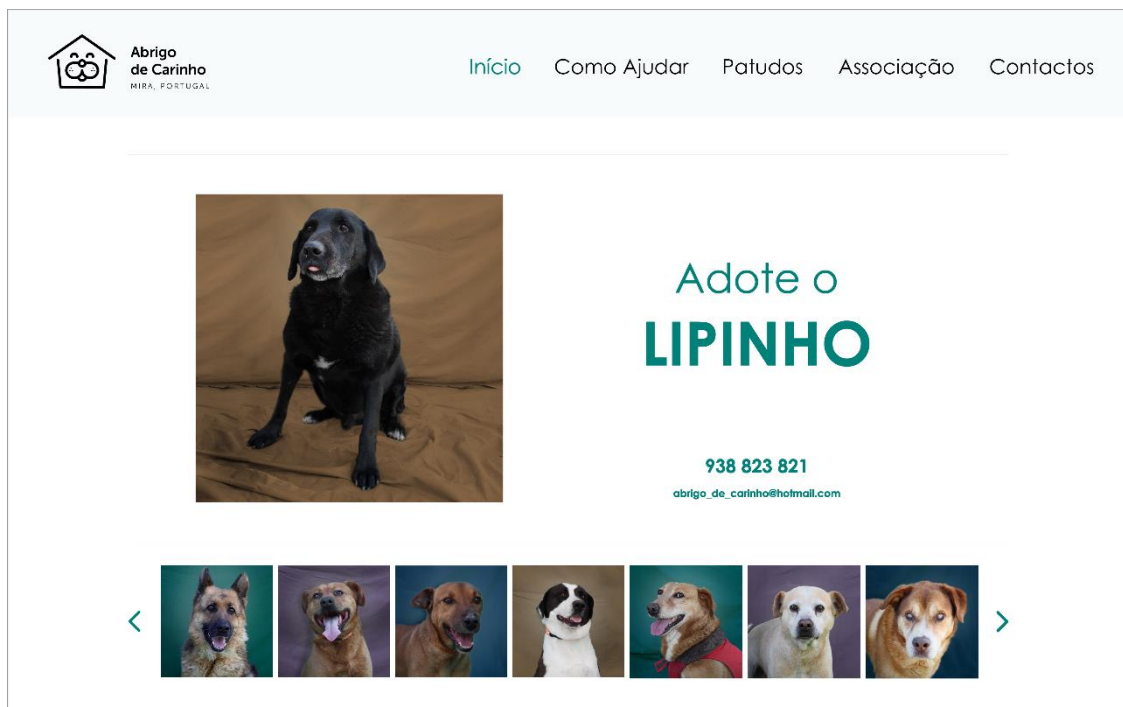


Figura 35 - Página “Início” do Website (Parte 2); Fonte: Autora 2021



Figura 36 - Página “Como Ajudar” do Website; Fonte: Autora 2021

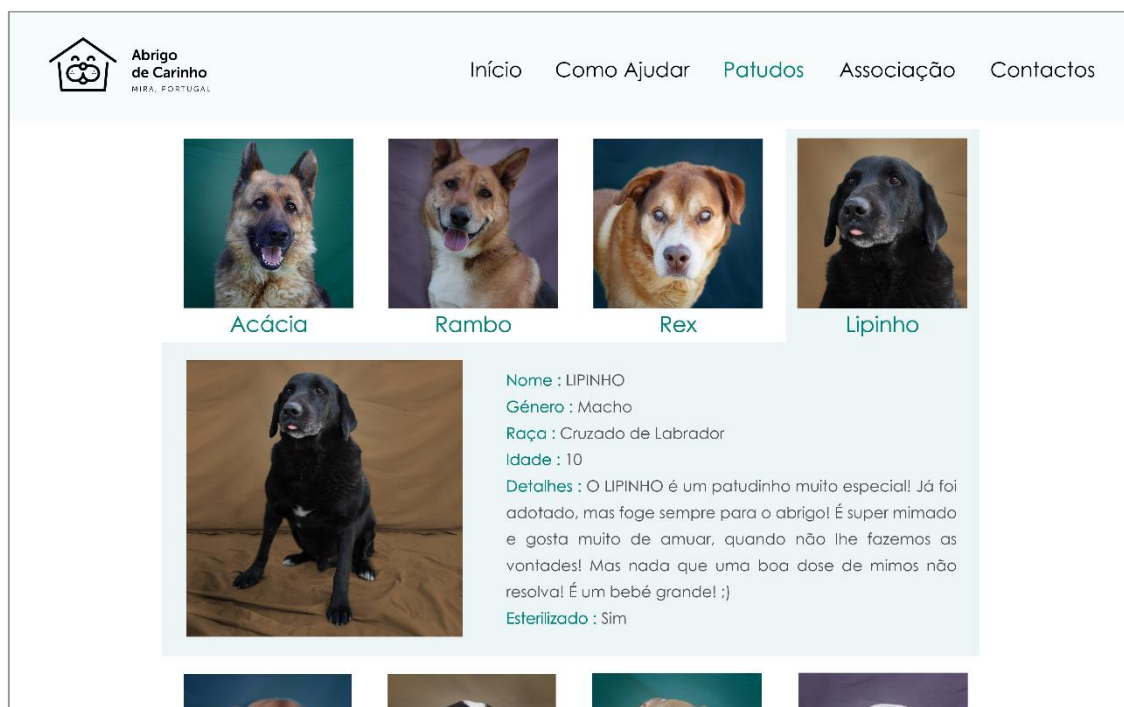


Figura 37 - Página "Patudos" do Website (Parte 2); Fonte: Autora 2021

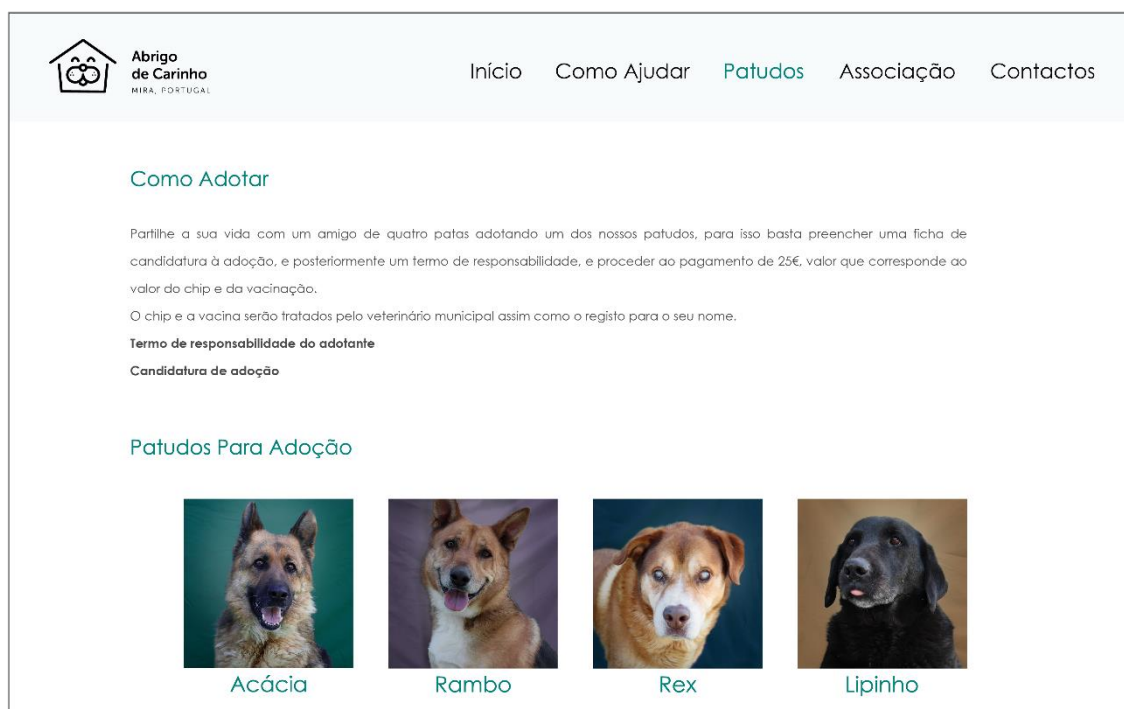


Figura 38 - Página "Patudos" do Website (Parte 1); Fonte: Autora 2021



Figura 39 - Página "Associação" do Website; Fonte: Autora 2021

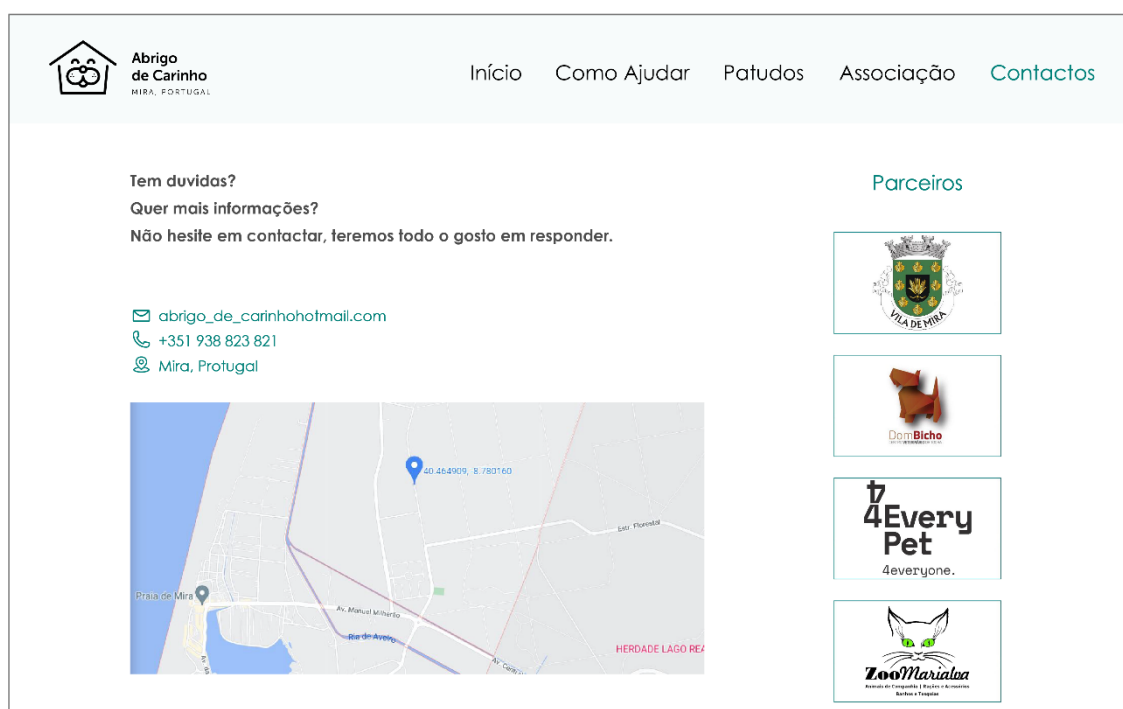


Figura 40 - Página "Contactos" do Website; Fonte: Autora 2021

5.5.2. Aplicação

Como fiz a aplicação de raiz e não foi um redesign optei por criar wireframes iniciais para saber como iria dispor a informação, em seguida apresento-os:



Figura 41 - Wireframes da Aplicação;
Fonte: Autora 2021

Após ter feito os wireframes comecei a parte de design e layout da aplicação que acabou por ficar com este resultado:



Figura 42 - Página Inicial



Figura 43 - Página "Patudos"



Figura 44 - Página "Patudo"

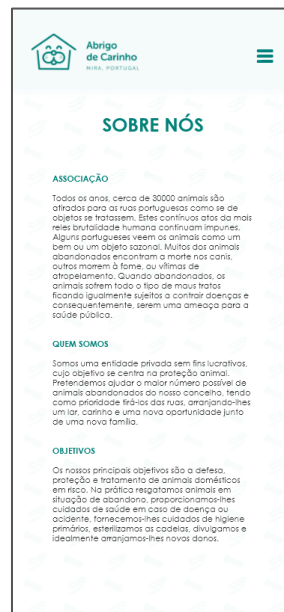


Figura 45 - Página "Sobre Nós"



Figura 46 - Página "Como Ajudar"



Figura 47 - Página "Adotar"

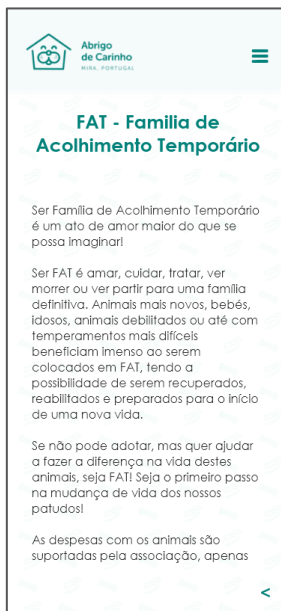


Figura 48 - Página "FAT"

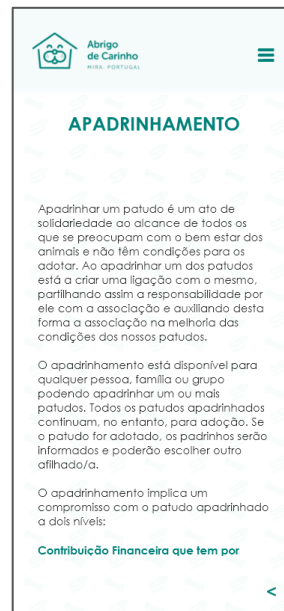


Figura 49 - Página "Apadrinhamento"



Figura 50 - Página "Monetariamente"

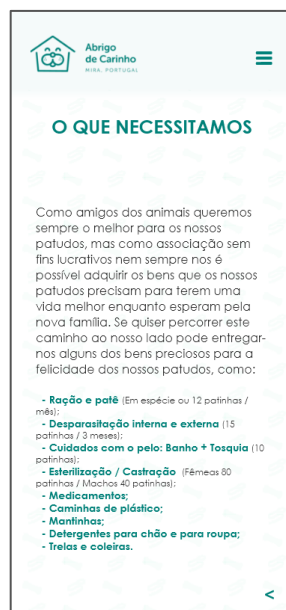


Figura 51 - Página "O que necessitamos"

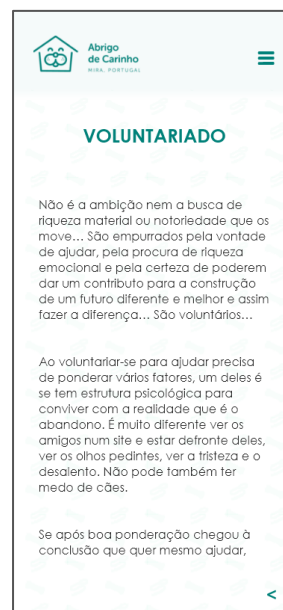


Figura 52 - Página "Voluntariado"

Fonte: Autora 2021

A maior importância destes elementos é a de ter um local onde se pudessem colocar fotos e descrições de todos os cães presentes no abrigo, ao invés de ter outras fotos de apelos e de cães adotados como existe nas redes sociais.

