

1 2 9 0



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Ana Rita Pinto Soares

SISTEMA DE ILUSTRAÇÃO
EXPANSÃO DE SISTEMAS DE DESIGN
PARA ILUSTRAÇÃO

**Dissertação no âmbito do Mestrado em Design e Multimédia
orientada pela Professora Ana Madalena de Sousa Vasconcelos Matos
Boavida e apresentada à Faculdade de Ciências e Tecnologia / Departamento
de Engenharia Informática.**

Junho de 2021

SISTEMA DE ILUSTRAÇÃO

EXPANSÃO DE SISTEMAS DE DESIGN PARA ILUSTRAÇÃO

ANA RITA PINTO SOARES

Junho de 2021

MESTRADO EM DESIGN E MULTIMÉDIA

Departamento de Engenharia Informática

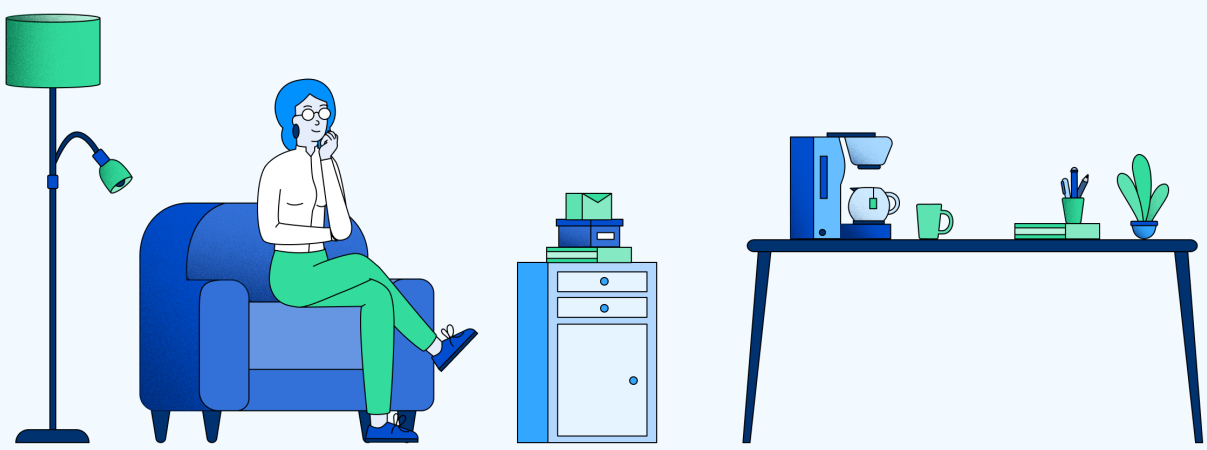
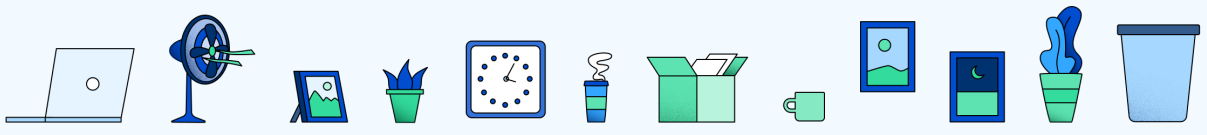
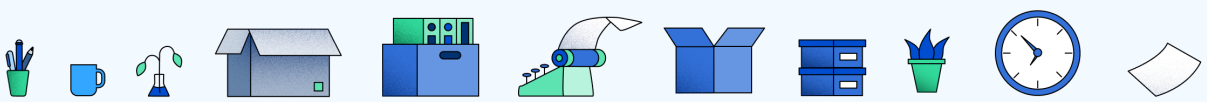
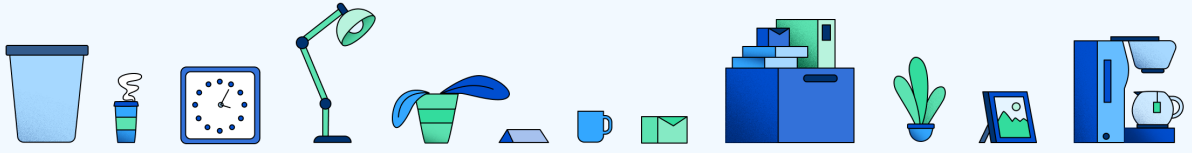
Faculdade de Ciências e Tecnologia

Universidade de Coimbra

ORIENTAÇÃO

Ana Madalena de Sousa Vasconcelos Matos Boavida

Guilherme Ralha Laranjeira Morais



MESTRADO EM DESIGN E MULTIMÉDIA

Departamento de Engenharia Informática
Faculdade de Ciências e Tecnologia
Universidade de Coimbra

ORIENTAÇÃO

Ana Madalena de Sousa Vasconcelos Matos Boavida
Guilherme Ralha Laranjeira Morais

JÚRI

Maria Alice Barriga Geirinhas dos Santos
Evgheni Polisciuc

AGRADECIMENTOS

Aos meus orientadores,

pela orientação e apoio contínuo.

Aos meus pais e família,

por me proporcionarem esta experiência e pelo apoio incondicional. Um obrigado nunca será suficiente para agradecer tudo o que fazem por mim.

À minha avó,

que me viu iniciar este percurso e sei que está orgulhosa de mim, onde quer que esteja. Será sempre o meu grande amor e a minha maior fonte de inspiração.

Aos meus amigos de Ourém,

pela paciência. Não me esqueci dos cafés que ficaram pendentes e apesar da distância, o vosso apoio e carinho foi fundamental.

Aos meus amigos de Coimbra,

por este 5 anos que ficarão para sempre na minha memória. Coimbra tem mesmo outro encanto, especialmente com vocês ao lado.

¹Tradução do termo inglês *Design Systems*

RESUMO

Ilustração e sistemas de design¹, duas áreas distintas mas que podem trabalhar em articulação para um fim comum.

No decorrer dos últimos anos, diversas marcas sentiram necessidade de articular estes dois temas, culminando na concepção de sistemas de ilustração. Estes sistemas são uma ferramenta essencial na gestão do modo como a marca se expressa através das ilustrações — definem quais as normas a seguir para se obter uma aplicação articulada de um estilo uniforme e coerente, através de diferentes elementos ilustrativos. Alguns pontos importantes passam pela criação e manutenção de regras claras em documentação atualizada e acessível a toda a equipa, através de processos que permitam a utilização diária do sistema.

A presente investigação surge da colaboração do Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra com a empresa doDOC, sediada também em Coimbra no Instituto Pedro Nunes. Tem como principal objetivo o desenvolvimento de um sistema de ilustração digital, devidamente normalizado num manual de utilização — será especificamente dedicado à marca doDOC e servirá de base para a criação e aplicação de ilustrações necessárias para os produtos desenvolvidos pela empresa.

PALAVRAS-CHAVE

Ilustração
Sistemas de design
Sistemas de ilustração
Manual de normas
Biblioteca de componentes

RESUMO

Illustration and design systems, two distinct areas that can work together towards a common end.

Over the past few years, several brands have felt the need to articulate these two themes, culminating in the design of illustration systems. These systems are an essential tool in managing the way the brand expresses itself through illustrations — they define the standards to be followed in order to obtain an articulated application of a uniform and coherent style, through different illustrative elements. Some important points include the creation and maintenance of clear rules in up-to-date documentation accessible to the entire team, through processes that allow the daily use of the system.

The present investigation arises from the collaboration of the Computer Engineering Department of the University of Coimbra with the company doDOC, also based in Coimbra at Pedro Nunes Institute. Its main objective is the development of a digital illustration system, duly standardized in a user manual — it will be specifically dedicated to the DOC brand and will serve as a basis for the creation and application of necessary illustrations for the products developed by the company.

KEYWORDS

Illustration

Design systems

Illustration systems

Standards manuals

Components library

ÍNDICE

01. INTRODUÇÃO	13
1.1 Enquadramento	14
1.2 Objetivos	14
1.3 Motivação	15
1.4 Estrutura da dissertação	16
02. ESTADO DA ARTE	19
2.1 Ilustração	20
2.1.1 Contextualização histórica	21
2.1.2 Princípios e elementos visuais	27
2.2 Sistemas de Design	30
2.2.1 Base para os sistemas de design	31
2.2.2 Surgimento e Evolução	33
2.2.3 Guias de estilo, bibliotecas de componentes e sistemas de design	37
2.3 Sistemas de ilustração	39
2.3.1 O papel da ilustração na identidade visual de uma marca	39
2.3.2 Contextualização	40
2.4 Trabalhos Relacionados	42
2.4.1 Design para os Jogos Olímpicos — México 1968	42
2.4.2 IBM	45
2.4.3 Uber	50
2.4.4 Atlassian	53
2.4.5 Tabela de conteúdo	57
03. PLANO DE TRABALHO	61
3.1 Primeiro Semestre	62
3.2 Segundo Semestre	63

04. TRABALHO PRÁTICO	65
4.1 Sistema de ilustração	66
4.1.1 Propósito do Sistema de ilustração	66
4.1.2 Definição do estilo das ilustrações do sistema	68
4.1.3 Estabelecimento dos Fundamentos	72
4.1.4 Criação dos componentes	85
4.1.5 Seleção dos canais de comunicação	95
4.1.6 Construção do manual do sistema	99
4.1.7 Metodologia	109
2.2 Sistemas de Design	112
4.2.1 Fase de preparação	112
4.2.2 Fase de concretização	114
4.2.3 Fase de análise	114
4.2.4 Conclusões	118
05. CONCLUSÕES	121
5.1 Trabalho Realizado	122
5.2 Perspectivas Futuras	124
5.3 Considerações Finais	127
Glossário	129
Lista de figuras	133
Lista de tabelas	141
Referências	143
Anexos	149

01.

01. INTRODUÇÃO

A ilustração é considerada uma das formas mais diretas de comunicação visual. É frequente, em articulação com o design gráfico, desempenhar um papel fundamental na resolução de problemas através de meios visuais, transformando conceitos complexos em mensagens simples. Nas últimas décadas, a ilustração tem sido utilizada como um elemento de destaque na identidade e nas estratégias de marketing de várias empresas e organizações. Ao desenvolver várias ilustrações para uma marca, é importante manter um estilo único e consistente que dê voz e personalidade à marca de uma maneira coesa, reconhecível e duradoura. A criação de um sistema de ilustração vem facilitar esse processo pois fornece uma estrutura e um guia completo com diretrizes e princípios para a criação e aplicação de ilustrações de forma consistente. Este tipo de sistema é uma extensão dos sistemas de design — um sistema de design é um conjunto de componentes articulados segundo regras e práticas definidas e partilhadas de forma coerente para auxílio ao design e ao desenvolvimento de produtos tais como, por exemplo, aplicações ou *websites*.

1.1 ENQUADRAMENTO

Ao longo dos últimos seis anos, a empresa doDOC construiu uma sofisticada plataforma de edição em colaboração, que procura responder às necessidades de empresas farmacêuticas, de ciências biológicas e de dispositivos médicos. Possibilita que profissionais melhorem a sua produtividade e experiência de colaboração ao permitir editar, rever e aprovar, em conjunto, documentos complexos. Recentemente, a empresa tem estado a desenvolver um sistema de design centrado nas interfaces gráficas da plataforma. Este sistema de design foi concebido com os objetivos de uniformizar as interfaces, em termos visuais e funcionais; facilitar a comunicação entre as equipas de design e de desenvolvimento; otimizar o processo de concepção e implementação das diferentes interfaces através da reutilização de padrões previamente testados; e, finalmente, criar uma única fonte de verdade para ambas as equipas poderem trabalhar segundo as mesmas bases sólidas. Paralelamente, têm sido desenvolvidas algumas ilustrações e um conjunto de regras que orientam a criação de novas ilustrações. No entanto, sempre que estas regras sofrem algum tipo de atualização, inúmeros materiais gráficos aos quais tinham sido aplicadas ficaram desatualizados, criando a necessidade da sua atualização. Com o sucesso da integração do sistema de design no processo de desenvolvimento dos interfaces, surge a oportunidade de expandir para que passe a contemplar, também, ilustrações.

Com esta investigação pretende-se aplicar os conceitos e processos já utilizados no desenvolvimento e manutenção do sistema de design, para a construção de um sistema de ilustração, com o objetivo de produzir ilustrações com o mesmo rigor e, sobretudo, com a mesma consistência visual.

1.2 OBJETIVOS

A ilustração pode enriquecer a linguagem visual de uma marca, expressando o seu valor e a sua voz de uma forma diferente da de um logotipo, da tipografia ou das palavras. Esta dissertação tem como principal objetivo expandir o atual sistema de design

da empresa doDOC, criando um sistema de ilustração que funcione como base para a concepção e desenvolvimento de ilustrações, que serão posteriormente aplicadas em diferentes canais de comunicação. Com o intuito de criar uma estrutura consistente e sólida, a concepção e execução do sistema são o resultado do conhecimento adquirido através da exploração e análise de sistemas de ilustração já existentes.

1.3 MOTIVAÇÃO

Um dos principais fatores que motivou o desenvolvimento desta investigação foi a oportunidade de utilizar a lógica inerente a um sistema de design na criação de um outro sistema — uma estrutura abrangente e articulada que forneça os recursos necessários para a criação de diversas ilustrações com um estilo coerente. Outro fator motivacional foi a possibilidade de criar um sistema de ilustração que fosse flexível o suficiente para conseguir acompanhar o crescimento e expansão de uma marca. Neste caso, é possível levantar um conjunto de questões que considero pertinentes: Qual o papel da ilustração numa identidade corporativa? Como deve ser feita a expansão de um sistema de design de uma marca de forma a criar um sistema de ilustração eficaz? Que problemas esse sistema vem resolver e como os resolve? Como e quando deve ser aplicado o sistema? — Foi também, com o propósito de conseguir responder a estas questões que surgiu a presente dissertação.

Embora seja possível identificar um vasto conjunto de projetos que fazem esta articulação entre ilustração e sistemas de design, a exploração deste tema é, ainda, pouco comum, tendo-se verificado uma grande escassez de documentação sobre o assunto, aspecto que acabou por funcionar como mais um fator de motivação para a realização deste projeto.

1.4 ESTRUTURA

A presente dissertação está dividida em 5 capítulos: introdução, estado da arte, plano de trabalho, projeto prático e conclusões. Seguem-se a bibliografia e os anexos, como material auxiliar.

Introdução

No primeiro capítulo, a introdução, é dada uma contextualização à dissertação fazendo-se uma breve apresentação do tema e dos objetivos definidos.

Estado da Arte

No segundo capítulo é feita uma contextualização histórica, resultante da pesquisa dos temas desta dissertação — ilustração e sistemas de design. De seguida, são analisados diversos casos de estudo considerados relevantes ou que estejam, de alguma forma, relacionados com o projeto.

Plano de trabalho

No terceiro capítulo é apresentado o plano de trabalho, no qual são descritas e calendarizadas todas as tarefas e os objetivos necessários para a concretização desta investigação.

Projeto prático

No quinto capítulo será exposto e explicado com grande detalhe todo o processo para a criação do sistema de ilustração para a empresa doDOC, desde a fase de estudos até aos resultados finais.

Conclusões

Aqui será realizada a análise de todo o processo descrito nesta dissertação, sendo apresentadas conclusões dos resultados obtidos deste projeto bem como a identificação de eventuais aspetos a trabalhar no futuro.

02.

02. ESTADO DA ARTE

No presente capítulo foram explorados conceitos considerados relevantes ao projeto. Numa primeira fase é feita uma contextualização histórica, resultante da pesquisa dos temas desta dissertação — ilustração e sistemas de design.

Posteriormente, foram analisados diversos casos de estudo considerados relevantes ou que estejam, de alguma forma, relacionados com o projeto.

2.1 ILUSTRAÇÃO

“Como linguagem visual, a ilustração teve ao longo dos anos várias definições vagas e díspares desde pintura, gravura, arte comercial, imagens de livros e desenhos.

A ilustração é frequentemente confundida com outras disciplinas, principalmente design gráfico e belas artes, talvez porque existe uma sobreposição ocasional. No entanto, existe um núcleo distinto que é diferente de tudo e é isso que define a sua *'raison d'être'*. Ilustração é a comunicação de uma mensagem contextualizada, específica a um público. Está enraizada numa necessidade objetiva, que foi estabelecida pelo ilustrador ou por um cliente para cumprir uma tarefa específica. É a medida e a variedade dessas diferentes tarefas que tornam a disciplina da ilustração uma linguagem visual tão influente.”

— ALAN MALE (2007:10)

2.1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Na história da ilustração, podemos recuar às primeiras representações figurativas que datam 30 000 A.C. — a criação desta linguagem visual possibilitou preservar conhecimentos e experiências. Sendo uma forma natural de comunicar ideias, os primeiros seres humanos utilizavam as figuras como um modo elementar de registrar e transmitir informações (Meggs & Purvis, 2012: 6).

É possível identificar em vários desenhos pré-históricos (Figura 1) um grau elevado de observação e memória — as primeiras formas que foram descobertas, limitadas a algumas figuras estereotipadas com alguns detalhes convencionais, remetiam para a identificação de animais (Gourhan, 1964: 220).

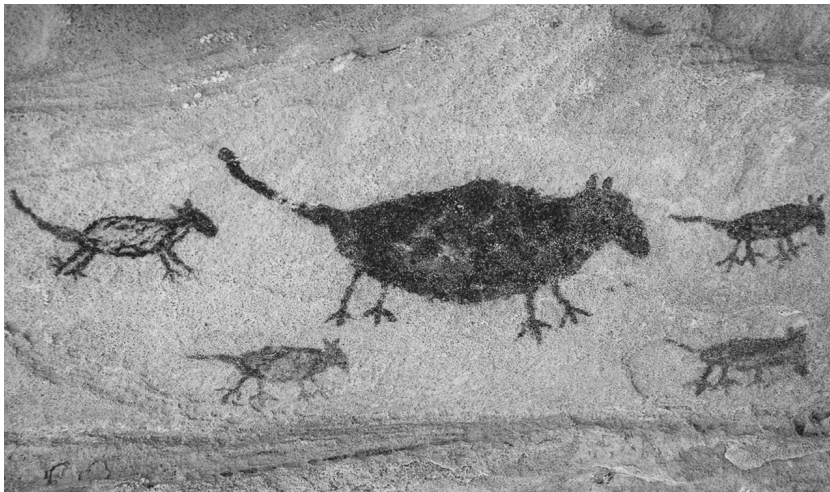


FIGURA 1
Pinturas rupestres

Foi no antigo Egito que surgiram os primeiros manuscritos acompanhados de ilustrações. Um estilo de vida sedentária e o desenvolvimento acentuado da produção agrícola obrigaram a pensar em novos e melhores métodos de organização — surgiu a necessidade de identificar o conteúdo de sacas e recipientes de cerâmica que eram utilizados para armazenar alimentos.