Não criei versões finais destes dois elementos, apenas os layouts (e no caso da aplicação o protótipo) pois a ideia é a de mostrar o que se pretende fazer a possíveis parceiros.

5.6. Evento

O evento sobre o qual trabalhei foi a “Cãominhada” uma pequena caminhada que além de angariar fundos (com a venda dos kits) ajuda a exercitar animais que estão fechados a maioria do tempo nas boxes.

5.6.1. Identidade Visual

Para a identidade visual deste evento fui ver cartazes antigos, e em comparação optei por criar algo bastante mais minimalista apenas tendo as informações necessárias de forma a que ao alterar cores e datas, poderá ser reutilizado ao longo dos próximos anos.



Figura 53 - Cartaz 3ª Cãominhada

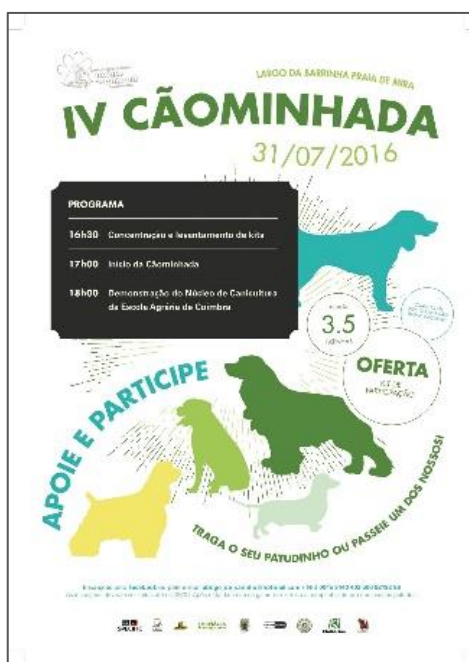


Figura 54 - Cartaz 4ª Cãominhada



Figura 55 - Cartaz 5ª Cãominhada



Figura 56 - Cartaz 6ª Cãominhada

Fonte: (<https://www.facebook.com/amigosanimaismira>)

5.6.2. Elementos para criação do “Design”

Para criar o design minimalista optei por escolher alguns elementos que mantive ao longo de todos os elementos criados para este evento sendo eles:

Pictogramas:



Figura 57 - Pictograma de Padrão - Trela;
Fonte Autora2021

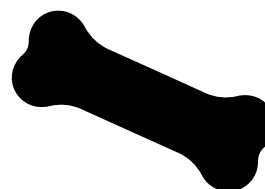


Figura 58 - Pictograma de Padrão - Osso;
Fonte Autora2021

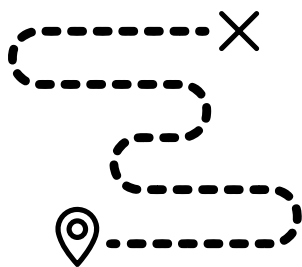


Figura 59 - Pictograma de Sinalética - Início;
Fonte Autora2021

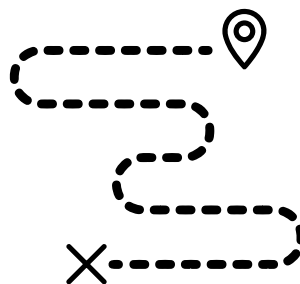


Figura 60 - Pictograma de Sinalética - Fim;
Fonte Autora2021



Figura 61 - Pictogramas de Sinalética - Setas; Fonte Autora2021

Símbolo principal:

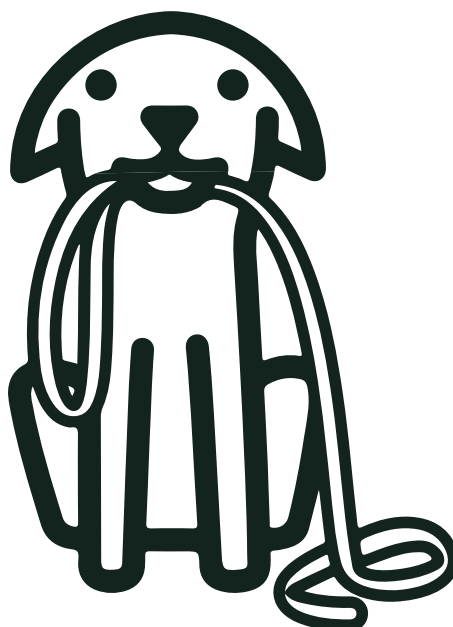


Figura 62 - Símbolo Principal;
Fonte Autora2021

Tipografia:

Em termos das tipografias optei por utilizar a Century Gothic nos textos, mas para chamar a atenção nos títulos optei por utilizar a Bebas Neue por ser uma fonte mais forte.

Century Gothic

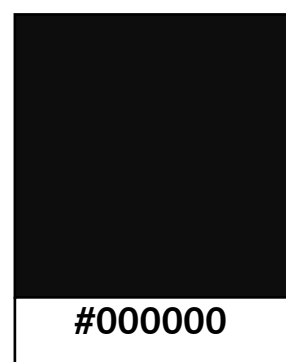
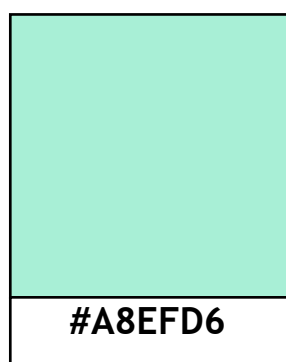
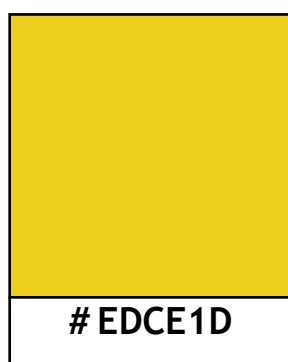
abcdefghijklmnopkrstuyvwz
ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ
abcdefghijklmnopkrstuyvwz
ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

BEBAS NEUE

ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ
ABCDEFGHIJKLMNOPKRSTUYVWZ

Cor:

Para a cores utilizei sempre a mesmas (sendo que criei duas versões utilizei o amarelo numa e o azul noutra), mas joguei com as opacidades destas para ganhar diferentes contrastes entre cada uma das partes do elemento gráfico.



5.6.3. Comunicação

Em termos de comunicação optei por criar um único cartaz que seria distribuído por vários negócios locais como restaurantes e cafés e na câmara municipal para que esta colocasse nos mupies que há na vila, desta forma atingindo mais pessoas. Este cartaz também será publicado nas redes sociais da associação em que o texto terá todos os pormenores e detalhes deste evento.

É de notar que a data, horas e preço que está presente no cartaz é fictício pois com o agravamento da pandemia ainda não se sabe quando se poderá concretizar este evento.



Figura 63 - Variantes de cor e fundo do cartaz

Fonte: Autora 2021

5.6.4. Sinalética

Nas últimas caminhadas houve problemas por não haver nada que indicasse o caminho a seguir então optei por criar algumas placas de sinalética indicando o caminho a seguir e o nº de km que falta percorrer, também criei um mapa do percurso para colocar no início deste e nos flyers distribuídos, para que as pessoas soubessem o caminho que iriam fazer. Como o percurso é relativamente pequeno optei por não criar demasiada sinalética, fazendo assim com que fosse menos ruído visual durante o caminho e que também ficasse menos dispendioso.

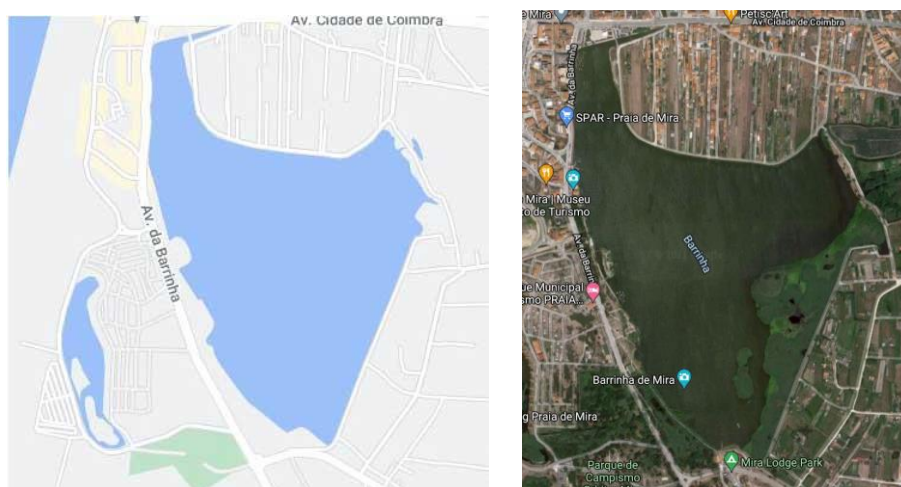


Figura 64 - Printscreens do mapa da barrinha; Fonte: Autora 2021

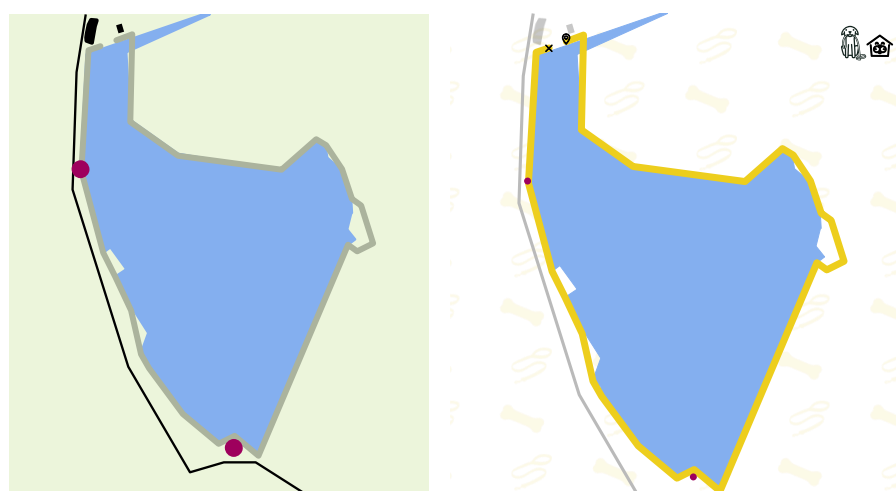


Figura 65 - Primeiros rascunhos do mapa; Fonte: Autora 2021

O resultado final da sinalética foi um mapa e 6 placas direcionais/informativas:



Figura 66 - Sinalética final do evento;
Fonte: Autora 2021

Também criei a sinalética numa 2ª cor tal como fiz para o cartaz:



Figura 67 - Sinalética final do evento 2ª cor;

Fonte: Autora 2021

5.6.5. Kit de Cãominhada

Este evento é pago, uma parte do dinheiro vai diretamente para associação, a outra é utilizada para a criação dos kits de passeio.

Nestes kits estarão presentes vários objetos tais como:

- O próprio saco que será um saco de tote reutilizável;
- A camisola;
- Um flyer (que contém o cartaz na parte da frente e o mapa na parte de trás);
- Uma garrafa de água e uma taça para que dê ao patudo se este tiver sede;
- Um pacote de biscoitos para mimar o patudo que a pessoa leva.

Estes elementos foram todos criados com os mesmos grafismos com os quais foram criados o cartaz e a sinalética e o layout de todos os elementos foi criado de forma bastante semelhante.

Todos os elementos têm o texto exposto da mesma forma sendo que o flyer é o único diferente pois utiliza o layout do cartaz e o mapa legendado.



Figura 68 - Posição do texto nos elementos; Fonte: Autora 2021

Em termos de posição do símbolo principal e do logótipo tem duas variantes, uma em que o símbolo está por cima do logótipo e outra em que o símbolo está ao lado do logótipo (esta posição é apenas para o saco de biscoitos).

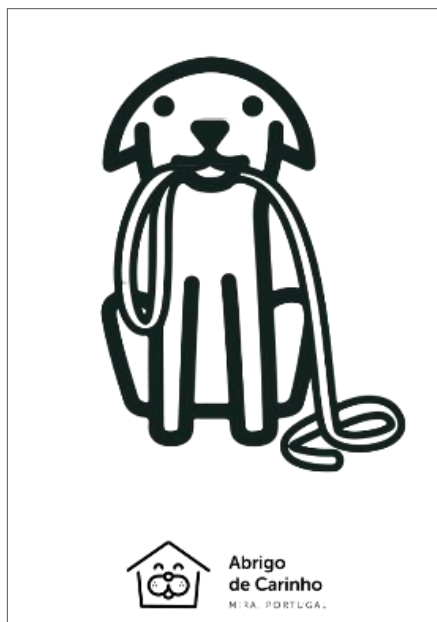


Figura 69 - Posição do Logótipo perante Símbolo Principal - Em baixo;
 Fonte: Autora 2021



Figura 70 - Posição do Logótipo perante Símbolo Principal - De lado;
 Fonte: Autora 2021

Capítulo VI - Resultados

6.1. Fotografias

As fotografias tal como tinha mostrado anteriormente foram tiradas contra 2 panos verdes, criando um chromakey e editadas posteriormente no programa Adobe Photoshop CC. Em seguida apresento a fotografia original e as duas edições finais (corpo inteiro e close-up do focinho).

Verdes:

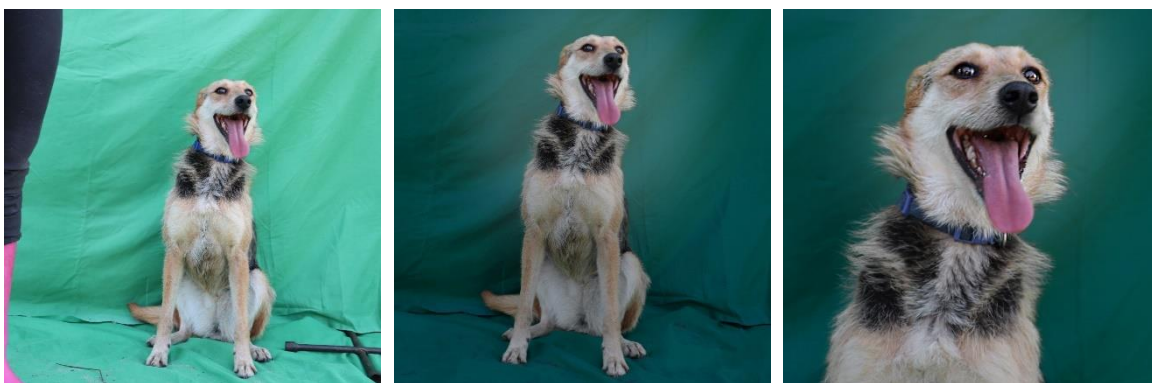


Figura 71 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 72 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 75 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 74 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

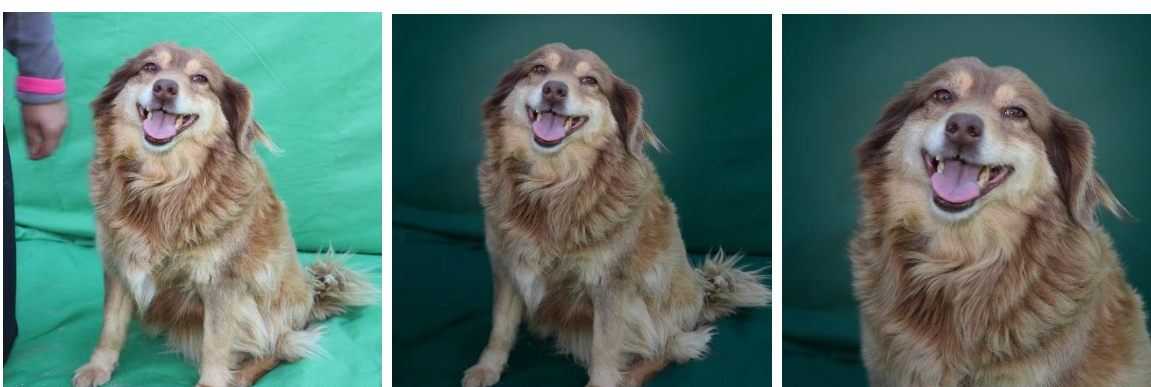


Figura 73 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

Azuis:



Figura 76 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

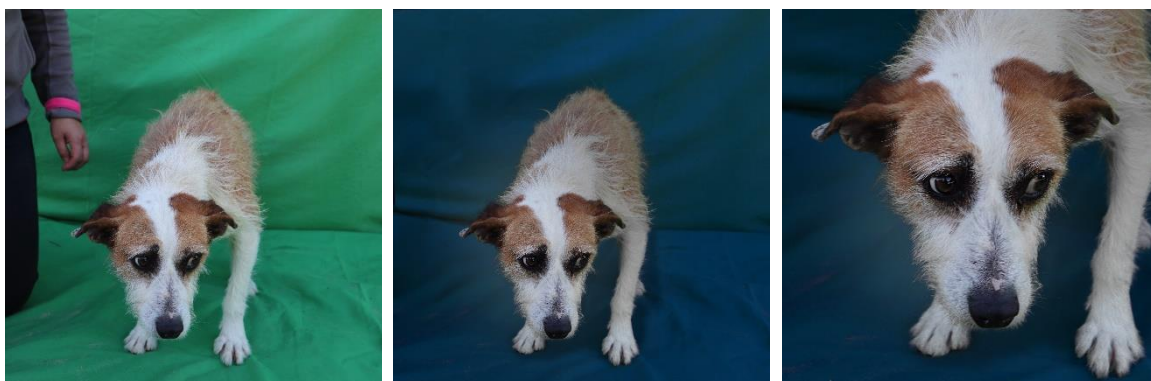


Figura 77 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

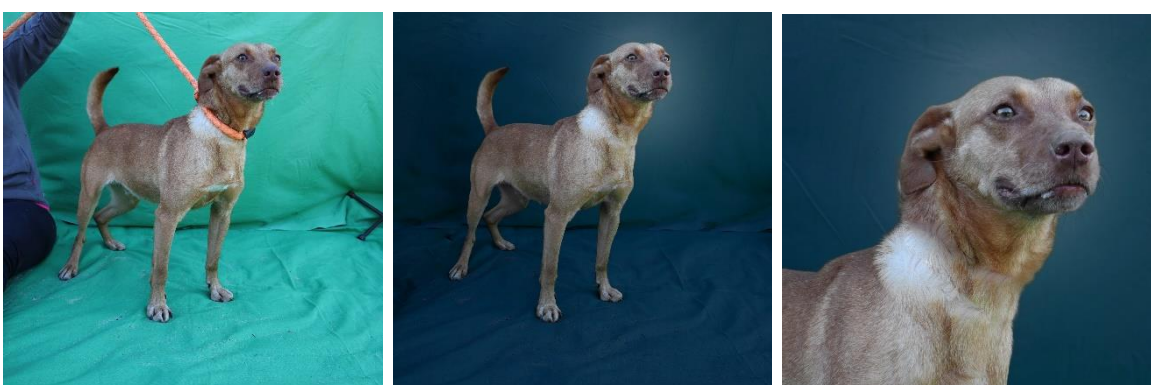


Figura 78 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

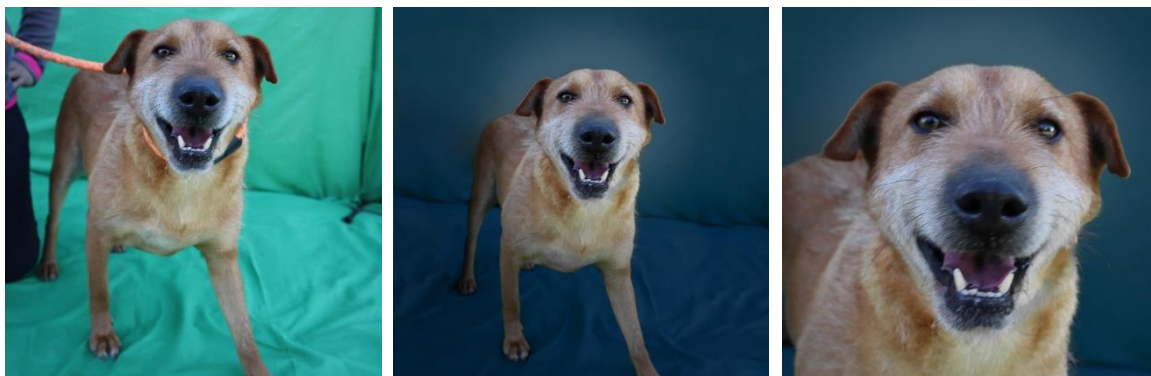


Figura 79 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 80 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