“Eram confeccionadas pequenas etiquetas de argila que identificavam o conteúdo com um pictograma e a quantidade por meio de um sistema numérico decimal.” Processos como este provocaram o aparecimento e a evolução de invenções

determinantes ao desenvolvimento da humanidade como por exemplo, a aritmética e a escrita. Nesse processo evolutivo, o modo como era estruturado o suporte em que coexistem texto e imagem foi sofrendo grandes alterações: os egípcios foram os primeiros a criar manuscritos acompanhados de ilustrações, nos quais palavras e figuras eram combinados de forma a transmitir informações — existia um grupo específico de artistas que estavam encarregados de ilustrar esses livros e que desenvolveram uma estrutura gráfica coerente para os papiros egípcios ilustrados (Meggs & Purvis, 2012:9,18).

”Um formato de design consistente evoluiu para os papiros egípcios ilustrados — uma ou duas bandas na horizontal e geralmente coloridas, corriam o topo e a base do manuscrito. As colunas verticais da escrita, separadas por linhas, eram escritas da direita para a esquerda. As imagens eram inseridas, adjacentes ao texto ilustrado”

— MEGGS & PURVIS (2012:19)

Meggs e Purvis (2012:19) salientam a integração entre texto e imagem e explicam a forma como esta relação foi progredindo — inicialmente, era o escriba quem colocava em branco os espaços para posteriormente serem ilustrados, no entanto, esta abordagem inverteu-se — à medida que as vinhetas se vão tornando mais importantes a imagem acaba por dominar o conjunto. O primeiro elemento a ser introduzido no manuscrito passa a ser a ilustração.

Mais tarde, entre os séculos VII e IX D.C., os manuscritos iluminados sofreram um enorme desenvolvimento nos mosteiros irlandeses e ingleses que, posteriormente, os divulgaram pelo resto da Europa. No século X, houve uma tentativa de associar textos às imagens, através da criação de composições diversificadas — “os documentos católicos desta época, faziam o uso frequente de elementos ornamentais em forma de molduras ou de frisos que articulavam as ilustrações com os textos” (Infopédia, 2003).

Nos finais do século XIV surgem na Europa técnicas artesanais de impressão e reprodução como a xilogravura — as

imagens eram reproduzidas em vários exemplares através da utilização de placas de madeira gravadas, à semelhança do que já se fazia, cerca de meio milénio antes na China.

Mais tarde, o aparecimento da imprensa (Figura 2), no século xv, abriu novos caminhos aos artistas: o comércio das primeiras xilogravuras evoluiu para um mercado robusto de arte comercial e reprodutiva. Em vez de produzirem trabalhos para um grupo reduzido de privilegiados que podiam pagar as suas peças únicas, os artistas criavam várias cópias das suas obras que vendiam por um preço menor mas a um maior número de interessados (David Apatoff, 2013: 9).

Segundo Apatoff (2013:10), “a criação desta tecnologia coincide com a criação da ilustração moderna”; não haveria ilustração moderna sem estas duas inovações: a capacidade de criar e distribuir cópias de qualidade e a possibilidade de cobrar um valor mais reduzido por elas, mas proporcional, por uma arte que era admirada por um público cada vez mais numeroso — as tecnologias de reprodução e distribuição de obras continuaram a progredir do século xvii até ao final do século xix.



FIGURA 2

Johannes Gutenberg,
criador da imprensa.

Para Meggs e Purvis, (2012: viii), a eclosão e a repercussão, um pouco por todo o mundo, da Revolução Industrial provocaram um processo de agitação e progresso tecnológico que não parou de evoluir durante o século xix. A comunicação gráfica passou a ter um papel de destaque e especial importância neste período instável e incerto, “sendo a natureza das informações profun-

damente alterada” (Meggs & Purvis, 2012:145). No século xx, os ilustradores mantinham o seu estilo dentro da tradição realista, imposta pelos grandes artistas da era vitoriana (Simpson, 1994:12) — nome que diz respeito ao reinado da rainha Vitória (1837-1901). Ligações sociais e formas de pensamento são drasticamente transformadas por várias situações que ocorrem neste período. Verifica-se uma passagem da manufatura para a produção exercida maioritariamente por máquinas — as máquinas são introduzidas nos processos de trabalho, incentivando a produção em série. Grande parte das ilustrações concebidas durante a época vitoriana eram destinadas principalmente ao “campo editorial, revistas, jornais, pasquins, entre outros, para um público diversificado” — desde crianças a adultos (Dolbeth, 2014: 49). O principal objetivo era saber fazer um bom desenho segundo os padrões académicos (Simpson, 1994:12).

Nos finais do século xix, surge em Inglaterra o movimento *Arts and Crafts*. Este movimento surgiu como uma resposta à confusão social, moral e artística que a Revolução Industrial causou e defendia o design e um retorno aos ofícios manuais, abominando os bens considerados “baratos e vis” da produção em massa (Meggs e Purvis, 2012:176). William Morris (Figura 3), líder do movimento, defendia “uma clareza de propósito, fidelidade à natureza dos materiais e métodos de produção e expressão pessoal tanto por parte do designer como do trabalhador”.

FIGURA 3
“Strawberry Thief” 1883 — obra criada por William Morris



Preocupado com os problemas e as consequências da industrialização e do sistema fabril, Morris procurou implementar as mesmas ideias do escritor e artista John Ruskin (1819-1900), que foi a inspiração filosófica do movimento *Arts and Crafts*.

Ruskin interrogava-se como é que a sociedade podia “conscientemente ordenar a vida dos seus membros de modo a manter o maior número de pessoas dignas e felizes”, e rejeitava a economia mercantil, defendendo a união da arte e do trabalho ao serviço da sociedade. Acreditava que as coisas belas eram valiosas e úteis precisamente porque eram belas.

Seguindo estas crenças e ideais, Morris acreditava que a arte e o ofício poderiam ligar-se para criar “belos objetos” e que os trabalhadores poderiam exercer o seu trabalho num ambiente alegre e agradável, uma vez que acreditava que o ambiente feito pelo homem – que havia decaído – conseguia ser revitalizado (Meggs e Purvis, 2012:176).

O *Art Nouveau* foi um movimento artístico que se estendeu por cerca de duas décadas (1890- 1910). Meggs e Purvis (2012: 200) consideram que “menosprezar o *Art Nouveau*, relegando-o à decoração superficial, é ignorar o seu papel na evolução de todos os aspectos do design (...). O *Art Nouveau* tornou-se a fase inicial do movimento moderno.” Foi um período fundamental na arquitetura e nas artes aplicadas, uma vez que criava uma ponte entre a era vitoriana e o modernismo — na era vitoriana, procuravam soluções utilizando abordagens históricas definidas; por outro lado os modernistas seguiram um novo estilo internacional, utilizando “motivos elegantes em harmonia com a natureza e frequentemente caracterizados por linhas livres e graciosas”. Embora as expressões desse novo estilo variassem de um país para outro, faziam parte da mesma família (Meggs & Purvis, 2012:200).

Os designers gráficos e os ilustradores do *Art Nouveau* procuravam fazer da arte parte do quotidiano. A sua formação educou-os nos métodos artísticos desenvolvidos basicamente por “considerações estéticas”, no entanto, aderiram de forma positiva às técnicas de arte aplicada que evoluíram com o desenvolvimento dos processos de impressão comercial.

Dolbeth (2014:51), refere que este movimento foi como uma revolução na ligação entre o objeto comercial e a arte,

destacando três autores, “cujo legado é nos dias de hoje uma referência para o cartaz ilustrado: os franceses Toulouse-Lautrec (1864-1901) e Jules Cheret (1836-1932) e o checo Alfonse Mucha (1860-1939).”

Segundo Smith (2004:64), é muito pouco provável que o lápis e o papel do artista visual venham alguma vez a ser dispensados, no entanto, sempre houve interesse por partes dos artistas em explorar novas tecnologias e a forma como lhes pode ser dado um novo uso criativo. Na atualidade, a tecnologia é aceite como uma ferramenta legítima para a criação artística — a evolução tecnológica permitiu o desenvolvimento de diferentes campos de ação (Smith, 2004: 64). Nos processos de impressão, assim como nos métodos de registo manuais, passando pela criação das primeiras tecnologias digitais, assistimos muitas vezes à simulação de técnicas manuais utilizadas pelos ilustradores (Dolbeth, 2014:41). O aparecimento e evolução de *software* cada vez mais acessível, como por exemplo, o programa de edição Adobe Photoshop ou o Adobe Illustrator, combinado com o facto do *hardware* ser agora mais acessível e rápido, proporcionou ao ilustrador um espaço digital para desenvolver abordagens novas e mais interessantes (Hyland & Bell, 2003:7).

Inúmeros ilustradores continuam a explorar suportes e técnicas mais tradicionais, no entanto, a prática da ilustração é agora muito baseada nas oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias e pelos novos métodos de trabalho; contudo, Smith (2004:64) afirma que “a experimentação não depende da tecnologia, mas da intuição e da imaginação do artista para encontrar novas maneiras de ver o mundo e novas formas de o expressar”.

2.1.2 PRINCÍPIOS E ELEMENTOS VISUAIS

Tanto o design gráfico como a ilustração tem o seu próprio conjunto de técnicas, métodos e objetivos.

No entanto, a ilustração utiliza muitos dos princípios e elementos das áreas do Design e das Belas-Artes, que fornecem diretrizes para a construção de imagens ilustradas (Wigan, 2009:15). Foi relevante para esta investigação explorar alguns destes elementos e princípios, uma vez que a sua compreensão fornece um vocabulário visual mais sólido.

Ponto, Linha e Plano

O Ponto, linha e plano são considerados blocos de construção através dos quais é possível criar imagens, ícones, texturas, entre outros. Lupton e Phillips (2008:33), descrevem o ponto como um elemento que marca uma posição no espaço — em termos geométricos, um ponto é um par de coordenadas x e y ; graficamente um ponto assume a forma de um ponto para ser visível e a sua marca visual pode variar nas suas propriedades visuais, como por exemplo, cor, tamanho, entre outros. Um conjunto infinito de pontos resulta numa linha — é o resultado entre a ligação de dois pontos ou é o caminho de um ponto em movimento. A linha pode desempenhar diversos papéis na composição — ao analisar uma ilustração que faça uso da linha conseguimos perceber o potencial que a mesma tem enquanto elemento visual. Ao fecharmos uma linha criamos uma forma, um plano limitado (Lupton & Phillips, 2008:38).

Cor

A cor é um dos elementos visuais mais ativos nas ilustrações e pode ser considerada uma propriedade de outros elementos gráficos como por exemplo do ponto ou da linha. Uma cor, sozinha ou conjugada com outras cores, princípios e elementos, pode trazer contraste e unidade. Para Santoro (2013:162), podemos utilizar as cores de uma “forma racional, como um

cientista, ou de forma irracional baseada na emoção”

Holtzschue (2011:4), faz uma analogia entre a percepção que temos da forma da terra e a percepção que temos das cores: “A Terra é redonda, no entanto, é experienciada como plana. A cor é apenas luz, mas é vivenciada de forma tão direta e poderosa que pensamos nela como uma entidade física.”

Textura

A textura pode ser física ou visual. As texturas físicas afetam a sensação que temos ao tocarmos num objeto, assim como a sua aparência. As texturas visuais existem como um efeito óptico e representação — estas texturas não são experimentadas fisicamente pelo espectador.

A textura acaba por completar uma imagem ao acrescentar detalhes, “proporcionando uma qualidade geral de superfície e recompensando a visão quando vista de perto.” (Lupton & Phillips, 2008:89)

Escala e Proporção

Segundo Lupton e Phillips (2008:201), “uma peça impressa pode ser tão pequena como um selo postal ou tão grande quanto um outdoor. Um logótipo deve ser legível num tamanho reduzido e a uma grande distância, enquanto um filme pode ser visto num grande estádio ou num dispositivo portátil.” Enquanto alguns projetos são idealizados para serem reproduzidos em várias escalas, outros são projetados para uma única finalidade.

A escala depende de um contexto e pode ser considerada tanto objetiva como subjetiva — em termos objetivos, refere-se às dimensões literais de um objeto físico ou a relação literal entre uma representação e o elemento real que é representado; subjetivamente, a escala refere-se à impressão que se tem do tamanho de um objeto.

A Proporção é a relação de tamanho comparativa de partes entre si e com o todo. Por exemplo, “a relação entre o tamanho da cabeça de uma pessoa de estatura média e o seu corpo é uma relação proporcional; o observador espera que haja uma cabeça

e que a cabeça tenha uma proporção específica em relação ao corpo. Se a cabeça não estiver numa proporção lógica com o corpo, o observador esperará que outros elementos ou partes também estejam fora de proporção.” Essa expectativa implica uma relação “padrão” entre os elementos, de modo que se um elemento varia do que é considerado normal, então é esperado que outra relação entre um elemento e o todo varie da mesma forma (Landa, 2018:23).

Quando as expectativas são desafiadas de forma intencional, é criada uma surpresa visual no espectador — podemos alterar a proporção numa composição com o objetivo de criar impacto que não seja considerado “convencionalmente” ou “classicamente bonito” (Landa, 2018:23).

Padrão

O Padrão é uma estrutura subjacente que organiza superfícies ou estruturas de maneira consistente e regular. Pode ser descrito como uma unidade repetitiva de uma forma — é uma repetição consistente de uma única unidade ou elemento visual numa determinada área. Por norma, “é comum haver repetição sistemática com um movimento direcional óbvio.”

(Landa, 2018:23)

Em modo de conclusão, as diretrizes em relação às práticas aplicadas para cada um destes princípios e elementos podem ser organizadas, seguidas ou desconstruídas tendo em conta o propósito da ilustração que vai ser criada (Wigan, 2009:15).

2.2 SISTEMAS DE DESIGN

Segundo Donella (2015:35), podemos definir um sistema como um “conjunto interligado de elementos que são organizados de forma coerente e que visam atingir um objetivo”, produzindo o seu próprio padrão de comportamento ao longo do tempo.

Esta organização acaba por proporcionar sensações de controlo e de segurança que, quando aplicadas à tecnologia e ao design, eliminam a necessidade de recriar, repetidamente, as mesmas soluções. Ao automatizar e documentar as tarefas de rotina, os designers acabam por ter mais tempo para pensar e explorar (Vesselov & Davis, 2019: 2).

Vesselov & Davis (2019: XVIII), consideram que os sistemas de design são uma linguagem partilhada que oferece uma fonte de verdade única que fornece diretrizes que orientam o design e o desenvolvimento, mantendo as equipas alinhadas e facilitando a integração de eventuais novos membros. Esta abordagem acaba por ser vantajosa pois melhora a experiência do utilizador e aumenta a velocidade e a eficiência do modo como um produto digital é projetado e construído (Couldwell, 2019).

É importante referir que o design, a construção e as regras de um sistema não são definitivos — são um trabalho em constante evolução aberto a novas iterações (Vesselov & Davis, 2019:62).

“Os sistemas de design são um conjunto de princípios e práticas compartilhados que ajudam a informar e partilhar o trabalho de designers, gestores de produto e engenheiros. Oferecem uma única fonte de verdade e orientam o design e a implementação de um produto, melhorando a experiência do utilizador”

— VESSELOV & DAVIS (2019: XVI)

2.2.1 BASE PARA OS SISTEMAS DE DESIGN

Conseguimos identificar nos movimentos de design da Bauhaus e do Estilo Tipográfico Internacional uma base para os sistemas de design. Estes dois períodos cruciais centraram-se na ideia de uma “linguagem de design unificada, com diretrizes para padrões e elementos que deveriam ser seguidos”. Foram uma influência fundamental na evolução do design gráfico moderno e web design (Vesselov & Davis, 2019: 5).

Vários ideais dos movimentos de vanguarda de arte e de design foram “explorados, combinados e aplicados a problemas funcionais e à produção industrial” na escola alemã de design, a Bauhaus (Figura 4). As influências desta escola transcendem os seus catorze anos de actividade. Foi criado um movimento viável e moderno de design, incluindo arquitetura, design de produto e comunicação visual. Os métodos de ensino e de preparação de aulas deram uma importante contribuição à teoria visual — foi desenvolvida uma abordagem moderna da educação visual (Meggs & Purvis, 2012: 326). As aprendizagens nesta escola giravam em torno da ideia de que “a forma segue a função” — o foco era a simplicidade funcional em vez dos elementos decorativos. No caso do design gráfico, a noção de que todos os elementos de uma página devem ter uma função levou a um foco nas proporções, utilização de grelhas e teoria das cores (Vesselov & Davis, 2019:2).

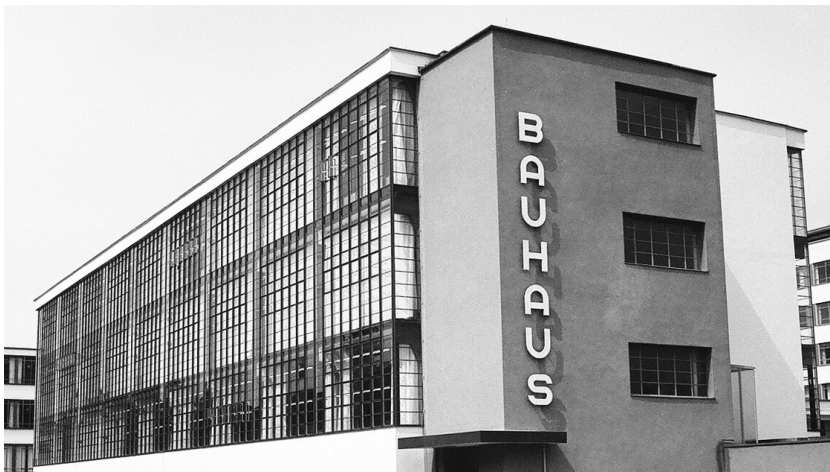


FIGURA 4
Escola alemã — Bauhaus

Em meados do século xx surgiu um movimento que foi chamado de Estilo Suíço ou, mais propriamente, Estilo Tipográfico Internacional. A clareza e a objetividade, excluindo qualquer tipo de interferência visual, com o propósito de ser compreendida universalmente, são algumas das características que conquistaram vários adeptos no mundo inteiro, sendo uma força importante que permaneceu por mais de duas décadas e tendo-se mantido a sua influência até aos dias de hoje.

As características visuais deste estilo incluem “uma unidade obtida através da organização dos elementos utilizando uma grelha matematicamente construída, uso muito objetivo da fotografia, e texto que apresenta informações visuais e verbais de uma forma clara e factual”. A expressão pessoal e soluções excêntricas eram rejeitadas, ao mesmo tempo que era privilegiada uma abordagem mais universal e científica para a solução de problemas de design (Meggs & Purvis, 2012: 372).