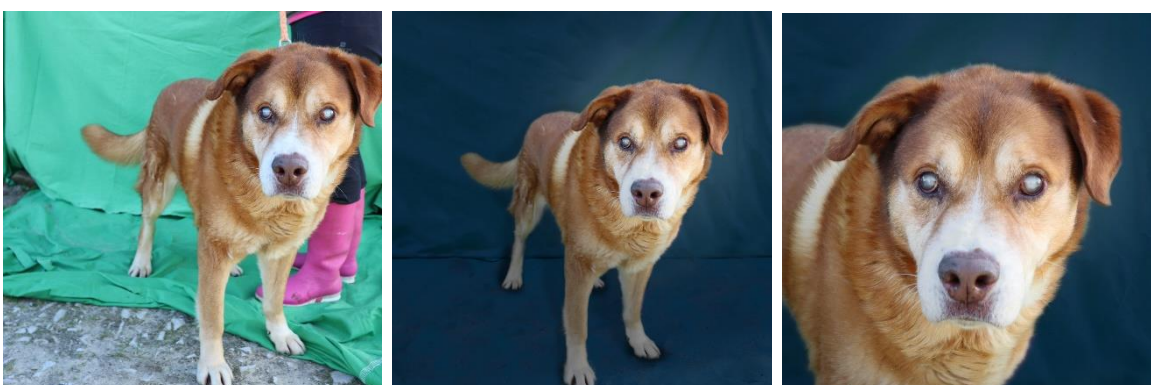


Figura 81 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

Roxas:



Figura 82 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 83 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 84 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 87 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 86 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

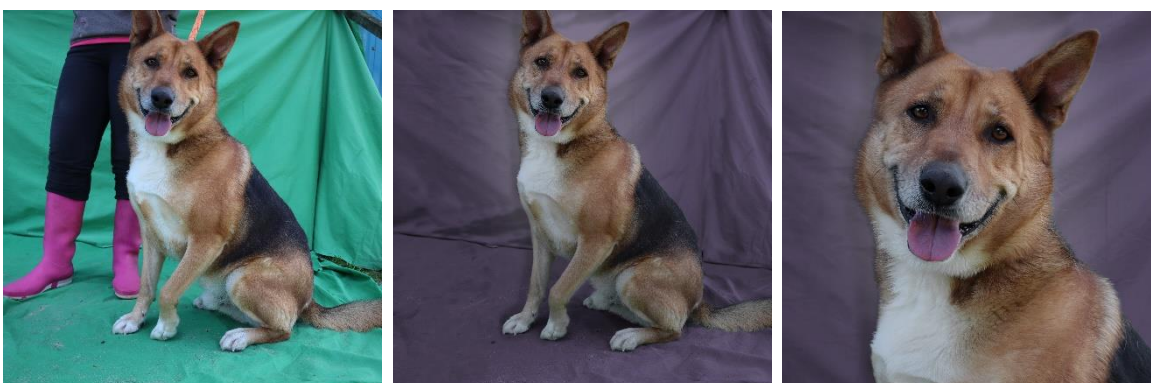


Figura 85 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

Castanhas:



Figura 88 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

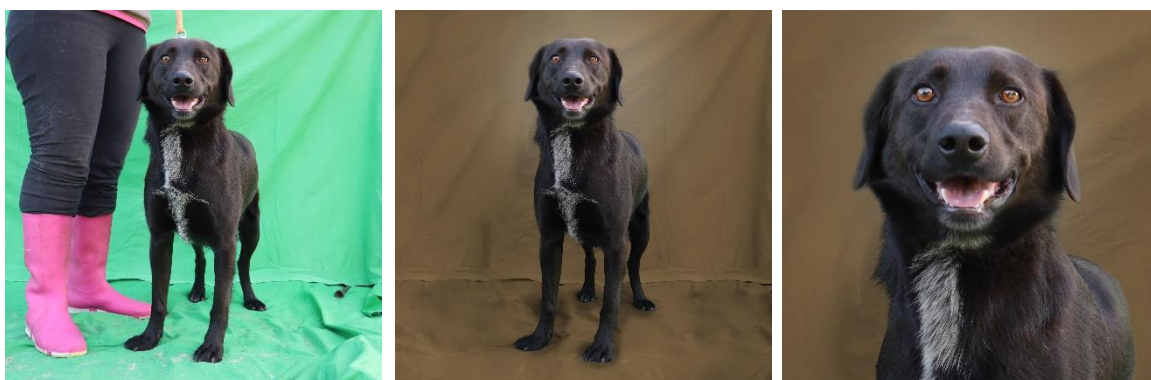


Figura 89 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

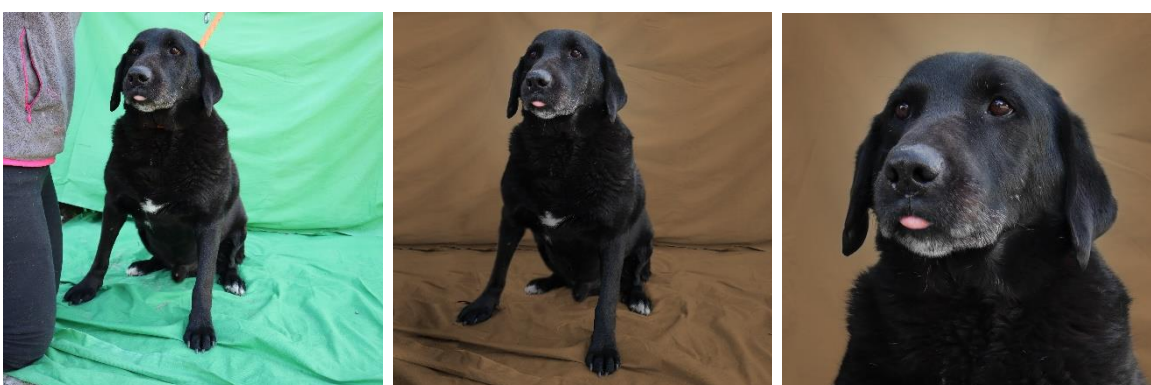


Figura 90 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

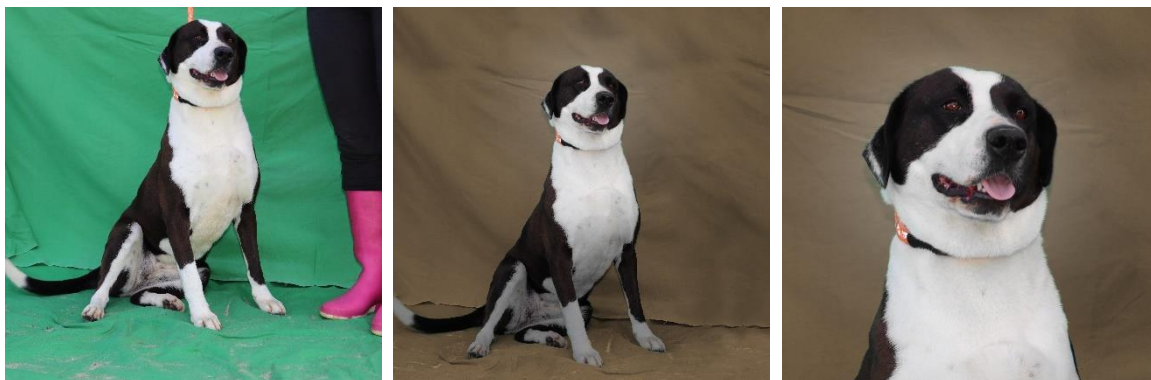


Figura 91 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021



Figura 92 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

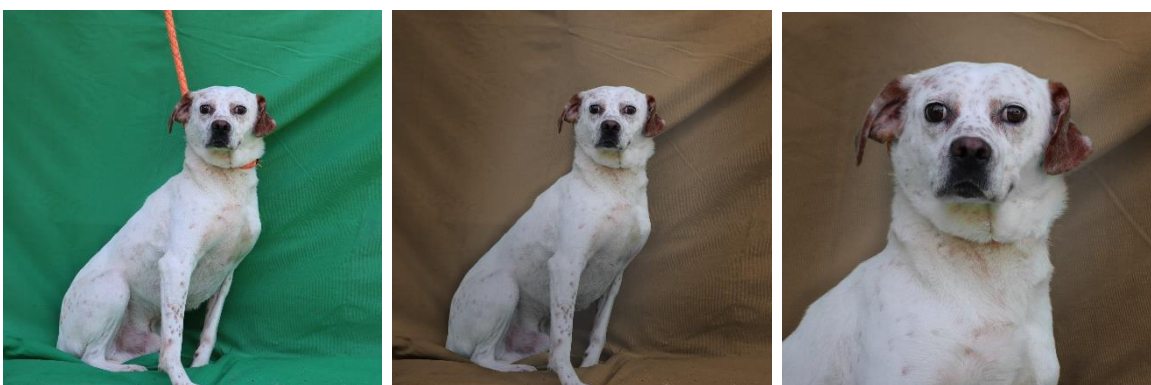


Figura 93 - Foto original e edições; Fonte: Autora 2021

6.2. Ilustrações

As ilustrações, como mostrei no capítulo anterior, foram feitas por fases, a partir de fotografias, de seguida mostro a fotografia que inspirou a ilustração e a própria ilustração.