Os designers intitulavam-se não como artistas, mas sim como canais objetivos para a transmissão de informações relevantes. Clareza e ordem eram aqui as palavras-chave (Meggs & Purvis, 2012: 373).

2.2.2 SURGIMENTO E EVOLUÇÃO

Os sistemas de design não são recentes — são uma evolução das diretrizes gráficas de uma marca. Ao examinarmos a história dos sistemas em design conseguimos obter uma perspectiva de como esta afeta os sistemas de design que conhecemos hoje em dia — são provenientes dos manuais de identidade gráfica tradicionais (Figura 5), manuais esses que eram impressos, sendo uma forma prática de transmitir as indicações para boa aplicação do design para corporações e organizações antes do aparecimento da Internet.

Os manuais forneciam os princípios e diretrizes práticas para a aplicação de uma linguagem visual coerente nas diversas áreas de uma empresa ou organização. Houve uma necessidade por parte da indústria, na área da tecnologia, de inovar rapidamente (Vesselov & Davis, xvii).



FIGURA 5
NASA — manual de identidade gráfica

Foi então que surgiram os sistemas de design. Mais do que transmitir diretrizes de design como por exemplo o uso de determinadas fontes tipográficas, estes sistemas são o elo de ligação entre designers, programadores e gestores de produto ao longo de um conjunto de princípios básicos, permitindo que o

trabalho destes profissionais seja feito através de componentes que podem ser utilizados várias vezes — os elementos tornam-se mais fáceis de localizar e replicar se estiverem categorizados e organizados (Vesselov & Davis, xvii).

Os sistemas de design não só são a evolução natural do manual de identidade gráfica, como também da interseção entre arte, tecnologia e indústria (Vesselov & Davis, 2019:5). Os factores críticos que influenciaram esta interseção foram o seguintes:

A ascensão dos computadores pessoais e da web

O surgimento da internet trouxe períodos complicados para o design. Os sites não eram explorados visualmente uma vez que eram constituídos apenas por *Hypertext Markup Language* (HTML).

Na década de 90 do século xx, houve grandes mudanças com o aumento do número de pessoas com acesso a computadores pessoais ligados à internet — surgiu a necessidade de explorar novas potencialidades artísticas dentro deste meio. Em 1994 foi apresentada a primeira proposta de *Cascading Style Sheets* (css). Este aspecto desencadeou grandes controvérsias em torno de quem deveria controlar a forma como uma página era visualizada. O debate estimulou a criação do *World Wide Web Consortium* (w3c) como forma de ajudar a definir os padrões e as melhores práticas para a *web*, e em última análise, HTML e CSS. Este foi um desenvolvimento essencial para o progresso da internet, uma vez que o w3c veio unificar e fazer recomendações (Vesselov & Davis, 2019:5).

Avanços tecnológicos no desenvolvimento web

À medida que a web ia evoluindo, crescia também a necessidade de proporcionar uma melhor experiência ao utilizador.

Os designers começaram a explorar este novo meio aplicando os fundamentos das técnicas de *layout* e grelha usados para impressão. Em 2002 o css evoluiu o suficiente, permitindo

desenvolver trabalhos com muito mais eficiência e qualidade.

Esta evolução permitiu aos designers experimentar uma variedade de *layouts* mais criativos e complexos — conforme a complexidade dos sites ia aumentando, surgiram também várias preocupações como o desempenho, a escalabilidade e a capacidade de manutenção (Vesselov & Davis, 2019:8). O JavaScript foi um dos pilares do desenvolvimento da *web* — foi utilizado para melhorar a interatividade, desempenho e a forma como abordamos a construção de um *website*. Esta descoberta permitiu aos programadores criar componentes que vieram facilitar a estruturação de páginas e *websites*. Consequentemente, o ritmo de desenvolvimento aumentou, permitindo às empresas inovar e entregar os projetos muito mais rapidamente.

Esta abordagem, baseada em componentes, está agora a ser utilizada por web designers, no entanto, acarreta certos riscos pois é fácil o designer perder-se nos detalhes e não manter uma visão do quadro geral. É nestas situações que um sistema de design pode ser um fator diferencial — “definir paradigmas torna mais fácil manter as decisões consistentes”. Muito resumidamente, quando os paradigmas são bem definidos tornam o processo muito mais rápido, desde a fase design à implementação (Vesselov & Davis, 2019:9).

A influência da tecnologia nos negócios

Com a evolução da internet, a aquisição de computadores para o uso pessoal começou a aumentar — deixaram de ser vistos como um bem luxuoso e passaram a ser considerados uma necessidade. Consequentemente, as organizações rapidamente perceberam o potencial deste mercado na área da tecnologia da informação. Foram criadas diversas empresas, e esta procura pela tecnologia originou uma vaga de entusiasmo e uma certa sensação de urgência para a construção de *websites* e de novos produtos de *software* melhores e mais complexos (Vesselov & Davis, 2019:10).

A mudança das metodologias de Waterfall para metodologias Agile

O Método de desenvolvimento de *software* em Waterfall foi construído tendo como base processos pesados e que precisavam de longos prazos para serem produzidos. Este processo aborda o desenvolvimento de produtos de uma forma sequencial, em que existe pouco espaço para a colaboração em equipa. Uma vez presas a um conceito, as organizações que usam este processo em cascata não têm grande flexibilidade no que diz respeito a fazer alterações quando descobrem algum problema ou percebem que algo não funciona (Vesselov & Davis, 2019:10).

Em 2001 surgiu o Agile, uma abordagem mais rápida para a construção de *software*, permitindo a finalização dos produtos com mais rapidez e eficiência. O Agile foca-se nas pessoas que criam e usam o *software*, e não no processo ou nas ferramentas necessárias para esse *software* (Vesselov & Davis, 2019:10).

Resumidamente, o surgimento de arquiteturas com base em componentes e a mudança para o desenvolvimento de *software* Agile fez surgir a necessidade de utilizar sistemas de design.

Os sistemas de design detalham a linguagem usada para construir e projetar um produto, como por exemplo um *website*, fornecendo uma visão geral do produto e dos seus objetivos permitindo desta forma que uma equipa trabalhe com mais rapidez e confiança. Além disso, “os sistemas de design são uma ferramenta essencial de orientação para engenharia, produto e design” (Vesselov & Davis, 2019:11).

2.2.3 GUIAS DE ESTILO, BIBLIOTECAS DE COMPONENTES E SISTEMAS DE DESIGN

Os guias de estilo e as bibliotecas de componentes continuam a crescer em popularidade à medida que as ferramentas de design vão ficando cada vez mais sofisticadas. Isto possibilita que designers criem elementos considerado essenciais, que podem ser facilmente partilhados e sincronizados em vários ficheiros — quando é feita uma alteração num documento, é mais fácil atualizar os ficheiros que utilizam esse mesmo elemento, uma vez que permite aos designers fazerem alterações transversais aos projetos de uma forma muito mais simples e com resultados mais coerentes (Vesselov & Davis, 2019:15).

Um erro comum é pensar que guias de estilo, bibliotecas de componentes e sistemas de design significam o mesmo; por esse motivo consideramos importante apresentar de seguida estes três conceitos (figura 6).

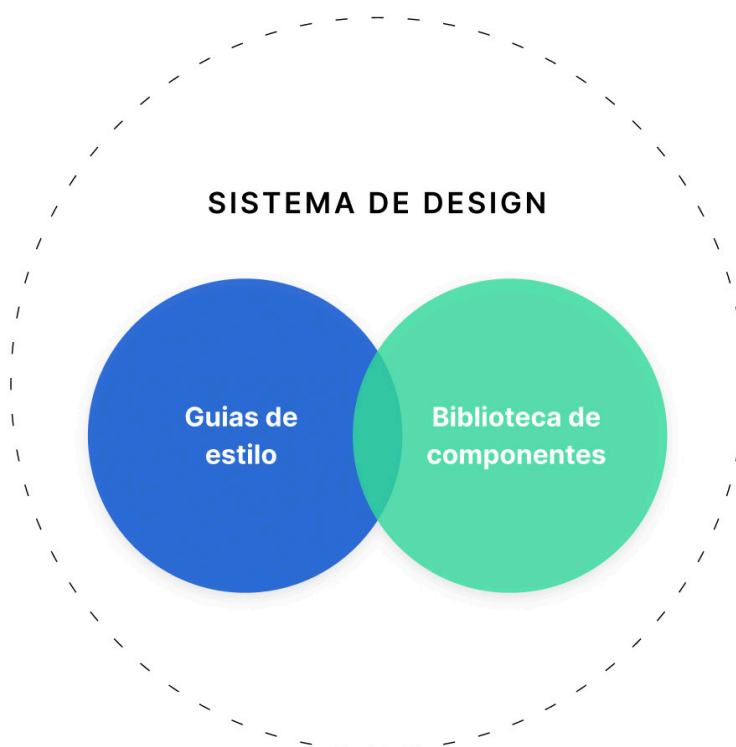


FIGURA 6
Relação entre biblioteca de componentes, guias de estilo e sistemas de design

Guias de estilo

Documentação que define como a marca de uma empresa, produto ou organização, deve ser estilisticamente aplicada nos elementos de uma interface. Contém indicações sobre a boa aplicação dos diferentes elementos gráficos que identificam visualmente essa marca: cor, tipografia, grelha, imagens entre outros — o principal objetivo destes documentos é permitir que colaboradores criem conteúdo de uma forma coerente potenciando uma representação coesa da marca (Vesselov & Davis, 2019:16).

Biblioteca de componentes

Conjunto de estilos e componentes que podem ser utilizados e compartilhados dentro de uma equipa — desta forma é possível garantir que todos os componentes atendem aos requisitos de acessibilidade. Ao estarem inseridos num único local, os componentes tornam-se mais robustos permitindo que vários colaboradores façam correções de erros e melhorias (Vesselov & Davis, 2019:16).

Sistemas de design

Os Sistemas de design são um conjunto completo de elementos, componentes, documentação e princípios que incluem ainda diretrizes de design e também programação. É a ligação entre guias de estilo e bibliotecas de componentes, permitindo que uma equipa trabalhe com mais rapidez, reduzindo a falta de comunicação entre design e implementação (Vesselov & Davis, 2019:16).

2.3 SISTEMAS DE ILUSTRAÇÃO

Um sistema de ilustração é um meio imprescindível para gerir o modo como a marca se expressa através das ilustrações.

Durante o seu processo de criação é definido um estilo para as ilustrações; são criadas diferentes categorias de peças articuláveis entre si para, posteriormente, utilizar na criação de novas ilustrações. Simultaneamente são definidas as normas a seguir na aplicação articulada de um estilo coerente e transversal aos diferentes elementos ilustrativos.

2.3.1 O PAPEL DA ILUSTRAÇÃO NA IDENTIDADE VISUAL DE UMA MARCA

Cada vez mais, as interações com as marcas ocorrem num ambiente digital, onde pode não ser fácil conseguir ter uma noção do tipo de empresa com que estamos a lidar e quais são os valores que a regem.

Grandes marcas, como a Shopify (figura 7) ou a Dropbox (figura 8), fazem uso da ilustração de forma a enfatizarem a funcionalidade, mostrarem diversas possibilidades e capturarem a atenção (Vacco, 2020).



FIGURA 7
Ilustração Shopify



FIGURA 8
Ilustração Dropbox

As ilustrações são uma ótima ferramenta para comunicar a voz num espaço onde isso pode ser difícil — são uma forma flexível e eficaz de construir a marca visual de uma empresa. Liu (2019), faz uma analogia entre uma marca forte e uma âncora — “uma marca visual forte é como uma âncora, consegue prender o olhar e fixar mais facilmente as suas associações de valor”.

Habitualmente, a identidade de uma marca é constituída por diferentes elementos visuais, como por exemplo logotipo, paleta de cores e tipografia, entre outras possibilidades. Ao inserirmos neste conjunto a ilustração estamos a acrescentar outro meio poderoso de comunicação visual, pois com ela são introduzidos novos elementos narrativos ao conteúdo visual que permitem expressar emoções e situações mais complexas.

Por exemplo, as ilustrações que fogem do realismo permitem que seja criado um mundo como a marca o vê — “oferecem um espaço para imaginação e interpretação que torna a mensagem mais forte e poderosa” (Liu, 2019).

2.3.2 CONTEXTUALIZAÇÃO

É importante que as marcas desenvolvam as suas próprias práticas e que se tornem reconhecidos os seus valores, incorporando um carácter imediatamente identificável em tudo o que fazem.

De forma a criar um estilo unificador que tornasse as ilustrações identificáveis com a imagem, a ilustração começou a ser utilizada como parte de sistemas visuais abrangentes — as marcas começaram a ver as ilustrações como um potencial contributo para os sistemas de design, em que se torna fundamental que a sua forma e implementação sejam representativas do ambiente da marca. As ilustrações passam a ser reconhecidas como parte integrante do sistema de design da marca, em vez de serem um elemento separado (Brunsdon, 2020).

A coerência num sistema de ilustração é potenciada ao estabelecer parâmetros para a criação dos elementos por ele constituídos, reduzindo o risco de incoerência na sua articulação e utilização. Uma ilustração criada dentro de um sistema tem padrões específicos a seguir — os diferentes elementos, como por exemplo a cor ou linha, devem seguir as regras do sistema,

dependendo das circunstâncias e critérios da ilustração — isto possibilita uma integração mais fácil no produto e na marca.

A longevidade e flexibilidade de um sistema dependem da sua capacidade de adaptação — ao disponibilizar soluções claras para resolver novos problemas e desafios, um sistema de ilustração consegue facilitar a sua adaptação e preservar a sua importância (Brunsdon, 2020). A criação de um sistema de ilustração beneficia tanto os designers e ilustradores, como as partes interessadas da empresa para quem trabalham. Funciona como um guia com diretrizes orientadoras da criação de ilustrações que combinam com estilo e voz da marca — à medida que um designer vai ficando mais familiarizado com o sistema, mais rápidas são as suas respostas e mais qualidade têm as execuções. Simultaneamente a colaboração e a comunicação entre diferentes membros da equipa de design é feita de uma forma mais transparente e coesa. Este processo acaba por assemelhar-se à criação de um novo idioma — no caso visual — que é utilizado por todos dentro de uma empresa (Fleck, 2020).

A aplicação e sistematização da ilustração é uma área em constante evolução e as mudanças em relação à ilustração são promissoras. A ilustradora Alice Lee (n.d.) considera que “estamos apenas na fase inicial na descoberta do potencial que a ilustração pode proporcionar à experiência do utilizador e à tecnologia”.

Conforme mais empresas de tecnologia, e não só, começam a inserir esta forma de comunicação visual, conseguimos ver a ilustração tornar-se uma parte essencial da definição de muitas identidades de marcas (Vacco, 2020).

2.4 TRABALHO RELACIONADO

Analisar como diferentes marcas lidam com os seus sistemas é um ponto de partida útil quando se pretende criar um sistema de ilustração. No entanto, existem diferentes tipos de sistemas, todos com a sua própria maneira de categorizar, organizar e transmitir a sua linguagem visual. É desafiante saber qual o método que faz mais sentido. “Em vez de olharmos para outros sistemas como se fossem uma receita de como um sistema deve ser, devemos olhar como uma oportunidade de conhecimento e inspiração” (Vesselov & Davis, 2019:136).

É importante para o desenvolvimento desta investigação fazer a análise de alguns sistemas de ilustração como uma forma adicional de melhor se perceber o que fará mais sentido no desenvolvimento dos trabalhos deste projeto.

2.4.1 DESIGN PARA OS JOGOS OLÍMPICOS — MÉXICO 1968

No final dos anos 60 do século xx o conceito de sistemas completos de design tornou-se uma realidade.

O planeamento e organização para grandes empresas e eventos era considerado estritamente necessário e funcional — aplicou-se em particular no caso dos eventos internacionais, como por exemplo, as feiras mundiais e os Jogos Olímpicos (Figura9), onde era fundamental orientar e informar um vasto público internacional (Meggs & Purvis, 2012:428).

FIGURA 9
Jogos Olímpicos, México 1968



Como esta Olimpíada teria lugar na Cidade do México, era essencial criar um sistema de informação eficaz, que abrangesse orientações sobre o local, identidade gráfica e comunicação.

O designer norte americano Lance Wyman foi o escolhido para desenvolver esta identidade que, mais tarde, viria a ser considerada um importante marco do design gráfico e da marca (Meggs & Purvis, 2012:429). Um dos elementos gráficos mais notórios nos Jogos Olímpicos da Cidade do México de 1968, tirando o logótipo criado para o evento, são os pictogramas (Figura10).



FIGURA 10
Pictogramas desenhados para os Jogos Olímpicos do México, 1968

São desenhos simplificados, que representam uma palavra ou ideia através de ilustração e são utilizados para facilitar a comunicação geral do evento — são projetados de forma a que, por si só, sejam capazes de comunicar uma mensagem.

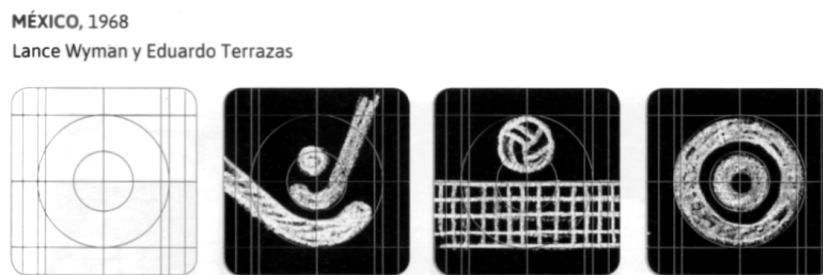
Os pictogramas podem ser considerados parte integrante de um sistema quando um determinado conjunto de pictogramas apresenta características visuais muito semelhantes — são reconhecidos como parte de um sistema diferentes elementos que preservam relações interdependentes. Estes podem funcionar individualmente, com o seu próprio significado, ou com o seu significado alterado devido às combinações com outros elementos (Passos *et al.*, 2019)

Apesar desta investigação não se focar no caso específico dos sistemas de pictogramas, existem pontos de interesse para o nosso trabalho que podemos identificar neste projeto de Lance

Wyman. Em termos de originalidade gráfica, é uma aplicação funcional e inovadora — a sua flexibilidade permite criar um amplo leque de aplicações. É possível ainda reconhecer uma certa consistência visual que acaba por criar uma sensação de harmonia e unidade. Esta consistência pode ser identificada na utilização de uma paleta de cores limitada ou na utilização constante da forma sem contorno.

Através da observação da Figura 11, conseguimos ver a importância da utilização de uma grelha que permite criar margens e colunas consistentes que acabam por criar uma estrutura subjacente. Cada desporto está ainda representado, principalmente, através de instrumentos/equipamentos que são mais relevantes em cada um deles — mais um aspecto que revela congruência.

FIGURA 11
Grelha base para a construção
dos pictogramas



2.4.2 IBM

A IBM é uma empresa norte-americana da área da informática que sempre atuou como um meio entre o homem e a máquina, focando-se sempre no caminho para o progresso. Este relacionamento é a base da marca e de todas as experiências que os utilizadores têm com ela. É esta dinâmica que a empresa procura alcançar sempre que projeta um produto (IBM,n.d.).

Assim como os valores da marca, as suas práticas e princípios de design devem ser reconhecidos em tudo o que produzem. O sistema de design que tem sido desenvolvido ao longo dos anos, que é a evolução natural do sistema de identidade visual (Figura12) e que teve orientações iniciais de Paul Rand e dos departamentos internos de design, é flexível o suficiente para evitar sufocar a criatividade dos designers que trabalham segundo as diretrizes estabelecidas (Meggs & Purvis, 2012).

Os seus princípios destinam-se a profissionais designers e não designers, ou seja, a qualquer pessoa que crie algum tipo de visualidade em nome da ibm. Fornecem critérios simples e claros para a concepção e criatividade que a marca exige. A expressão da sua filosofia pode evoluir e expandir-se com o tempo, no entanto, os seus princípios foram criados para durar e foram a garantir que tudo que a ibm faça tenha qualidade e coesão visual (IBM,n.d.)



FIGURA 12
Manual de identidade gráfica desenvolvido por Paul Rand — IBM

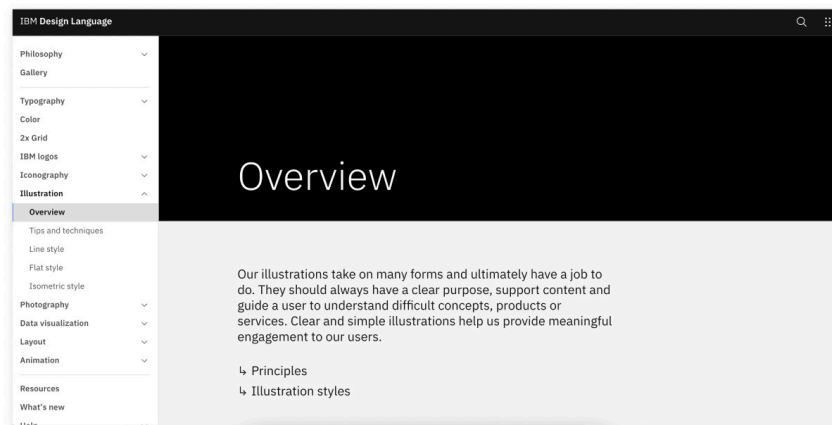
IBM DESIGN LANGUAGE
<https://www.ibm.com/design/language/illustration/overview/>

O Carbon é o sistema de design de *open-source* desenvolvido pela IBM. Tem como base a IBM Design Language, e o seu sistema é constituído por código, vários recursos de design, diretrizes de interface e uma comunidade de colaboradores.

Ao explorarmos o *website* IBM Design language (Figura13), temos acesso a um vasto conjunto de princípios que constituem o sistema de design da IBM.

Na secção dedicada à ilustração é apresentado um sistema completo que orienta as ilustrações da marca. As ilustrações devem possuir sempre um propósito claro e orientar o utilizador, funcionando como conteúdo de suporte no entendimento de conceitos, produtos ou serviços. Esta parte do site está dividida entre dicas/técnicas e estilos de ilustração que foram definidos (IBM,n.d.).

FIGURA 13
IBM Design Language *website*



Diretrizes e técnicas

PERCEPÇÃO

Existem diversas formas de comunicar ideias com as ilustrações. Algumas são um pouco mais abstratas, outra mais literais, e outras necessitam de mais realismo para capturar e transmitir detalhes. Os estilos de ilustração desenvolvidos pela IBM foram pensados com esta diversidade em mente.

INTENÇÃO

Compreender qual é a intenção da ilustração permite construir uma estrutura para que depois sejam tomadas decisões com mais facilidade. As ilustrações podem ser desenvolvidas segundo uma ampla variedade de ambientes — sejam eles virtuais ou físicos. Existem vários tipos de ilustrações que são utilizados para diversas finalidades, que diferem no seu grau de complexidade e escala (ibm,n.d.).

COR

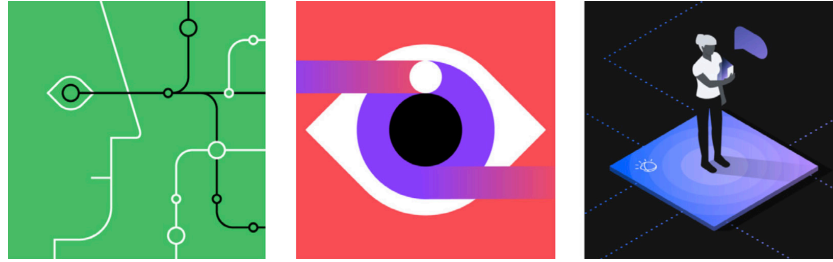
A cor na ilustração reforça a expressão da marca. A escolha da paleta de cores para as ilustrações deve ter em consideração a sua associação com o produto ou mensagem em particular. A correta aplicação da cor é o ponto de partida para as ilustrações da ibm — cria consistência e distinção (IBM,n.d.).

COMPOSIÇÃO

A IBM tem um conjunto de orientações muito exclusivas sobre a composição. Estas orientações apresentam a melhor forma de compor as ideias em ilustrações que resultem distintas e bem-sucedidas (IBM,n.d.).

FIGURA 14

Linear (à esquerda); Plano (ao centro); Isométrico (à direita).



Estilos de Ilustração

A IBM possui três estilos (Figura14) diferentes de ilustrações: linear, *flat* e isométrico — para cada um destes estilos foi definido um conjunto de elementos que, por sua vez, têm que obedecer a uma lista de regras/diretrizes.

LINEAR

É um estilo de ilustração mais simples e imediato. As ilustrações fazem uso de um conjunto muito restrito de espessuras de linha e regras de cores simples (IBM,n.d.).

FLAT

É um estilo de ilustração mais arrojado e gráfico. Utiliza formas geométricas básicas para criar pessoas, objetos, entre outros. É necessário fazer uma aplicação cuidadosa de cores e tons para criar formas agradáveis e interessantes (IBM,n.d.).

ISOMÉTRICO

Este é um estilo de ilustração mais espacial e realista. Deve ser utilizada a perspectiva e ideia de tridimensionalidade para criar cenas cativantes de pessoas e tecnologia em ambiente de trabalho (IBM,n.d.).

O facto da IBM fazer uma distinção clara entre os três estilos de ilustração que utiliza e os seus respectivos elementos e regras é um ponto que achamos importante e que deve ser tido em consideração. Consoante o estilo de ilustração, as regras são alteradas e adaptadas de forma a fazerem sentido e a serem

funcionais quando colocadas em prática. A forma como todo este conteúdo foi organizado dentro de um sistema rigoroso e completo mas, simultaneamente, acessível e de fácil percepção, pode vir a mostrar-se útil no desenvolvimento desta dissertação.

2.4.3 UBER

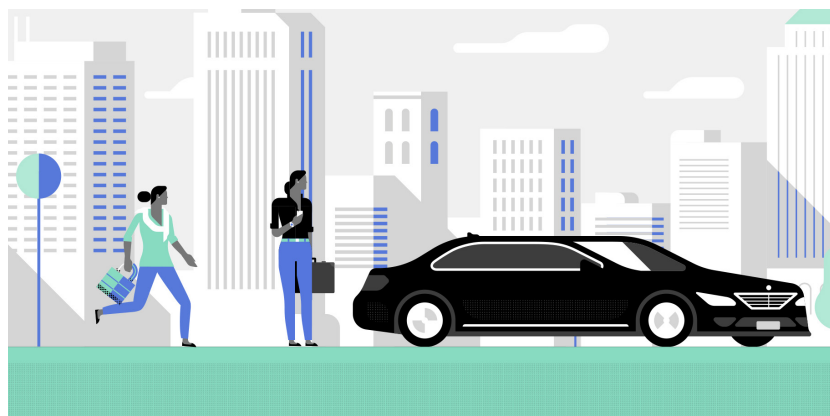
A Uber é uma plataforma internacional que liga pessoas que se querem deslocar numa cidade a pessoas disponíveis para as levar no seu veículo particular, em troca de um pagamento automático e centralizado. O objetivo é trazer às cidades uma nova alternativa de transporte que seja simples, segura e conveniente, tudo isto, utilizando uma aplicação para o telemóvel (Uber, n.d.).

Com o crescimento e evolução da empresa, era necessário que a identidade da marca fosse eficiente e flexível para todas as plataformas e que apresentasse conteúdo de uma forma consistente. Foi então criado um sistema com diretrizes que abrangem diversos elementos: desde logotipo, cor, composição, iconografia, ilustração, movimento, fotografia, tom de voz e tipografia. Ao explorarmos o *website* Uber Brand (UberBrand, n.d.), temos acesso aos princípios de design de cada um dos nove elementos que ajudam a construir a marca visualmente.

O estilo de ilustração da Uber faz uso de formas simples, linhas finas, número limitado de cores e uma representação elevada da realidade que facilita a interpretação e compreensão (Figura 15). Na secção do site dedicada à ilustração, é apresentado um sistema que orienta as ilustrações da marca — inclui os princípios que fornecem critérios claros para a construção, composição, tipos de ilustração, paleta de cores, boas práticas e aplicações.

UBER BRAND
<https://brand.uber.com/pt/pt-pt/illustration/>

FIGURA 15
Ilustração desenvolvida para a marca Uber



É importante pensar na fase de pós criação, ou seja, na forma como diferentes equipas da empresa vão aceder e trabalhar com os materiais e recursos. Num artigo escrito por Marco Paglia (2019), ex-diretor de design da Uber, é explicado como foi feito esse processo.

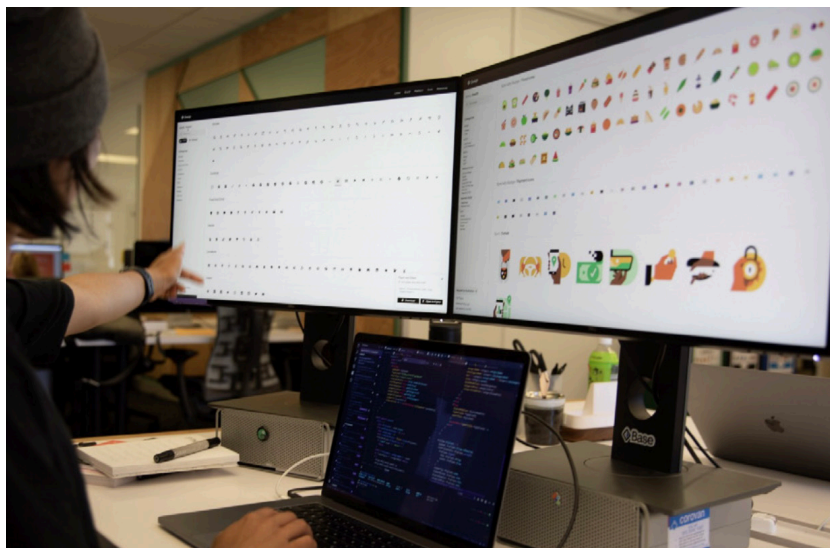


FIGURA 16
Implementação de canais para a distribuição de ilustrações

A Uber definiu o Figma como *software* principal de design devido aos recursos que possui para colaboração (Figura16).

Os arquivos de trabalho ficam num repositório exclusivo, de forma a garantir uma única fonte de documentação atualizada — é possível gerir uma biblioteca de componentes abrangente onde não só publicam e atualizam os componentes, como também escrevem diretrizes de apoio. Segundo Paglia, um dos principais benefícios de um sistema é o de ser preciso manter apenas um único arquivo: um local onde se pode aceder a todos componentes que sejam necessários. Com o objetivo de economizar tempo e otimizar os fluxos de trabalho, foram criados pontos de acesso diferentes para aceder ao Figma, mantendo tudo num único local.

As ilustrações, por norma, são utilizadas por diferentes equipas com necessidades específicas. A equipa de design tem acesso aos materiais através de uma biblioteca partilhada onde cada elemento é marcado com palavras-chave para facilitar

a pesquisa. A equipa de *marketing*, que em grande parte dos casos não está familiarizada com ferramentas de design como o Figma, precisa principalmente de ficheiros PNG. Foi então construindo um *website* interno que extrai as imagens diretamente do arquivo do Figma através de uma pesquisa feita por palavras-chave adicionadas ao componente original.

Posto isto, mesmo as pessoas que não estão completamente familiarizadas com o *software* podem ter acesso ao material de que precisam. Foi possível criar um sistema unificado de ilustrações e recursos (Paglia, 2019).

2.4.4 ATLISSIAN

A Atlassian é uma empresa de *software* que desenvolve produtos para programadores de *software* e gestores de projeto. Como já referido anteriormente, cada vez mais, empresas de tecnologia utilizam a ilustração para alcançar um número maior de pessoas e facilitar a ligação emocional à sua marca (Figura 17).

Segundo VanSlyke (2020), designer na empresa Atlassian, a ilustração sempre desempenhou um papel importante para facilitar a explicação dos seus produtos, no entanto, ao examinarem a marca com atenção, chegaram à conclusão que precisavam de explorar mais — especialmente em relação a conceitos mais abstratos.

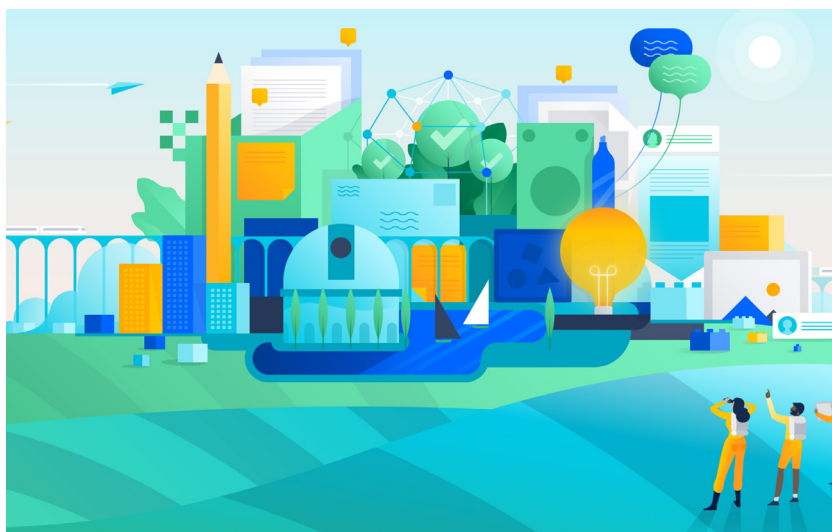


FIGURA 17
Ilustração atlassian

À medida que a ilustração vai ganhando um lugar de destaque entre as diferentes partes consideradas clássicas de um sistema de identidade de uma marca, existem vários desafios a enfrentar — torna-se necessário garantir que a base do sistema da marca é a mais robusta possível, certificando-se que existem ferramentas suficientes para conseguir manter a comunicação interessante e atualizada. Para tal, é necessário equilibrar consistência e relevância, principalmente ao criar um sistema que seja acessível a todos as equipas da empresa (VanSlyke, 2020).

Nesse sentido, a Atlassian decidiu redefinir todo o seu estilo de ilustração e desenvolveu um sistema com o objetivo de criar ilustrações consistentes e escaláveis.

Grande parte do processo e sistema de ilustração foram disponibilizados pela empresa e é uma experiência que nos é útil analisar. Foi definido um conjunto básico de princípios que une as ilustrações em termos de estilo e conceito.

Estas bases são apenas um ponto de partida para os designers — esta liberdade na criação das ilustrações ajuda a manter o estilo flexível. Um aspecto que torna o estilo de ilustração da Atlassian uma ferramenta poderosa é a sua flexibilidade. É possível criar diferentes categorias de ilustração que são apropriadas para diferentes usos. Estão divididas em ilustrações *hero*, *spot hero*, *spot* e *meeples* (Atlassian, n.d.).

Ilustrações *hero* e *spot hero*

O principal objetivo das ilustrações *hero* é conseguir contar histórias mais complexas, proporcionando uma natureza mais metafórica.

As ilustrações *spot hero* são versões um pouco mais simplificadas das ilustrações *hero*, tanto em termos visuais quanto metafóricos. Estes recursos funcionam bem quando existe um espaço limitado (Atlassian, n.d.).

Frequentemente, são uma representação mais literal de um único conceito. Ambas as categorias de ilustração podem ser alteradas até à forma de ícone — como podemos observar na Figura 18 — no entanto nem todos os recursos visuais se enquadram nesta categoria.

FIGURA 18
ilustrações *hero* e *spot hero*



Ilustrações spot

Este tipo de ilustração é a expressão mais clara e mais literal de um conceito (figura 19). Por serem frequentemente utilizadas no produto como um estado vazio ou numa composição com outras ilustrações, são mais pequenas e simples (Atlassian, n.d.).

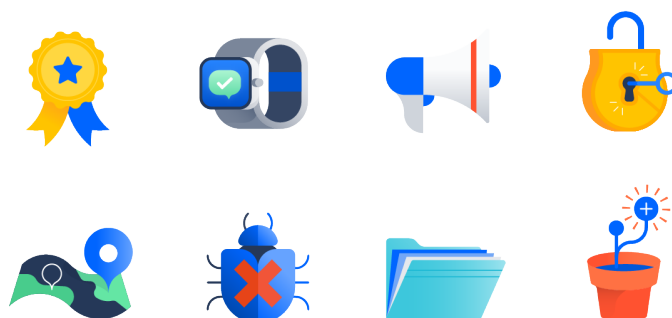


FIGURA 19
Ilustrações spot

Ilustrações Meeples

Este tipo de ilustração da Atlassian, é representativo da figura humana, no entanto, dentro desta categoria, é possível fazer uma distinção entre *meeples* reais ou *meeples* simplificados (Figura 20). Quando é preciso ser mais específico e imediatamente identificável, os *meeples* reais possuem características mais humanizadas e são idealizados para serem identificados como pessoas reais em vez de conceitos de pessoas. Quando o espaço é mais reduzido ou uma composição exige mais complexidade, os *meeples* simplificados são utilizados para que os indivíduos possam ser representados com uma fidelidade mais baixa (Atlassian, n.d.).