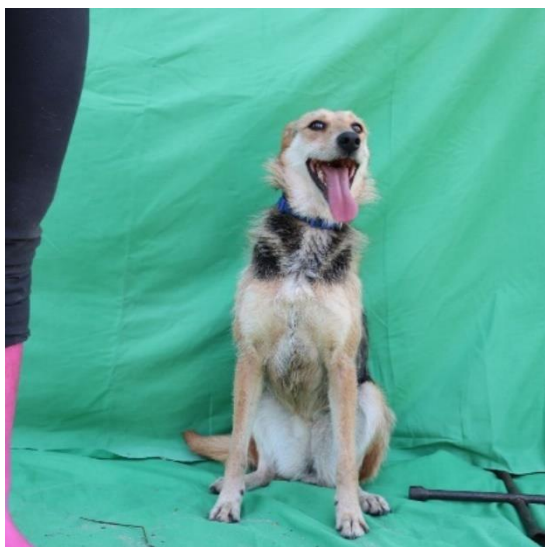


Figura 94 - Foto original e ilustração; Fonte: Autora 2021

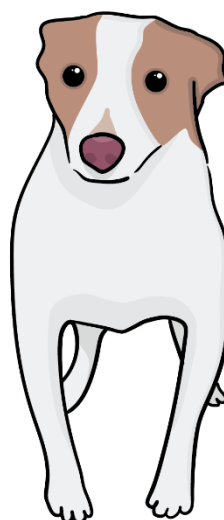
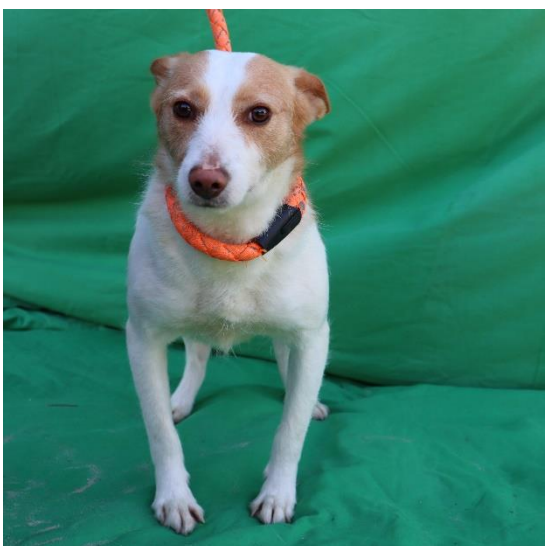


Figura 95 - Foto original e ilustração; Fonte: Autora 2021



Figura 96 - Foto original e ilustração; Fonte: Autora 2021



Figura 97 - Foto original e ilustração; Fonte: Autora 2021



Figura 98 - Foto original e ilustração; Fonte: Autora 2021

6.3. Mockups de Merchandising

O merchandising que se irá realizar em primeira instância são os pins, as T-shirts, os sacos reutilizáveis, e canecas pois são os que têm melhor saída e menos dispendiosos de mandar fazer.

Pins

Para os pins optei por apenas criar a versão individual pois o tamanho dos mesmo já é pequeno e se colocasse mais do que uma ilustração iria perder todo o detalhe das mesmas.



Figura 99 - Mockup de Pins; Fonte: Autora 2021

T-shirts

Para as t-shirts fiz o contrário dos Pins, como achei que era uma tela maior optei por apenas criar o design da t-shirt com várias ilustrações, criei 2 designs diferentes mudando apenas o local onde se encontra o nome e logótipo da associação.



Figura 100 - Mockup de T-shirt com nome e logótipo no canto superior esquerdo; Fonte: Autora 2021



Figura 101 - Mockup de T-shirt com nome e logótipo no fundo da mesma; Fonte: Autora 2021

Saco Reutilizável Tote

Para os sacos optei por utilizar os dois tipos de design, o individual e o conjunto, pois achei que o espaço daria para colocar tanto um como o outro (volto a lembrar que no layout do design individual há mudança da ilustração que se encontra no saco tal como acontece nos pins).



Figura 102 - Mockup de saco ilustração conjunta;
Fonte: Autora 2021



Figura 103 - Mockup de saco ilustração individual;
Fonte: Autora 2021

Canecas

Para as canecas, optei também por utilizar os dois tipos de design, tal como fiz para os sacos, pelo mesmo motivo. Apesar da caneca ser um objeto mais pequeno achei que se conseguiria colocar tanto a ilustração individual como a ilustração conjunta sem perder o detalhe.



Figura 104 - Mockup de canecas (2 tipos de design presentes); Fonte: Autora 2021

6.4. Legendas nas Fotografias

Depois de criar as legendas para as fotografias criei uma versão com o texto a branco para fotografias mais escuras e outra com o texto preto para fotografias mais claras. Coloquei estas legendas em fotografias já partilhadas nas redes sociais da associação. Criei 5 legendas que são as fundamentalmente utilizadas pela associação nas suas publicações que são:

Patudinhos Agradecidos



Figura 105 - Legenda Patudinhos Agradecidos (Branca);
Fonte: Autora 2021



Figura 106 - Legenda Patudinhos Agradecidos (Preta);
Fonte: Autora 2021

Patudinho Para Adoção



Figura 107 - Legenda Patudinho Para Adoção (Branca);
Fonte: Autora 2021



Figura 108 - Legenda Patudinho Para Adoção (Preta);
Fonte: Autora 2021

Patudinhos Em Necessidade



Figura 109 - Legenda Patudinhos Em Necessidade (Branca);
Fonte: Autora 2021



Figura 110 - Legenda Patudinhos Em Necessidade (Preta);
Fonte: Autora 2021

Patudinhos Felizes



Figura 111 - Legenda Patudinhos Felizes (Branca);
Fonte: Autora 2021

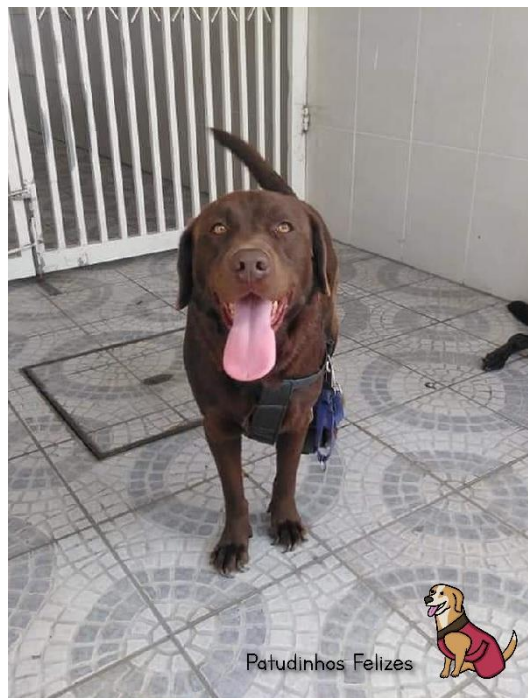


Figura 112 - Legenda Patudinhos Felizes (Preta);
Fonte: Autora 2021

Patudinhos Recolhidos



Figura 113 - Legenda Patudinhos Recolhidos (Branca);
Fonte: Autora 2021



Figura 114 - Legenda Patudinhos Recolhidos (Preta);
Fonte: Autora 2021

6.5. Redes Sociais

O resultado das imagens informativas para as redes sociais foi o seguinte:

E que tal tornar-se voluntário?

Tem tempo livre e gostava de o passar com os nossos patudos?
Pode ajudar de várias formas!

- . Nas limpezas;
- . A distribuir mimos;
- . A escovar os patudos;
- . A passear os patudos;
- . A levar e trazer patudos do veterinário;

- . A transportar ração doada;
- . A participar em campanhas de adoção;
- . A angariar bens;
- . A divulgar os patudos para adoção;
- . Etc ...

Para mais informações envie mensagem privada

 Abrigo de Carinho
MIRA, PORTUGAL

Figura 115 - Imagem Informativa “E que tal tornar-se voluntário?”; Fonte: Autora 2021

O que necessitamos?

Para manter a qualidade de vida dos nossos patudos, aceitamos vários tipos de doações tais como:

- . Ração e patê;
- . Desparasitação interna e externa;
- . Cuidados com o pelo: Banho + Tosquia;
- . Esterilização / Castração;
- . Medicamentos;



- . Caminhas de plástico;
- . Mantinhas;
- . Detergentes para chão e para roupa;
- . Trelas e coleiras;
- . Etc...



Para mais informações envie mensagem privada



Figura 116 - Imagem Informativa “O que necessitamos?”; Fonte: Autora 2021

Como Apadrinhar?

O apadrinhamento implica um compromisso com o patudo apadrinhado a dois níveis:

Envolvimento Pessoal

. Divulgando o seu protegido, tendo por objetivo conseguir-lhe uma boa adoção, podendo por exemplo colocar anúncios em publicações da especialidade, Veterinários, Lojas de Animais, Sites na Internet, etc., ir buscá-lo para passear, levá-lo a tosquiar, etc.