FIGURA 20
ilustrações meeples

O sistema de ilustração da Atlassian possui ainda uma secção separada dedicada exclusivamente às diretrizes de marketing — incluí-la num sistema pode fortalecer o alinhamento entre a experiência do utilizador no produto e como esse produto é marcado e comercializado para os seus utilizadores. Apesar desta possível vantagem, a maioria dos sistemas de ilustração não inclui esta secção.

2.4.5 TABELA DE CONTEÚDO

Depois de feita uma análise individual dos sistemas de ilustração de diferentes marcas, foi realizada uma tabela (Tabela 1) que fornece uma visão geral do conteúdo de cada sistema.

Conseguimos identificar uma certa coerência — todos incluem diretrizes gerais para elementos com características específicas, assim como princípios particulares para descrever personalidade, voz e tom da marca.

A seguinte tabela permite identificar as semelhanças e diferenças identificadas entre cada sistema e, de forma mais detalhada, reconhecer alguns elementos que podem ajudar a conduzir a linguagem visual que se pretende construir no trabalho prático.

	IBM	UBER	ATLASSIAN
Princípios	✓	✓	✓
Estilo	✓	✓	✓
Boas práticas	✓	✓	✓
Composição	✓	✓	✓
Grelha	✓	✓	
Paleta de cores	✓	✓	✓
Linha	✓	✓	✓
Escala	✓		✓
Aplicações		✓	
Documentação	✓	✓	✓
Biblioteca de componentes	✓	✓	✓

TABELA 1

Tabela de conteúdo dos sistemas de ilustração analisados

2.4 CONCLUSÃO ESTADO DA ARTE

Após realizar o capítulo do estado da arte, as informações e recursos necessários para o desenvolvimento da componente prática deste projeto ficaram mais claros. Para a definição de um sistema de ilustração que permita criar ilustrações com um estilo coerente e sólido, e que seja flexível o suficiente para que possa acompanhar o crescimento e expansão de uma marca, foi imprescindível uma contextualização histórica dos temas intrinsecamente ligados com a dissertação e uma análise de trabalhos — foi possível observar diferentes abordagens que fazem uso de sistemas para a criação de ilustrações.

03.

03. PLANO DE TRABALHO

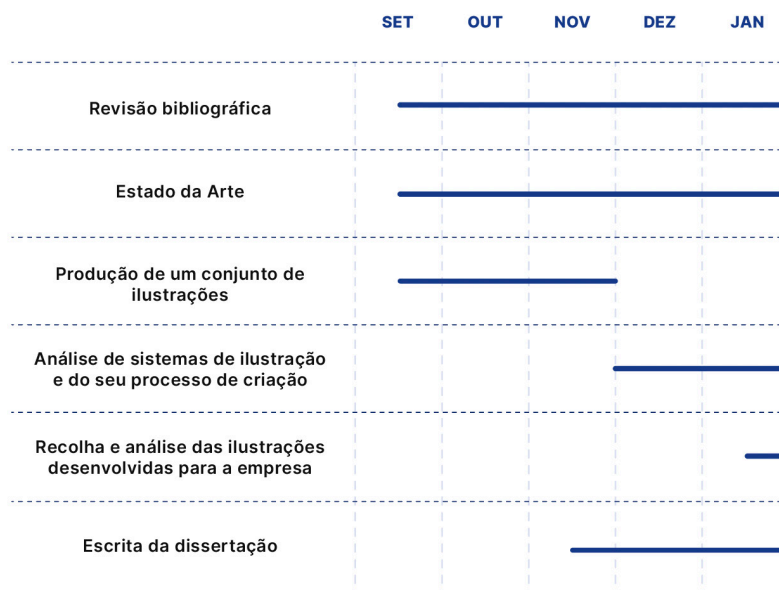
Neste capítulo é apresentado o plano de trabalho, onde são descritas e calendarizadas as tarefas e expostos os objetivos necessários para a concretização desta investigação.

3.1 PRIMEIRO SEMESTRE

A realização da pesquisa sobre os temas mais importantes intrínsecos a esta investigação começou no mês de setembro. Desde esse momento até ao início de janeiro, o estado da arte e a leitura da bibliografia foram executados. No final do mês de Novembro foi feita uma análise das marcas que fazem uso de sistemas de ilustração com o objetivo de reconhecer alguns elementos que podem ajudar a conduzir a linguagem visual que se pretende construir no trabalho prático.

A par desta componente teórica da nossa investigação, foi-se avançando com o desenvolvimento de trabalho prático, nomeadamente na tomada de algumas decisões e na produção de um conjunto de ilustrações para a empresa com o objetivo de dar suporte ao desenvolvimento do sistema de ilustração. Toda esta investigação durante o primeiro semestre serviu como ponto de partida para o trabalho prático que se iria realizar a seguir (Figura 21).

FIGURA 21
Distribuição de tarefas
1º semestre



3.2 SEGUNDO SEMESTRE

No segundo semestre (Figura 22), deu-se início à concepção e desenvolvimento do projeto prático, no qual foram aplicados os conhecimentos adquiridos até então. A fase de concepção do sistema iniciou-se com a definição do estilo das ilustrações do sistema — durante este processo, foram estabelecidos todos os fundamentos e criada a biblioteca de componentes. Posteriormente passou-se para a criação e materialização do manual do sistema no qual foi criada toda a documentação para a correta criação e aplicação das ilustrações. Foram ainda estruturadas um conjunto de entrevistas que seriam feitas a pessoas que estiveram no desenvolvimento e documentação de sistemas onde a ilustração teve um papel principal, no entanto, após tentativa de contacto, não obtivemos respostas por parte das pessoas que foram contactadas.

Após a finalização do sistema, deu-se início aos testes de validação, a possíveis utilizadores no sistema, nos quais foi feito um levantamento de erros a corrigir e foram validadas algumas das escolhas que foram feitas.

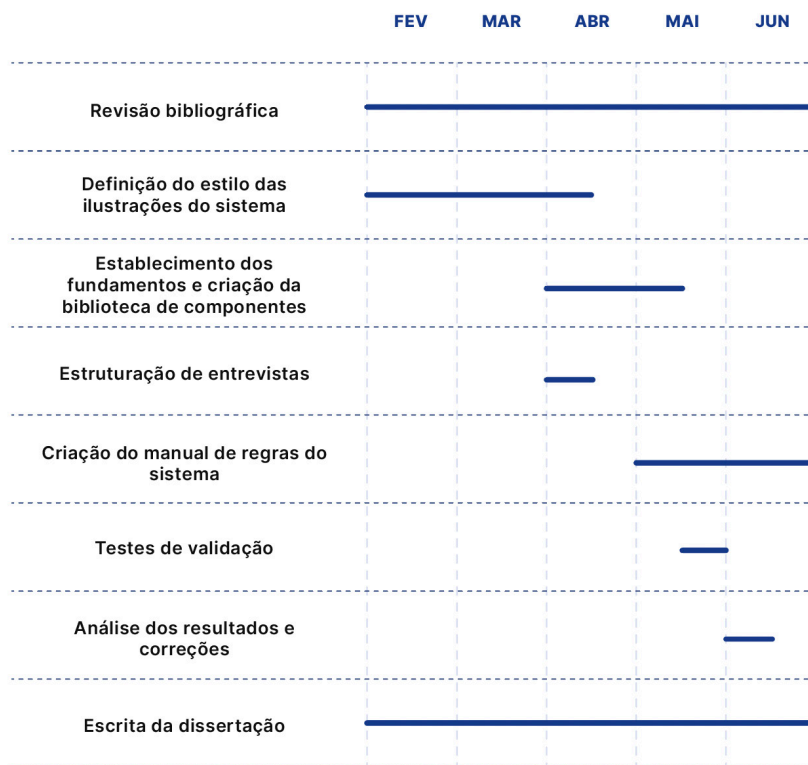


FIGURA 22
Distribuição de tarefas
2º semestre

04.

04. PROJETO PRÁTICO

Concluído o capítulo do estado da arte, e tendo em conta todo o conhecimento nele apreendido, deu-se início ao desenvolvimento prático do sistema de ilustração. Esta fase do trabalho desenvolveu-se, sobretudo, em duas fases distintas. Na primeira, procedeu-se à definição do estilo das ilustrações do sistema, assim como de todos os seus elementos através da criação de uma biblioteca de componentes. Na segunda fase, empreendeu-se a documentação do sistema através da criação de um *website*. Este funciona como um manual digital: serve para agilizar o processo de criação de ilustrações e está organizado segundo um conjunto de padrões e diretrizes que orientam a criação e a aplicação de novas ilustrações com um estilo consistente ao estabelecido.

A estruturação de entrevistas e a realização de testes foram outras tarefas que se desenvolveram em paralelo ao longo do tempo disponível para a concretização do projeto.

O Sistema de ilustração, resultante do trabalho realizado nesta dissertação, e, principalmente, do trabalho detalhado e explicitado neste capítulo, encontra-se dividido em duas plataformas: na plataforma Zeroheight é disponibilizado o manual do sistema, onde se encontra a documentação de uso dos materiais e componentes; na plataforma Figma, encontra-se a biblioteca completa dos componentes que foram criados — é também este o local destinado à construção das ilustrações uma vez que permite a criação e o uso de componentes.

MANUAL DO SISTEMA

<https://zeroheight.com/380b71a8c>

BIBLIOTECA DE COMPONENTES

<https://www.figma.com/file/Lyp1Eshkd-Z3og2oFbRRmwT/Sistema-de-ilustra%C3%A7%C3%A3o?node-id=0%3A1>

4.1 SISTEMA DE ILUSTRAÇÃO

À medida que foi feita a recolha, organização e tratamento da informação necessária correspondente aos temas abordados nesta dissertação, foram tomadas decisões e produzidos um conjunto de materiais gráficos para serem utilizados dentro do produto da empresa mas também com o objetivo de dar suporte ao futuro desenvolvimento do sistema de ilustração.

O sistema de ilustração é uma ferramenta importante para gerir a forma como a doDOC se expressa através das ilustrações — define as normas a seguir para conseguir a aplicação de um estilo uniforme e coerente dos diferentes elementos ilustrativos.

Alguns pontos chave do sistema passam pelo estabelecimento de fundamentos, criação de uma biblioteca de componentes e a disponibilização e manutenção das regras e documentação que foram definidas para toda a equipa através de processos que permitam a utilização diária do sistema. Por disponibilizar uma documentação sempre atualizada, apresenta regras claras para toda a equipa e facilita os processos que permitem a implementação do sistema diariamente.

Segundo Donella Meadows (2008), um sistema é composto por três partes: o seu propósito, os elementos que o constituem e as interações entre esses mesmos elementos.

4.1.1 PROPÓSITO DO SISTEMA DE ILUSTRAÇÃO

A marca doDOC é recente sendo essa a principal razão apontada para algumas das necessidades e problemas detectados no seu produto. Existem problemas com várias origens, desde a necessidade de simplificar uma mensagem para um público vasto, à de criar materiais que a equipa interna possa utilizar nos vários meios que tem ao seu dispor. Para dar resposta a algumas destas necessidades foi criado um sistema de design focado, numa primeira fase, na interface da plataforma. Este sistema fornece às equipas de desenvolvimento de produto uma ferramenta que torna as interfaces mais consistentes, melhorando assim a sua qualidade e acelerando o processo de

criação das interface através de uma biblioteca de componentes que podem ser utilizados de forma modular.



FIGURA 23
Componentes da categoria botão do sistema de design da doDOC

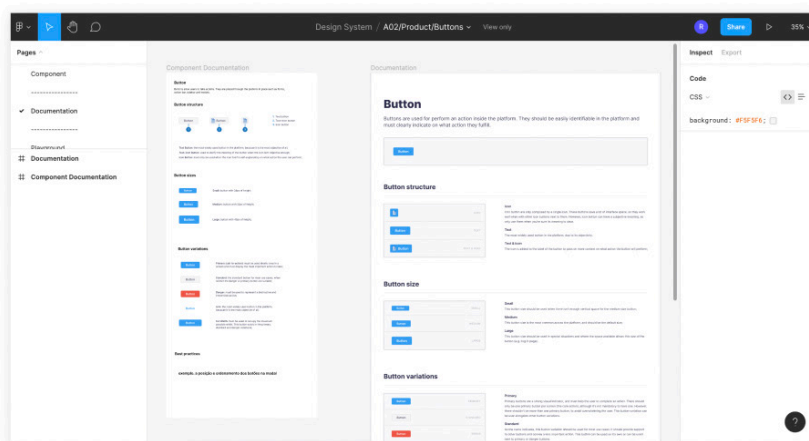


FIGURA 24
Documentação do componente botão do sistema de design da doDOC

Numa primeira fase foi feita a definição da voz e tom da marca e a forma como ela é representada graficamente e, ao longo do processo de desenvolvimento do sistema de design (Figura 23 e 24), foi possível identificar a ilustração como sendo uma área a necessitar de ser desenvolvida.

Para uma empresa como a doDOC, muito centrada em torno da produtividade e da eficiência tecnológica, a ilustração foi reconhecida como um recurso que poderia enriquecer, não apenas visualmente o produto, mas também imprimir-lhe uma

expressão mais humana e calorosa. A ilustração é um meio de comunicação visual com poder para criar uma ligação com o público e um importante fator diferencial e de valorização na imagem da marca. Através do carácter expressivo das ilustrações pretende-se conferir personalidade visual à marca e, à medida que um utilizador interage com ela, espera-se que vá desenvolvendo uma relação de confiança com a doDOC.

Contudo, vamos imaginar o seguinte cenário: um ilustrador cria ilustrações para a empresa doDOC; define um estilo e cria cada vez mais ilustrações conforme vão sendo necessárias. Mas o que acontece quando na equipa não existe apenas um ilustrador? E se a equipa fosse constituída por vários designers que vão precisar de criar mais ilustrações? Como garantir que as ilustrações são sempre coerentes e criadas corretamente? A resposta a estas questões passa pela utilização do sistema de ilustração — uma ferramenta fundamental na gestão do modo como a marca comunica através das ilustrações. Ao definir as normas e as melhores práticas consegue-se garantir a aplicação de um estilo uniforme e coerente nas diferentes ilustrações.

4.1.2 DEFINIÇÃO DO ESTILO DAS ILUSTRAÇÕES DO SISTEMA

Um dos principais pontos na criação do sistema passou pela escolha de um estilo capaz de reflectir a voz e personalidade da marca doDOC — pensar no estilo é pensar em possíveis associações entre a marca e a ilustração.

A definição de um estilo para as ilustrações do sistema foi uma exigente tarefa de articulação entre dois perfis distintos de pensamento e de projeto: o de designer — que tinha como tarefa a construção de um conjunto que funcionasse de forma articulada, coesa e, sobretudo, sistemática; e o de ilustradora — cuja tarefa era a de criar ilustrações que acrescentassem ao produto final uma dimensão, não apenas esclarecedora, mas também visualmente enriquecedora e representativa da personalidade da própria empresa. Tratou-se de um exercício estimulante no qual foi preciso encontrar um equilíbrio entre

um sistema que, para funcionar, tem necessariamente de ser rigoroso e rígido mas, simultaneamente, flexível e permissivo o suficiente para abraçar alguma liberdade expressiva e autoral.

Inicialmente, foram ponderados diversos estilos e realizados vários estudos que, embora não tenham sido utilizados na totalidade, fizeram parte do processo de criação e que podem ser consultados no Anexo A. Tendo em conta as várias influências desta fase experimental no resultado final do trabalho, foi considerada importante a sua inclusão nesta dissertação.

Antes de iniciar a fase de concepção das ilustrações, foi fundamental fazer uma pesquisa no sentido de se perceber a necessidade e a importância das ilustrações, em particular que problemas elas podem resolver e que mensagens, explícitas e implícitas, podem transmitir através da sua narrativa. Tal como foi dito anteriormente, foi visto como importante que as ilustrações apoiassem a visão da empresa e, para isso, foi considerado essencial entender a empresa, nomeadamente os serviços, valores, público-alvo e as respectivas necessidades

Das aprendizagens retiradas durante o processo de criação do sistema de design existente, foi identificado que o primeiro passo do processo de criação das ilustrações seria definir o seu estilo gráfico, bem como os seus princípios e elementos básicos — levando sempre em consideração a necessidade do estilo adotado para as ilustrações do sistema ser coerente com a estratégia, voz e tom identificados na marca.

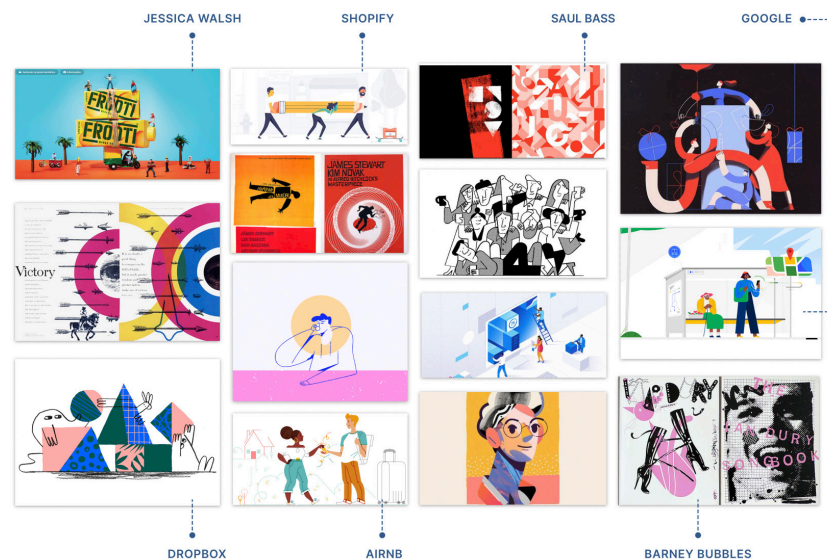


FIGURA 25
Exemplo de uma ilustração do sistema

Depois de uma análise do documento interno de estratégia da marca, chegamos à conclusão que faria sentido o estilo ser simultaneamente pragmático, empático e confiável para fazer despertar no público doses equilibradas de compreensão e confiança mas também alguma surpresa através de abordagens visuais menos comuns e que representassem uma certa frescura de visão explicada pela juventude da própria empresa.

Outro aspecto visto como muito importante é o do estilo vir a ser facilmente reproduzido em diferentes contextos futuros e, por isso, ter de ser flexível, uma vez que as ilustrações não são utilizadas de forma independente mas sempre em articulação dos seus componentes. Estas considerações permitiram traçar um rumo que foi validado através da construção de um painel semântico, ou *moodboard* (Figura 26).

Figura 26
Painel semântico



Este exercício revelou-se uma ótima abordagem à livre recolha, de novos conceitos e estilos de ilustração para, de seguida, serem analisados e equacionados como inspiração. Numa fase inicial, foi obtido um conjunto de ilustrações de empresas concorrentes, com características e objetivos semelhantes aos pretendidos na doDOC. Também foram recolhidos vários exemplos de estilos vistos como adequados e referências de artistas considerados relevantes. Da análise e avaliação feitas a essas referências,

resultou a seleção de algumas e o abandono de outras. De seguida materializaram-se as várias ideias em esboços em papel. Este exercício ajudou a determinar com mais detalhe quais os elementos e expressões que melhor funcionam em articulação, bem como os que se enquadram com os princípios da empresa que foram definidos.

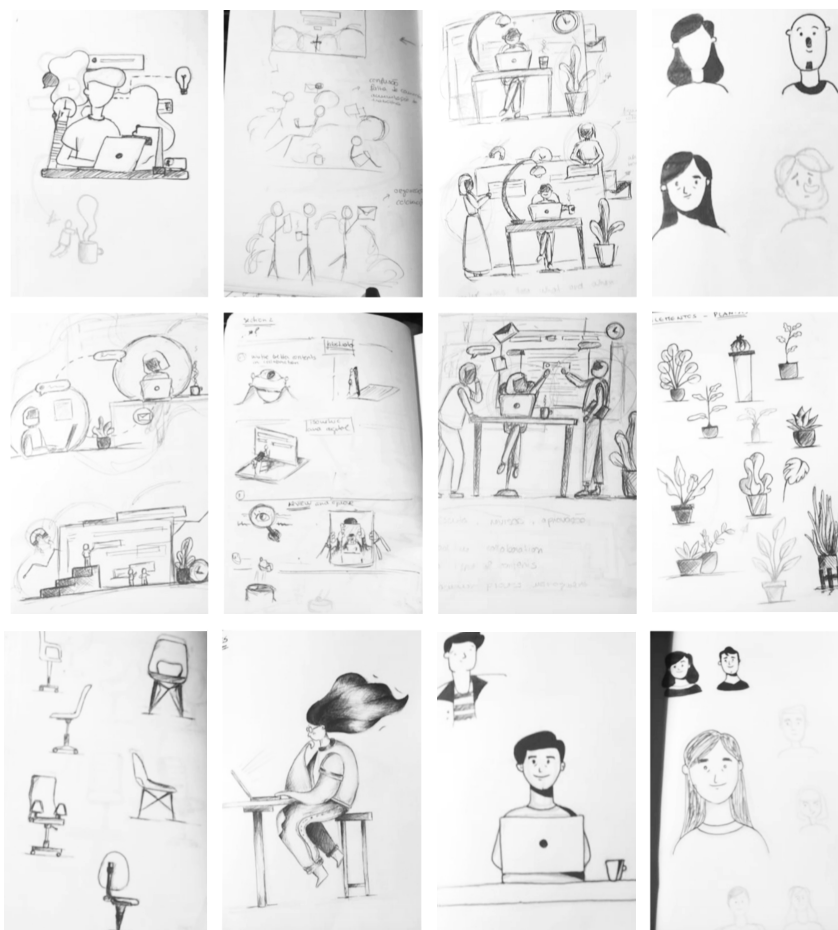


FIGURA 27
Esboços iniciais em papel

A realização de esboços (Figura 27) tinha um objectivo simples: explorar livremente as referências, replicando os elementos relevantes e produzir o maior número possível de esboços para que depois pudessem ser analisados e deles serem retiradas conclusões que facilitassem a definição da abordagem a tomar.

Smith (2004), considera que o caderno de esboços é o palco onde o artista dá largas à sua imaginação, e é o local onde surge a maior parte das ideias.

4.1.3 ESTABELECIMENTO DOS FUNDAMENTOS

Conforme foram explorados os diferentes estilos de ilustração, e discutidas as várias abordagens, sentiu-se a necessidade de definir os fundamentos conceituais que funcionam como guia e que foram intencionalmente ligados aos valores da marca e às diretrizes de voz e personalidade da empresa.

Estes fundamentos passaram pela definição dos princípios que ajudariam a manter o foco na marca e como se desejava representá-la através das ilustrações.

Inicialmente, foram definidos apenas os fundamentos conceituais. Embora os fundamentos formais tenham sido também considerados, só foram estabelecidos posteriormente.

Fundamentos conceituais

Os princípios definem e comunicam as características-chave das ilustrações a uma ampla variedade de partes interessadas, incluindo clientes atuais, possíveis novos clientes e membros da equipa. Articulam os objetivos fundamentais através dos quais as decisões podem ser avaliadas — definir os princípios que guiam todas as decisões em relação às ilustrações foi o ponto de partida que tornou mais objetivas as discussões sobre as opções de estilo.

Depois de um processo composto por várias iterações, ficou definido o estilo que permite criar uma visão do mundo do trabalho tal como ele é idealizado pela doDOC, oferecendo sempre um espaço para imaginação e interpretação — era importante garantir que a narrativa da ilustração não iria limitar a imaginação e a liberdade de interpretação do espectador. As narrativas das ilustrações giram sempre em torno de uma equipa capaz de criar qualquer documento, independentemente da sua extensão ou complexidade. O espectador deve ter sempre uma sensação de trabalho em equipa, conquista e otimismo.

Sendo assim, concluiu-se que o estilo de ilustração deveria ser:

CONSISTENTE

As ilustrações necessitam de ser compreensíveis e reconhecíveis, e não memorizadas. Devem ser utilizadas convenções e padrões bem estabelecidos para garantir a sua reprodução futura, sempre de modo consistente, mesmo quando utilizadas em contextos diferentes.

IRREVERENTE

As ilustrações são utilizadas principalmente para clarificar ou transmitir uma mensagem de forma direta, no entanto, a sua representação pode mostrar algum humor — desde que não excessivamente — e alguma alegria apropriada para a situação. É desejável alguma irreverência e inovação para conquistar a atenção do público.

DIVERSIFICADO E INCLUSIVO

Tanto a diversidade de gênero como cultural deve ser tida em consideração nas ilustrações de forma inclusiva e acessível a um grande número de indivíduos. O objetivo é que qualquer pessoa, independentemente da sua cultura ou experiência, possa identificar e entender uma ilustração.

As ilustrações desenvolvidas para o sistema respondem às necessidades que a doDOC identificou em relação aos seus clientes — num universo que é majoritariamente empresarial, e tendencialmente conservador, as ilustrações, por si só, podem funcionar como valiosos elementos com uma certa e desejada dose de informalidade corporativa sem, contudo, comprometer as mensagens de confiança, segurança e competência a que o público-alvo responde bem e às quais está já habituado.

Nesse sentido, as ilustrações apresentam narrativas voltadas para uma certa ideia de futuro e progresso, girando em torno de equipas de trabalho em que os vários elementos são mostrados a colaborar, para melhor ilustrar todo o processo de criação de documentos através do produto da doDOC — são utilizadas representações claras e literais de conceitos da vida real.

Fundamentos formais

Como referido anteriormente, embora os fundamentos formais tenham sido considerados durante a fase de desenvolvimento do estilo, só foram estabelecidos numa fase posterior. Estes fundamentos são os elementos visuais necessários para criar as ilustrações.

Nesta secção, será explicado todo o processo de definição dos fundamentos formais — as regras e boas práticas em relação aos fundamentos estão presentes no manual do sistema, disponível na plataforma Zeroheight, que será explicado mais adiante neste relatório.

COMPOSIÇÃO

A composição é a organização formal final obtida com os elementos, e a relação entre eles, numa ilustração. Esta relação é um factor essencial na captação da atenção mas, ao mesmo tempo, ela é invisível uma vez que não é definida apenas pelos elementos mas também pela sua distância e posição relativa (Zagobelna, 2016).

Não existe uma forma considerada a mais correta para se obter uma boa composição, no entanto existem alguns princípios básicos que podem ser seguidos. A escala, a disposição dos elementos, bem como a gestão das áreas do espaço em branco e das áreas ocupadas são alguns aspectos a considerar com atenção (RiseArt, 2020).

Para as ilustrações do sistema, ficou definido que os elementos devem ser dispostos de uma maneira que resultasse visualmente harmoniosa e equilibrada capaz de despertar o interesse e captar a atenção do observador.

PALETA DE CORES

À semelhança dos elementos intrínsecos ao estilo da ilustração, a escolha da paleta cromática foi definida com o objetivo de responder da forma mais adequada ao estilo a que está associada.

A premissa foi a de criar uma paleta que tirasse o maior número de vantagens da cor, tanto pelo lado de quem cria as

ilustrações, como pelo lado de quem as vai usufruir. Para isso, foi determinado que a paleta deveria ser em simultâneo fortemente restritiva no número de opções que permite, sem contudo sacrificar bons resultados, antes pelo contrário, favorecendo a coesão cromática em todo o sistema — a ideia era que a quem viesse a criar ilustrações no sistema fosse disponibilizado um número reduzido de opções. Daqui retiram-se duas vantagens: em primeiro lugar, agiliza-se o processo de criação de ilustrações diminuindo o tempo gasto na escolha que um maior número de opções potenciaria; em segundo lugar garantindo-se mais facilmente uma forte coesão visual entre ilustrações através de uma rica variação tonal. Paralelamente existe ainda a vantagem da paleta, por ser tão restrita, se afastar da realidade e dessa forma contornar algumas questões potencialmente sensíveis como, por exemplo, uma muito direta representatividade de diferentes cores de pele das pessoas apresentadas.

Assim, no próprio processo de criação das ilustrações o uso da cor (mesmo para alguém que chegasse posteriormente à equipa da doDOC e não estivesse muito familiarizado com o sistema) é limitado o número de opções — diminuindo a possibilidade de escolhas erradas ao manter o sistema fácil de perceber e aplicar.

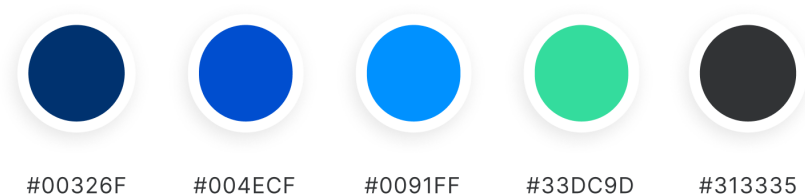


FIGURA 28
Paleta de cores principais

Foi definida uma paleta de cores fortemente limitada (figura 28), mas ágil o suficiente para que, mesmo perante um número bastante restrito de opções, existisse sempre um esquema de cores bem relacionado com a imagem da doDOC. A paleta baseia-se no princípio da consistência — dessa forma ajuda a criar e a manter a coerência e a harmonia no sistema a cada ilustração. Está dividida em: policromática e monocromática.

Na paleta policromática os tons de azul são fortes e atuam como fio condutor em todas as ilustrações. O verde é vibrante e é usado com moderação — destina-se a contrastar com os

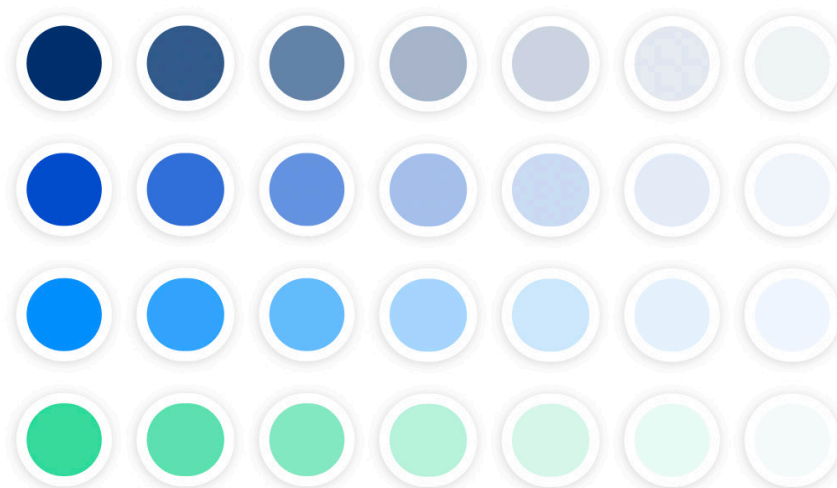
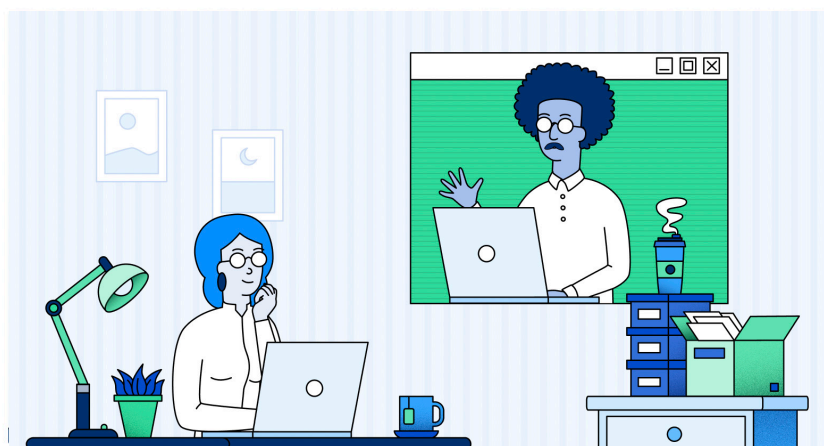
azuis. A sua utilização é intencionalmente restrita servindo como meio de destaque para alguns elementos em minoria na ilustração.

A combinação destas duas cores não é das mais comuns, sobretudo quando usadas como paleta total. Através dela tenta-se obter resultados que prendem o olhar e que, simultaneamente, exprimam uma certa personalidade original da marca.

Esta é a paleta padrão e por norma é utilizada quando se pretende obter ilustrações que evoquem o ambiente de trabalho com o produto da doDOC. Com o seu uso pretende-se transmitir a ideia de um ambiente tranquilo, moderno e confiável mas que em simultâneo sugira bom humor e frescura (figura 29).

FIGURA 29

Paleta de cores policromática



Nas ilustrações monocromáticas é utilizado um tom cinzento, através das suas cinco variações, que permitem a criação de ilustrações com aspecto mais antiquado — esta paleta de cores é utilizada quando se pretende realçar a ideia de que como é viver num mundo onde a doDOC não existe. Remete para o passado e ajuda a transmitir a ideia de um ambiente menos moderno e mais triste (figura 30).

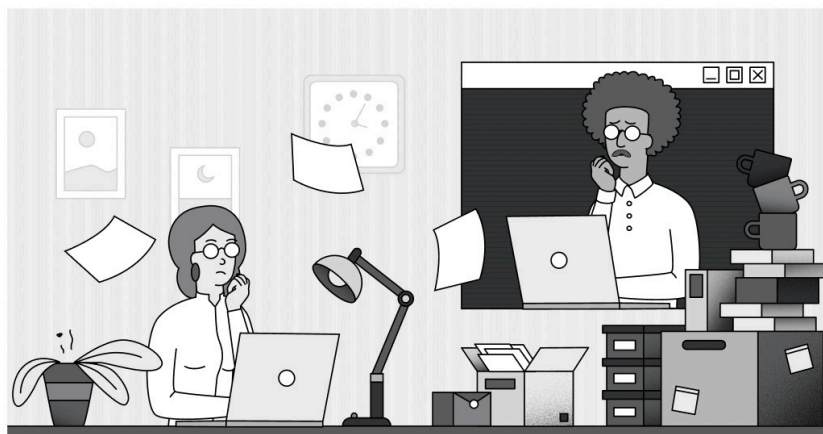


FIGURA 30
Paleta de cores monocromática

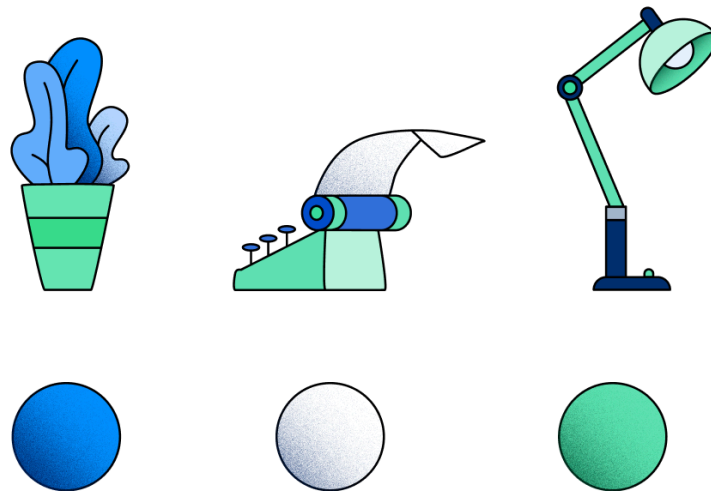


TEXTURA

Segundo Munari (2006:73), é possível criar alguma distinção visual entre duas zonas numa composição através de pontos pequenos afastados mas uniformes (com a intenção de criar algum interesse visual) — estes pontos são aplicados numa determinada zona, contudo, não definem uma imagem. Esta é “uma das mais elementares texturas feitas instintivamente com o objetivo de sensibilizar uma superfície”. A adição de textura, pretende acrescentar uma nova camada de expressão às ilustrações — esta aplicação, não interferindo com o desenho, funciona como mais uma cor, e confere às ilustrações uma ilusão física, de luz, matéria e profundidade.

No sentido de atenuar o efeito de cores totalmente planas, muito associado à tendência generalizada das ilustrações do mundo digital atual, foi aplicada uma muito sutil textura de grão em determinados detalhes das ilustrações. Está presente apenas em zonas específicas de alguns elementos e tem como objetivo conferir-lhes alguma profundidade e um caráter mais realista e natural (figura 31).

FIGURA 31
Aplicação de textura

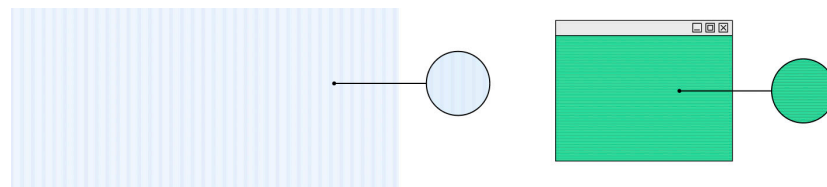


PADRÃO

O padrão pode ser descrito como uma unidade repetitiva de uma forma — é uma repetição consistente de uma única unidade ou elemento visual numa determinada área (Landa, 2011:23).

Nas ilustrações, o padrão funciona como um detalhe de decoração — existem dois padrões e está previsto serem utilizados apenas nos fundos das ilustrações para uma mudança total, mas sutil e contida de um ambiente (figura 32).