Contribuição Financeira

- . Pagamento de uma esterilização;
- . Pagamento de alimentação;
- . Pagamento da desparasitação interna e externa;
- . Pagamento de uma tosquia/banho;
- . Etc...

Para mais informações envie mensagem privada



Figura 117 - Imagem Informativa “Como Apadrinhar?”; Fonte: Autora 2021

O que significa ser FAT?

Se não pode adotar, mas quer ajudar a fazer a diferença na vida destes animais, seja uma família de acolhimento temporário FAT.

Seja o primeiro passo na mudança de vida dos nossos patudos!

As despesas com os animais são suportadas pela associação, apenas terá de se preocupar em dar amor e mimar.



Animais mais novos, bebés, idosos, animais debilitados ou até com temperamentos mais difíceis beneficiam imenso ao serem colocados em FAT, tendo a possibilidade de serem recuperados, reabilitados e preparados para o início de uma nova vida.

Para mais informações envie mensagem privada



Figura 118 - Imagem Informativa “O que significa ser FAT?”; Fonte: Autora 2021

Para melhor percepção dos conteúdos nas páginas de Facebook e de Instagram criei mockups de ambos:



Figura 119 - Mockup Facebook; Fonte: Autora 2021

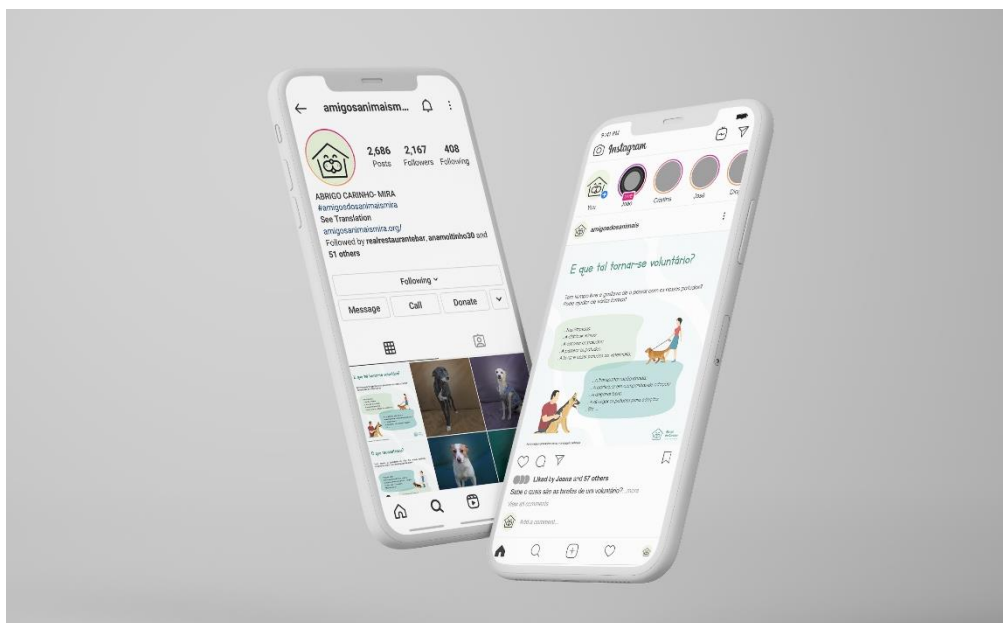


Figura 120 - Mockup Instagram; Fonte: Autora 2021

6.6. Mockups de Website e Aplicação

Para melhor perceção do website e aplicação criei vários mockups em diferentes tipos de ecrã por causa das diferentes resoluções, o resultado foi o seguinte:

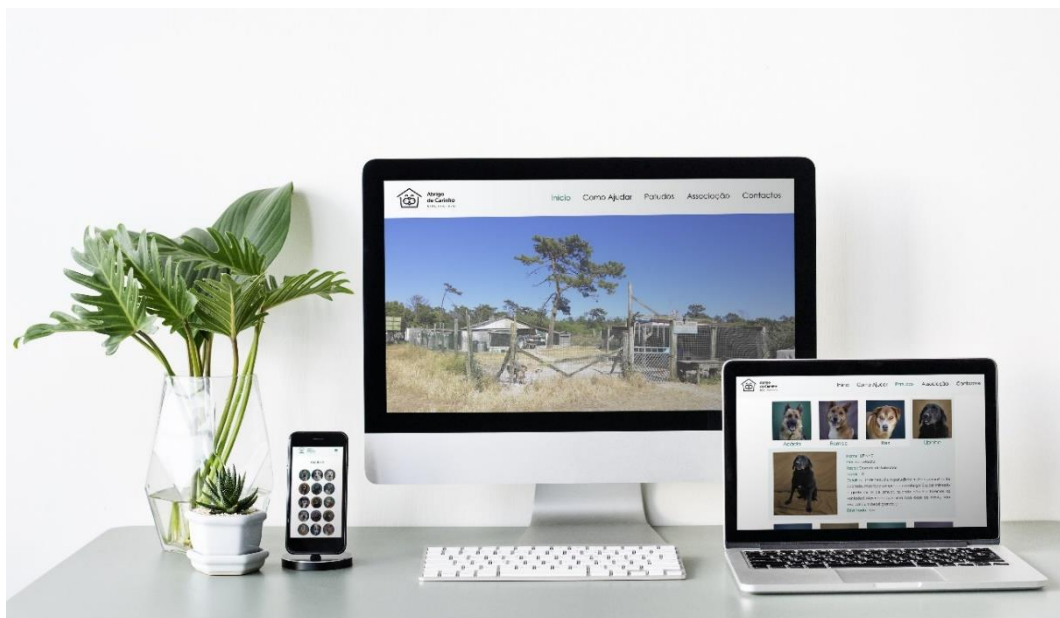


Figura 121 - Mockup geral Website e Aplicação; Fonte: Autora 2021

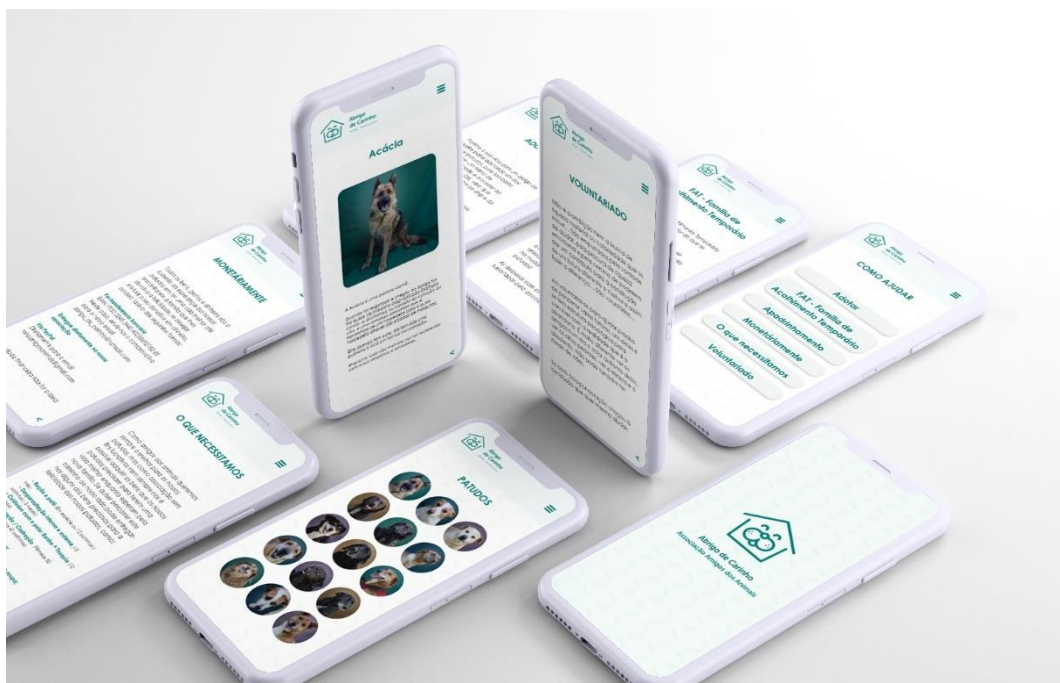


Figura 122 - Mockup Aplicação; Fonte: Autora 2021

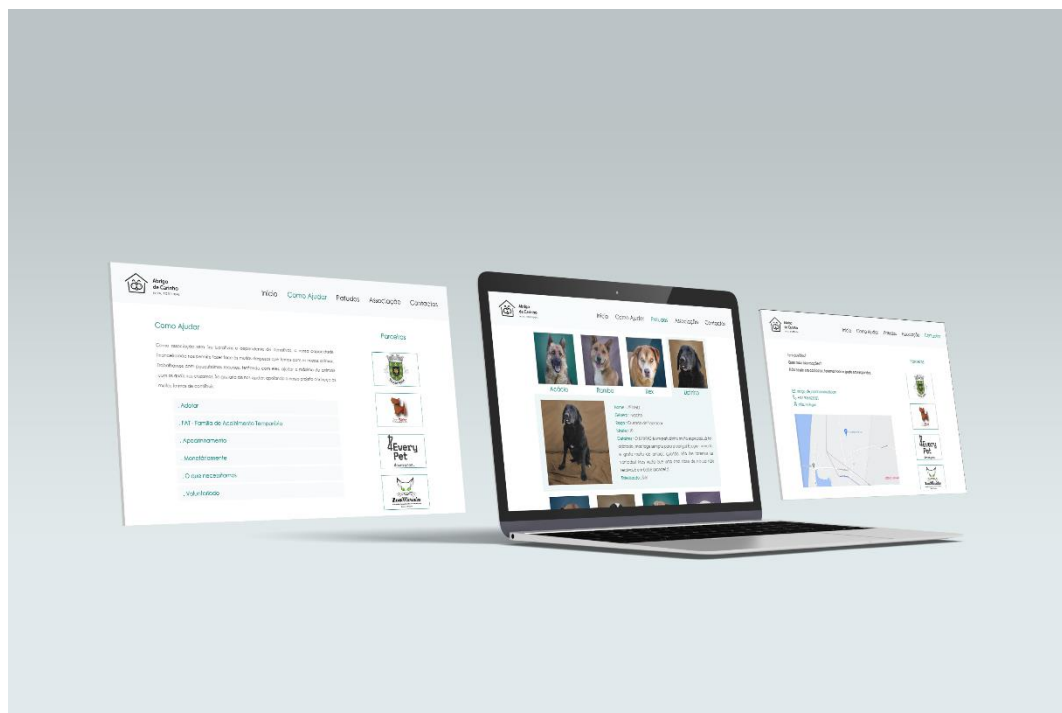


Figura 123 - Mockup Website; Fonte: Autora 2021

6.7. Mockups Evento

Para melhor perceção dos mupis e sinalética do evento fiz mockups com fotos reais dos locais em questão, abaixo mostro os resultados:



Figura 124 - Mockup Mupi nº1; Fonte: Autora 2021



Figura 125 - Mockup Mupi nº2; Fonte: Autora 2021



Figura 126 - Mockup Mupi nº3; Fonte: Autora 2021



Figura 127 - Mockup Mapa; Fonte: Autora 2021



Figura 128 - Mockup Placa Início; Fonte: Autora 2021



Figura 129 - Mockup Placa 2km; Fonte: Autora 2021

Também fiz mockups para todos os elementos que vão ser distribuídos com o kit:



Figura 130 - Mockup Saco do Kit; Fonte: Autora 2021



Figura 131 - Mockup Flyer (mapa na frente e cartaz no verso); Fonte: Autora 2021



Figura 132 - Mockup T-shirt; Fonte: Autora 2021



Figura 133 - Mockup Taça de Papel; Fonte: Autora 2021



Figura 134 - Mockup Garrafa de Água; Fonte: Autora 2021



Figura 135 - Mockup Saquinha de Biscoitos; Fonte: Autora 2021

6.8. Conclusão

O Abrigo de Carinho é uma associação sem fins lucrativos que existe há imenso tempo na zona da Praia de Mira. Graças a esta associação animais abandonados/encontrados/resgatados no concelho são recolhidos e mantidos em segurança e com as melhores condições que a equipa desta associação lhes pode dar.

Os esforços feitos por esta equipa são enormes, mas nem sempre correspondidos. A minha intenção com este projeto é a de contribuir com a minha parte para com estes animais e ajudar esta associação que tanto admiro.

Com este projeto consegui colocar em prática bastantes áreas e técnicas aprendidas na Licenciatura de Design de Comunicação e Audiovisual, tais como a fotografia, a criação de uma forma de comunicação mais clara para que o espetador não tenha dúvidas sobre o que lhe está a ser exposto, a criação de uma identidade visual minimalista e bastante elegante que possa ser reutilizada durante bastantes anos criando assim uma ligação periódica sempre que o evento é realizado, entre outras.

Como disse anteriormente, este projeto tocou em várias áreas, por este mesmo motivo não é algo que seja muito concretizado, pelo facto de não existir poder monetário nestas associações e porque poucas são as pessoas que o fazem pro bono. Os meus estudos de casos não foram de concorrentes diretos, pelo motivo de não encontrar nenhum projeto que tocasse em tantas “frentes” como o que eu pretendia fazer. Procurei então por pontos fortes, em várias vertentes (linguagem, fotografia e ilustração), que achei que poderia transpor para o meu projeto.

Os meus objetivos gerais eram criar uma maior visibilidade, mais donativos, voluntários, adoções, apadrinhamentos e famílias de acolhimento temporário para os animais/abrigo. Posso dizer que tal aconteceu, à exceção dos voluntários, devido condicionamento das visitas ao abrigo. Quanto a objetivos específicos, tinha o álbum digital dos cães para adoção, o merchandising novo, a identidade visual do evento e a comunicação coerente nas redes sociais. Nesta fase, posso dizer que consegui de facto atingir a maioria dos meus objetivos, sendo que o produto final agradou ao cliente e já estão a tratar de conseguir apoios para que consigam utilizar o projeto na sua totalidade. O único objetivo que não atingi foi o álbum digital de todos os animais presentes no abrigo, isto aconteceu devido à situação pela qual estamos a passar com a pandemia e não se podia prever que iria acontecer, pelo que apesar de não ter atingido este objetivo fiquei bastante contente com todo o trabalho executado.

Para a criação do projeto foram utilizados maioritariamente dois programas sobre os quais pude procurar saber mais e pesquisar novas formas de trabalhar com os mesmos, de forma a criar um trabalho diferente e original. Estes programas foram o Adobe Photoshop, para a edição das fotografias e mockups, e o Adobe Illustrator, para a criação de todos os grafismos do projeto. Também utilizei o programa Microsoft Word para o desenvolvimento do presente relatório.

Após todos os problemas encontrados na concretização deste projeto, nomeadamente o condicionamento das visitas ao abrigo devido à Pandemia como forma de assegurar a segurança dos seus colaboradores, tive que tomar outras medidas e trabalhar com o que me era possível atingir. Com isto aprendi a enfrentar certas adversidades e a meu ver consegui criar um projeto que, apesar de não ser o que inicialmente projetava e planeava fazer, se encontra completo e extremamente viável de colocar em prática e utilizar.

Desta forma concluo que este projeto me ajudou bastante a desenvolver novas capacidades, quer para o mundo do trabalho, pelo facto de ter um cliente real do qual recebia feedback positivo ou negativo e tinha que fazer mudanças para o agradar, quer para desenvolver novas capacidades de trabalho com os programas que utilizei.

Por último resta-me mencionar que todos os elementos que não foram criados pelo “fecho” do abrigo devido ao período de agravamento da Pandemia Covid-19, serão realizados no futuro, quando possível e quando os envolvidos no funcionamento do abrigo tiverem disponibilidade.

Capítulo VII - Referências Bibliográficas

7.1. Bibliografia

ARA. (s.d.). Obtido de Animal Rescue Algarve: <https://animalrescuealgarve.com/>

Bandeira, R. (08 de 12 de 2009). *FotografiaDG*. Obtido de FotografiaDG: <https://www.fotografiadg.com/chromakey/>

Be My Friend. (s.d.). Obtido de Be My Friend: <https://bemyfriend.pt/>

Canon. (s.d.). *Canon*. Obtido de Canon: <https://www.canon.pt/cameras/eos-m-mirrorless-cameras/>

Cavalcanti, R. J. (13 de Junho de 2017). *WebArtigos*. Obtido de WebArtigos: <https://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-um-evento/29848/>

FNAC. (s.d.). *FNAC*. Obtido de FNAC: <https://www.fnac.pt/Maquinas-fotograficas-Reflex-Mirrorless-ou-Compacta/cp1051/w-4>

InfoEscola. (s.d.). Obtido de InfoEscola: <https://www.infoescola.com/fotografia/fotografia-digital/>

Kiko7Produções. (20 de Março de 2018). Obtido de Kiko7Produções: <https://kiko7.com.br/blog/2018/o-que-e-ilustracao-digital/>

ResultadosDigitais. (s.d.). Obtido de RedesSociais: <https://resultadosdigitais.com.br/especiais/tudo-sobre-redes-sociais/>

Vieira, T. (25 de 06 de 2020). *TecnoBlog*. Obtido de TecnoBlog: <https://tecnoblog.net/347737/o-que-e-uma-camera-dslr/>

Wikipédia. (25 de Novembro de 2020). Obtido de Wikipédia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia>

Wikipédia. (24 de Novembro de 2020). Obtido de Wikipédia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ilustra%C3%A7%C3%A3o>

Wikipédia. (5 de Outubro de 2020). Obtido de Wikipédia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Identidade_visual

Wikipédia. (28 de Agosto de 2020). Obtido de Wikipédia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Comunica%C3%A7%C3%A3o>

Wikipédia. (15 de 06 de 2021). Obtido de Wikipédia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tablete_gr%C3%A1fico