FIGURA 32
Aplicação de padrão



LINHA

A linha é um elemento imprescindível nas ilustrações do sistema e define os limites das formas de um elemento. É importante que, dentro de uma composição, as linhas tenham sempre a mesma espessura, reforçando assim a fluidez do desenho e a consistência desejavelmente transversal a todo o sistema. Uma das primeiras conclusões retiradas da realização dos esboços foi a de que as ilustrações seriam sempre definidas por linhas contínuas, uniformes e suaves, evitando linhas “à mão livre” que pudessem dar a ideia de rabisco. A linha é aplicada apenas no contorno dos elementos e a sua espessura prevê variações controladas tendo em conta o tamanho dos elementos (Figura 33).

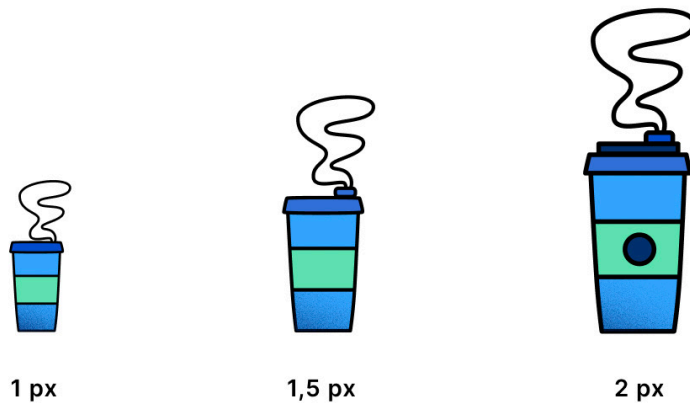


FIGURA 33

Varição da espessura da linha consoante o tamanho dos elementos

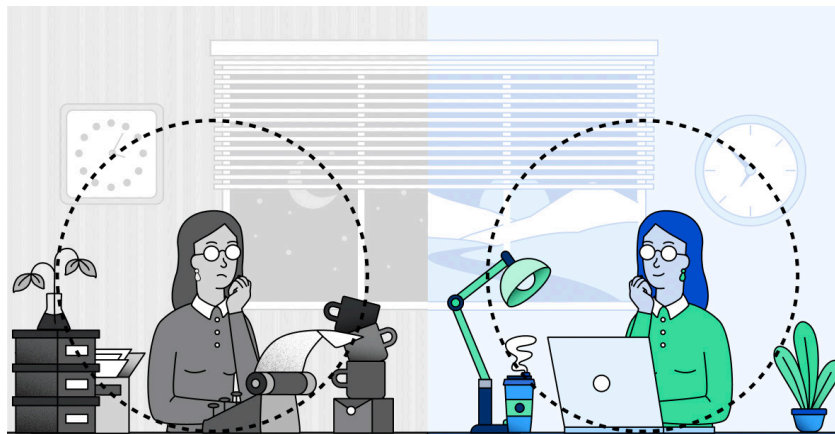
PONTO FOCAL

Uma das referências para conseguir criar regras e diretrizes que permitissem criar uma boa composição foi analisar como a marca IBM lida com este tópico uma vez que tem orientações muito específicas sobre composição e diretrizes que mostram qual a melhor forma de compor as ideias em ilustrações distintas e bem-sucedidas. Uma dessas orientações diz respeito à definição de um ponto focal.

O Ponto focal é o ponto chave da composição que chama a atenção e será o foco da ilustração (Levin, 2017). Neste caso, foi definido que as ilustrações estão limitadas a ter no máximo três pontos focais que são enfatizados através da disposição

dos elementos e do contraste entre as cores. Por exemplo, na figura 34 é possível identificar dois pontos focais.

FIGURA 34
Identificação de dois
pontos focais



TENSÃO VISUAL

Outro aspecto que consideramos relevante para a composição de uma ilustração é a tensão visual — a tensão é criada através da organização dos elementos da ilustração e da sua relação uns com os outros (TCL, 2018).

Durante a realização dos testes de validação do sistema, que serão descritos detalhadamente mais à frente, os utilizadores ao disporem os elementos ilustrativos criavam vários pontos de tensão não intencionais causando uma sensação de desconforto e até conflito visual que não favoreciam as ilustrações. A tensão visual é a sensação que temos quando, por exemplo, vemos um copo de água na ponta de uma mesa. Ver o copo colocado mais próximo da borda provoca um impulso para colocá-lo de volta para o centro, onde o nosso cérebro percebe que é “mais seguro” ele estar em repouso.

Muitas vezes, a tensão não é intencional, como aconteceu por exemplo nos testes de validação, e podemos não perceber que, inconscientemente, foram colocados elementos próximos uns aos outros criando sobreposições estranhas que perturbam a atenção de quem vê ou alinhamentos inconvenientes à boa leitura das ilustrações. Este género de situações pode prejudicar e comprometer a qualidade do trabalho e provocar desconforto

a quem vê. A figura 35 demonstra um exemplo de uma ilustração que tem vários pontos de tensão visual não intencionais. Na figura 36 podemos observar a mesma ilustração mas sem os pontos de tensão que foram identificados anteriormente.

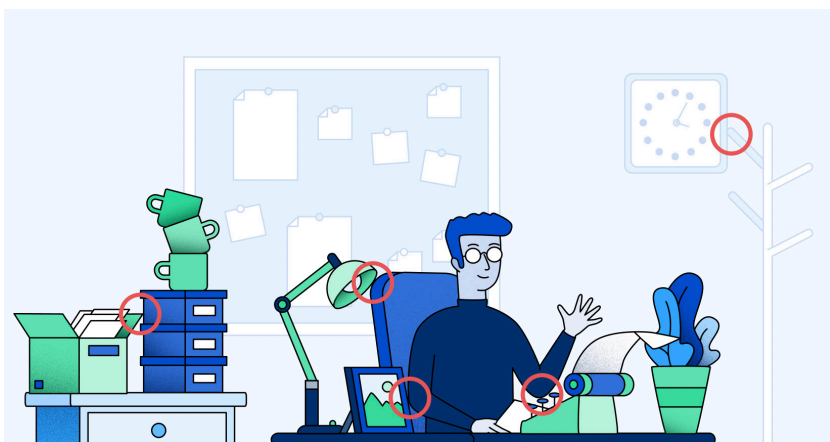


FIGURA 35
Identificação de pontos de tensão não intencionais

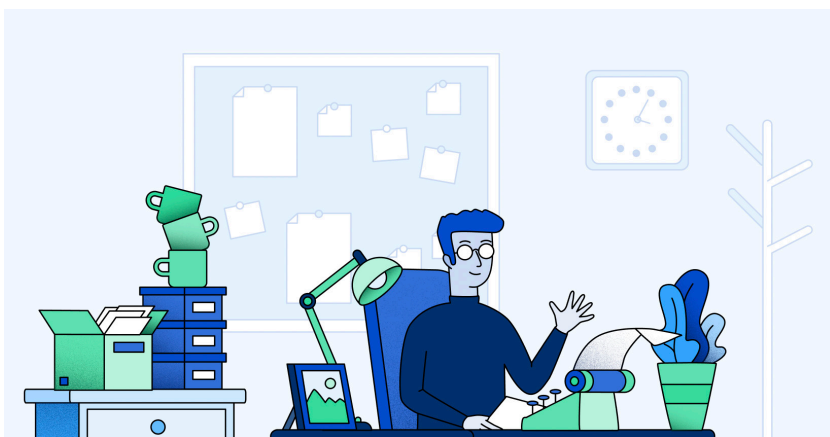


FIGURA 36
Ilustração sem pontos de tensão

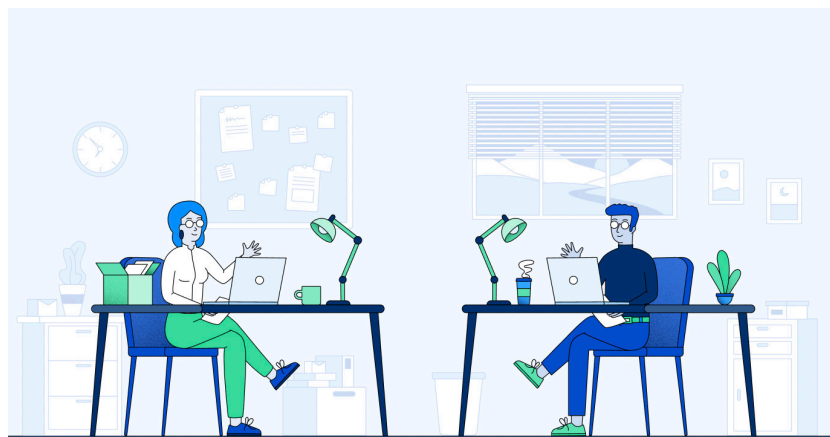
ENQUADRAMENTO

O enquadramento também é um aspecto a ter em atenção pois determina qual será o tamanho dos objetos e das personagens em relação ao ambiente envolvente. Em particular no cinema, o enquadramento é a ação de selecionar uma determinada área da cena utilizando planos que possuem várias classificações — por norma, existe uma aproximação ou afastamento da câmara (Infopédia, 2003).

Ao criar uma ilustração é importante fazer o enquadramento correto de um elemento no espaço circundante.

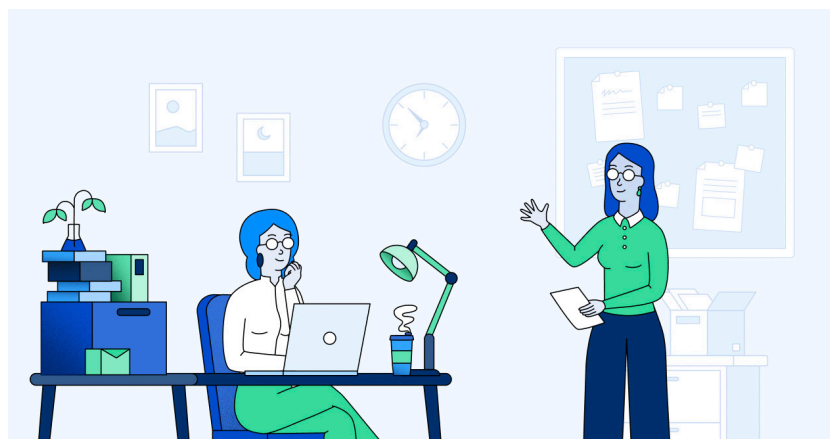
Foram utilizados como uma referência de enquadramento três planos cinematográficos — o plano geral, o plano americano e o plano médio (Vineyard, 2008). A composição da ilustração depende do plano de enquadramento.

FIGURA 37
Plano geral



No plano geral (figura 37), o corpo das personagens aparece por inteiro, dos pés à cabeça, e os objetos têm menos detalhes — desta forma é possível representar ações que requerem o corpo inteiro das personagens e permite descrever com mais detalhe o local onde as personagens se encontram.

FIGURA 38
Plano americano



No plano americano (figura 38), as personagens são enquadradas do joelho para cima, à exceção das personagens que estão sentadas — este é um ótimo plano para mostrar as personagens a interagir.

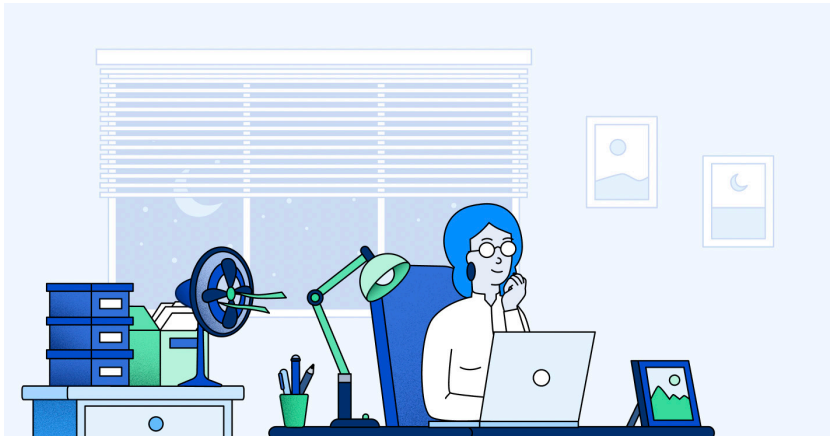


FIGURA 39
Plano médio

No plano médio (figura 39), as personagens são enquadradas da cintura para cima e os objetos são mais pormenorizados.

O objetivo é realçar os detalhes dos objetos e as expressões faciais das personagens.

CAMADAS

Em termos visuais, as ilustrações do sistema contêm elementos que permitem que o olhar seja conduzido de um plano para o outro de uma forma visualmente hierarquizada.

Posto isto, decidimos adotar um método muito utilizado na composição fotográfica que é chamado de “camadas”.

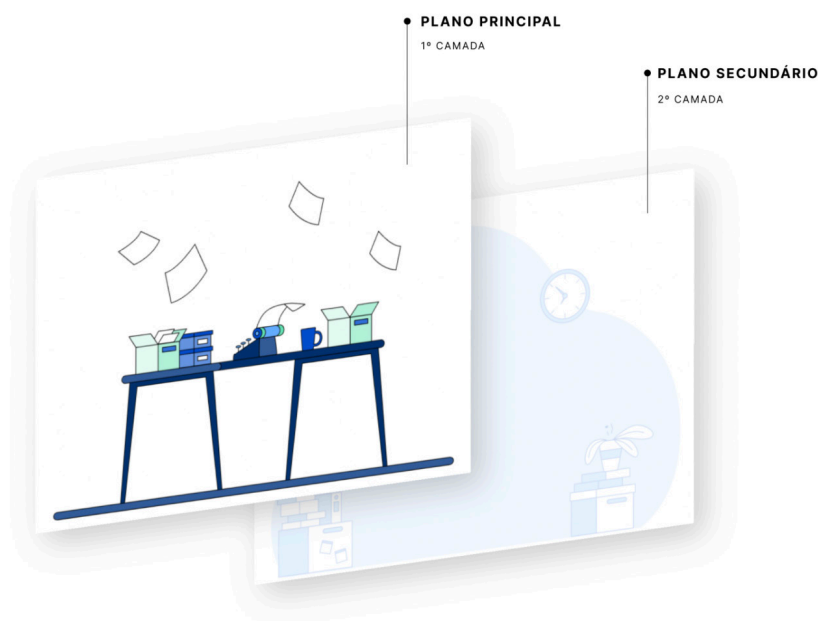


FIGURA 40
Camadas presentes nas ilustrações do sistema

Esta técnica de composição implica o uso do plano principal e do plano secundário para que todas as camadas da ilustração trabalhem juntas, para compor um ambiente abrangente e com profundidade (Gibson, 2020).

As camadas podem ser imaginadas como uma pilha de acetatos transparentes que todos juntos formam uma imagem e têm a finalidade de organizar a composição por elementos que se sobrepõem uns aos outros. A primeira camada é onde se passa a ação principal da ilustração e garante a transmissão da mensagem. A segunda camada ajuda a enriquecer e a dar profundidade ao ambiente, servindo como suporte à primeira camada (figura 40).

ESCALA E PROPORÇÃO

A escala é o tamanho de um elemento ou a forma como é visto em relação a outros elementos dentro de uma ilustração — é baseada em relações proporcionais entre diferentes elementos.

A proporção é a relação de tamanho comparativa das partes entre si e com o todo de um elemento (Landa, 2011).

No sistema, os elementos da ilustração possuem uma escala realista e são articulados e agrupados em composições onde é procurada uma relação harmoniosa de partes ou elementos dentro de um todo, onde existe reciprocidade de equilíbrio que favorece a harmonia de proporções (figura 41).

FIGURA 41

Relação entre diferentes elemento do sistema



4.1.5 CRIAÇÃO DOS COMPONENTES

Os componentes são um dos principais blocos de construção do sistema de ilustração e a sua reutilização sistemática ajuda a criar consistência visual e funcional entre as ilustrações. Todos os componentes do sistema de ilustração foram desenhados segundo os fundamentos estabelecidos anteriormente com o objetivo de funcionarem em articulação e harmonia, como partes de um todo maior.

Foi criada uma biblioteca de componentes na plataforma Figma, que constitui um repositório centralizado e controlado de componentes para utilização. A biblioteca está dividida em duas categorias: Personagens e Cenários. Cada uma destas categorias está subdividida, respectivamente, em Avatar/Corpo e Objetos/Fundos. As regras e boas práticas em relação aos componentes estão presentes no manual do sistema, que está localizado na plataforma Zeroheight e, que será apresentado mais adiante, nesta dissertação.

BIBLIOTECA DE COMPONENTES

<https://www.figma.com/file/Lyp1EShkd-Z3og2oFbRRmWT/Sistema-de-ilustra%C3%A7%C3%A3o?node-id=0%3A1>

Personagens

As personagens (Figura 42), são um dos tipos de componentes do sistema de ilustração e são representações de figuras humanas.

Durante o processo de criação das personagens foram tidos em consideração vários fatores e preocupações que importa detalhar.

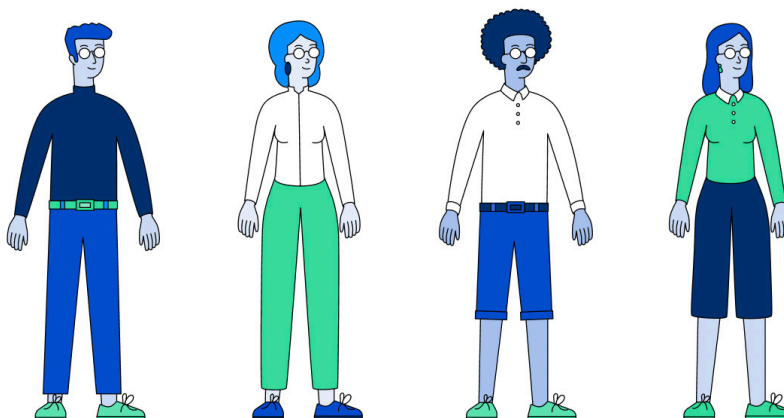


FIGURA 42

Personagens-padrão do sistema de ilustração

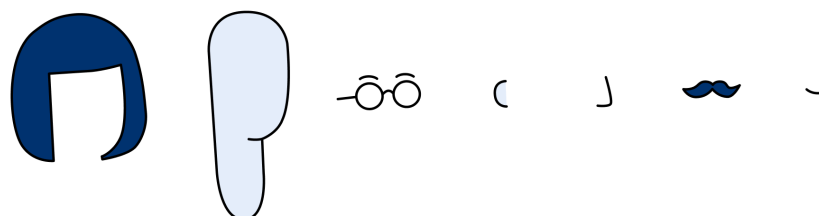
A criação de ilustrações mais diversificadas e inclusivas é uma oportunidade de garantir uma experiência mais acolhedora e agradável. No entanto, segundo Trace Byrd (2019), diretor de arte da rede social *Facebook*, uma ilustração diversa pode deixar de ser inclusiva. Byrd considera que “a diversidade é mais quantitativa (por outras palavras, o número de pessoas numa empresa, numa equipa ou numa ilustração), e que a inclusão diz mais respeito à forma como as pessoas representadas se sentem. Estar representado é uma coisa. Sentir que se pertence é outra. Este conceito não é novo. Saber que a diversidade é apenas uma parte da equação desafia-nos a pensar mais profundamente sobre as histórias que queremos contar através das ilustrações”.

”Everyone in an illustration should feel productive, creative, and collaborative. No one illustration is going to make or break the brand, but added together, these decisions define who feels included by our brand.”

— TRACE BYRD (2019)

Neste sentido, uma das preocupações que surgiu foi em relação à diversidade de características físicas das personagens passíveis de serem criadas com os componentes disponibilizados pelo sistema. Foram desenhados elementos que permitem moldar personagens novas combinando partes diferentes do corpo e estruturando os diferentes elementos que a biblioteca oferece para criar avatares novos que se enquadrem com a personagem que se pretende criar (Figura 43). Quando se trata de desenhar várias personagens e representar traços significativos, sem cair no estereótipo, pode ser um desafio.

FIGURA 43
Componentes que permitem criar novos avatares para as personagens



Nas primeiras ilustrações, os tons de pele mais claros eram representados pela cor laranja enquanto os tons de pele mais escuros eram pela cor azul escura. Foi então feita uma reflexão em relação à abordagem inicial e, embora tenha sido testada toda uma gama de tons de pele diferentes, incluindo tons de pele realistas, os tons de pele não realistas acabaram por se mostrar mais adequados por evitarem eventuais desigualdades de representatividade. Ficou definido um único de azul, em que são aplicadas as suas variantes tonais na pele da personagem (Figura 44).

Ainda que seja uma paleta limitada, existe a possibilidade de criar contraste suficiente para que possamos identificar as diferenças no tom de pele. Ter a capacidade de mostrar tons de pele diferentes não resolve tudo, mas revelou-se uma base mais sólida sobre a qual podem ser construídas ilustrações mais inclusivas e diversificadas.

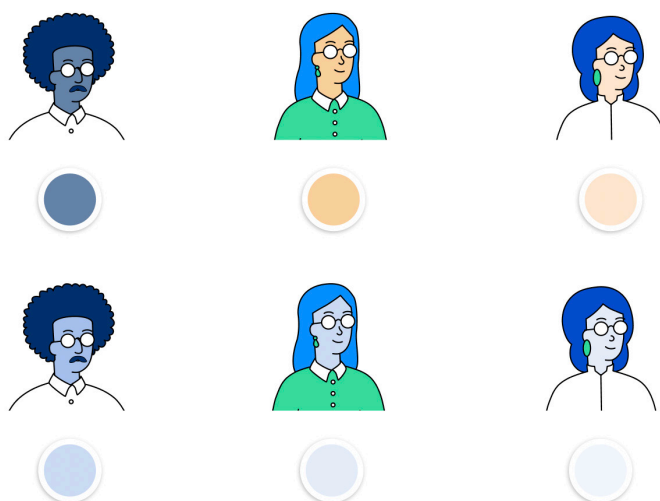


FIGURA 44
Tom de pele das personagens (versão inicial e versão final)

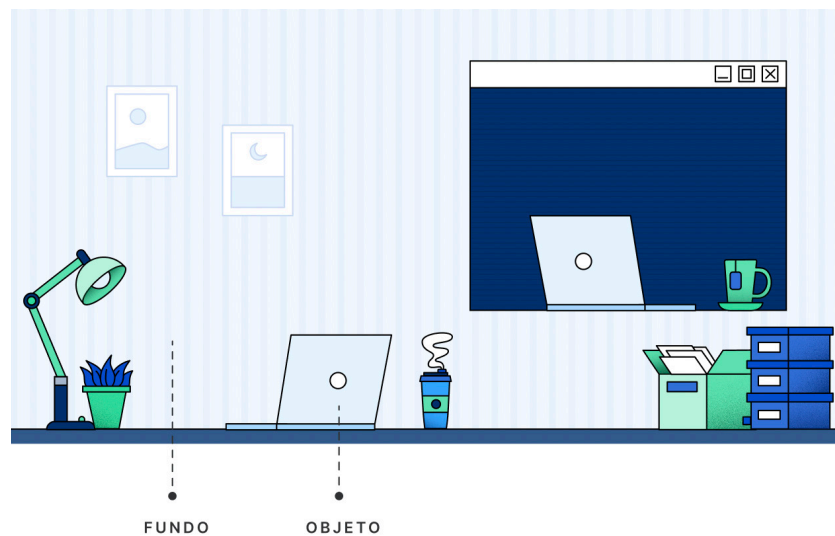
Outra preocupação foi representar sempre o mesmo número de géneros nas ilustrações. Inicialmente foram criadas apenas três personagens: duas do género masculino e uma do género feminino notando-se um desequilíbrio numa altura em que estabelecer a igualdade é um dos principais desafios que a sociedade enfrenta no mundo do trabalho.

O sistema de ilustração desenvolvido tenta desempenhar a sua parte na promoção de um ambiente de trabalho inclusivo e igualitário.

Cenários

Os cenários (Figura 45) são um dos componentes do sistema de ilustração — são um conjunto de elementos (objetos e fundos) que compõem o espaço onde acontece a ação da ilustração. Foram pensados para serem facilmente reconhecidos e darem a ilusão de que as personagens existem num mundo de trabalho aproximado ao real.

FIGURA 45
Exemplo de um cenário
de escritório



Os fundos são a base dos cenários e ajudam a criar contexto cénico aos objetos e às personagens do sistema, num ambiente relativamente delimitado. Os objetos que foram criados são elementos que conseguimos identificar facilmente no nosso dia a dia — foram desenhados com proporções e características realistas para que sejam facilmente identificados e ajudam a contextualizar a situação ilustrada. Durante o processo de criação dos cenários foi sentida a necessidade de utilizar como referência visual objetos reais para que os detalhes fossem o mais aproximado possível à realidade. Cada objeto tem um propósito: existem objetos que foram desenhados com o objetivo de criar cenários mais tecnológicos, organizados, alegres e modernos — como é o caso do computador ou das flores; Outros objetos foram desenhados para criar cenários mais antiquados, desvitalizados e tristes — como é o caso da máquina de escrever ou da planta murcha.

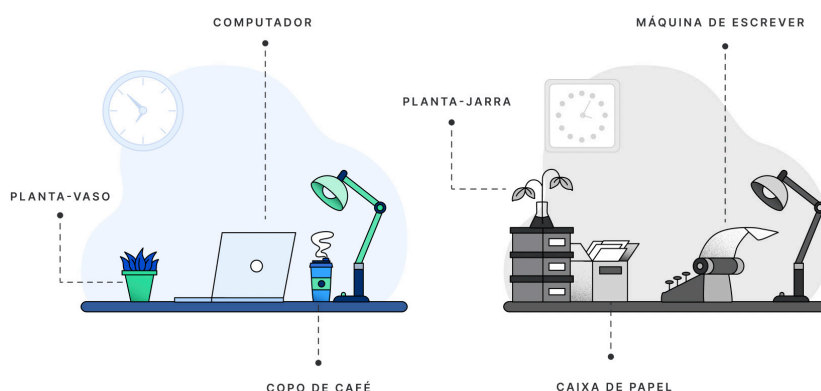


FIGURA 46
Exemplos de objetos

Atualmente, os objetos que foram desenhados para o sistema são mais genéricos (Figura 46), no entanto, um dos objetivos para o futuro é conseguir-se refletir neles alguma cultura material.

É importante continuar a trabalhar ativamente para criar mais personagens e cenários que consigam refletir uma filosofia de narrativa inclusiva. Ambiciona-se neste projeto virem a criar-se ilustrações que sejam tão diversificadas como no mundo real.

Isto exige trabalhar a representação de diferentes culturas, expressões de género, idades, tipos de físico, entre outras. Conseguir criar ilustrações inclusivas e diversificadas é um processo desafiante e promete ser um interessante caminho a percorrer.

CULTURA MATERIAL

Está relacionada com os propósitos que os objetos têm para um povo ou uma cultura.

BIBLIOTECA DE COMPONENTES

<https://www.figma.com/file/Lyp1EShkdZ3og2oFbRRmWT/Sistema-de-ilustra%C3%A7%C3%A3o?node-id=0%3A1>

Materialização da biblioteca de componentes

Como referido anteriormente, a plataforma escolhida para criar a biblioteca de componentes foi o Figma — é uma ferramenta de design de interfaces na qual todo o trabalho é feito online permitindo que várias equipas trabalhem no mesmo projeto com acesso em tempo real a todas as alterações feitas nos ficheiros — desta forma, é possível criar uma biblioteca de componentes partilhada e, sobretudo, atualizada.

ESTRUTURA DOS COMPONENTES

À medida que vão sendo criados novos componentes e se vai construindo o sistema de ilustração, vão sendo também criados componentes semelhantes entre si, que pertencem à mesma família, mostrando apenas pequenas diferenças. São então consideradas variações de um tipo de componente — por exemplo, o componente planta da categoria ‘objetos’ tem como variação: planta-jarra, planta-taça e planta-vaso, como podemos observar na Figura 47. Cada variação de componente é caracterizada por ter várias propriedades e os seus respectivos valores, de forma a personalizá-los.

FIGURA 47

Variações do componente planta



As propriedades são os aspectos variáveis de um componente. Por exemplo: as propriedades do componente ‘planta’ podem ser tamanho, paleta, etc.

Valores: Os valores são as diferentes opções disponíveis para cada propriedade. Por exemplo: a propriedade tamanho do componente ‘planta’ pode ter como valores pequeno, médio e grande.

Existem dois tipos de componentes no Figma: os componentes mestre e as instâncias dos componentes.

O componente mestre é criado quando um elemento é transformado num componente e são definidas as propriedades desse mesmo componente e os respectivos valores (Figura 48).

A instância é uma cópia do componente mestre que pode ser reutilizada em diferentes composições (Figura 49). As instâncias são vinculadas a componentes mestres e quando é feita uma alteração num componente mestre, essa mesma alteração é automaticamente aplicada à instância. No painel de camadas, é possível identificar quais os elementos que são componentes principais e quais é que são instâncias. Os componentes principais usam um ícone de quatro losangos roxos e as instâncias usam um único ícone de losango.

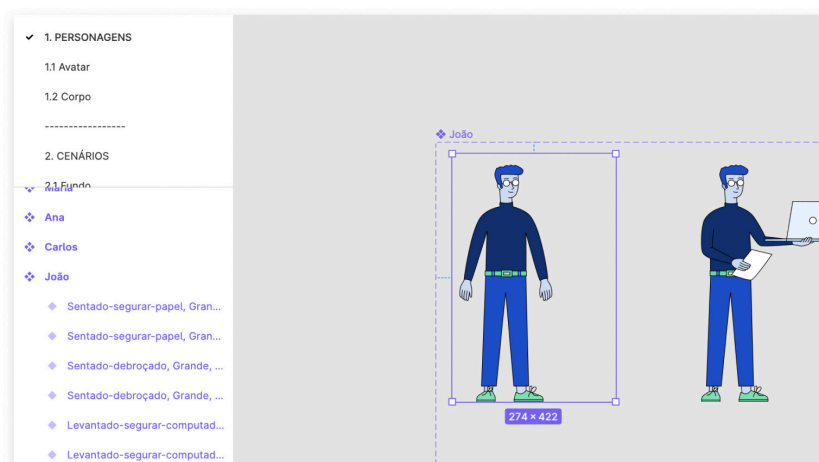


FIGURA 48
Exemplo de um componente mestre

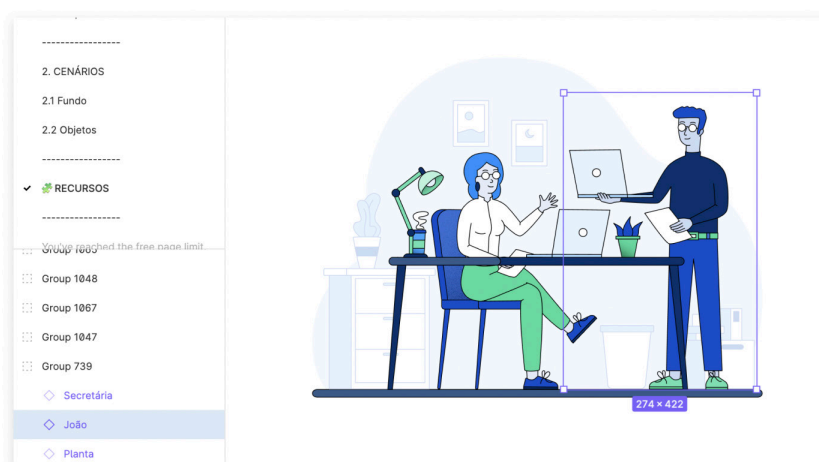


FIGURA 49
Exemplo de uma instância de um componente mestre

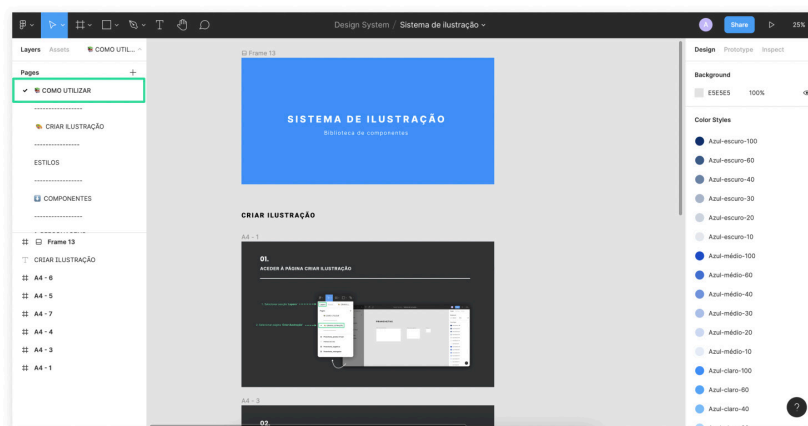
ORGANIZAÇÃO DA BIBLIOTECA

A biblioteca está organizada em quatro seções principais.

Na primeira seção, “Como utilizar” é feita uma pequena apresentação da biblioteca na qual é explicada, de uma forma muito geral, como criar e exportar novas ilustrações (Figura 50).

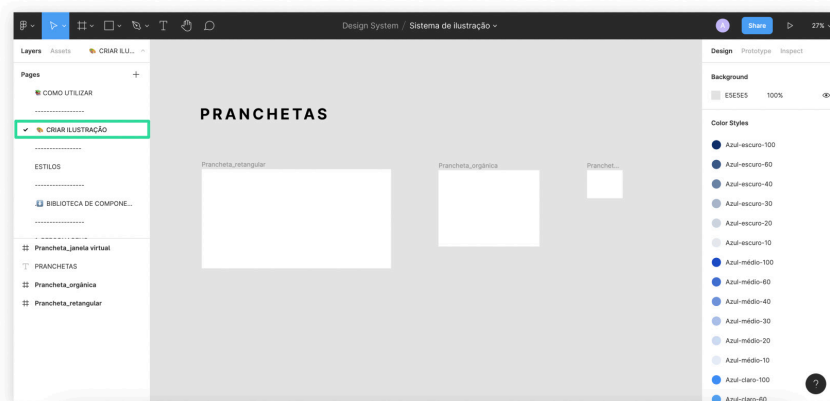
Foi considerado importante criar esta secção caso algum utilizador não esteja familiarizado com a plataforma.

FIGURA 50
Secção ‘Como utilizar’



A seguinte secção, “Criar ilustração” é o local indicado para criar as novas ilustrações. É necessário escolher uma das pranchetas que estão disponíveis para definir o tamanho e a área limite da composição (Figura 51).

FIGURA 51
Secção ‘Criar ilustração’



Após escolher a prancheta, deve ser selecionada a página “Assets” para poder criar a composição com os componentes que estão disponíveis no sistema. É nesta página que estão as instâncias dos componentes mestre (Figura 52).

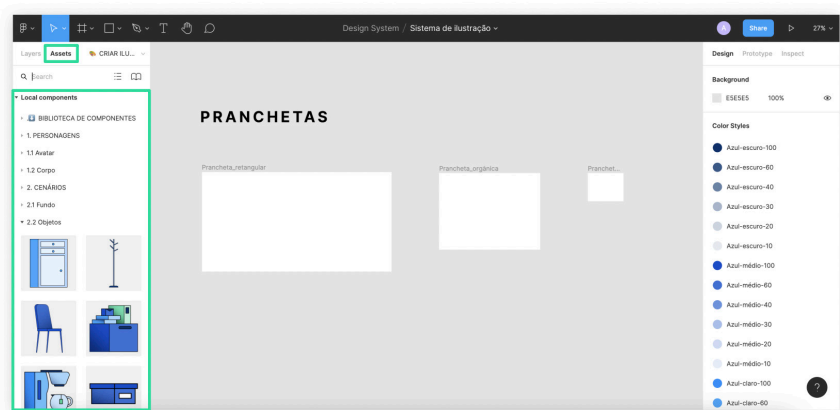


FIGURA 52
Página 'Assets'

Recuando para a página das “Layers”, a seguinte secção é a dos componentes mestre do sistema de ilustração. Esta secção está dividida em duas categorias: personagens e cenários, que estão divididas respectivamente em: avatar/corpo e objetos/fundo.

No total foram criados cerca de 1800 componentes mestre (Figura 53).

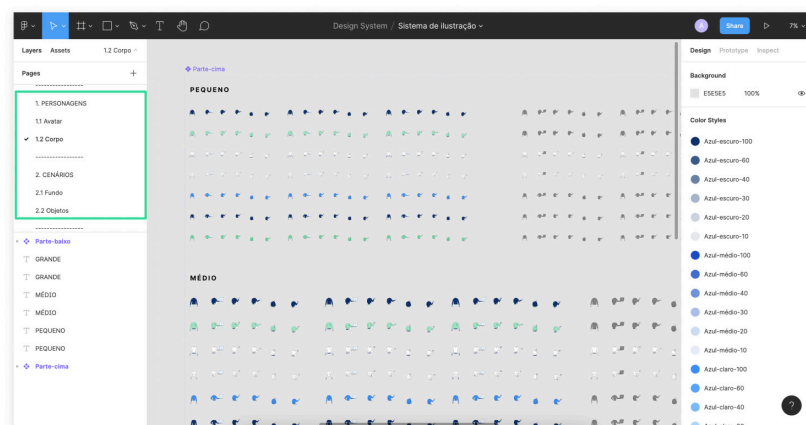
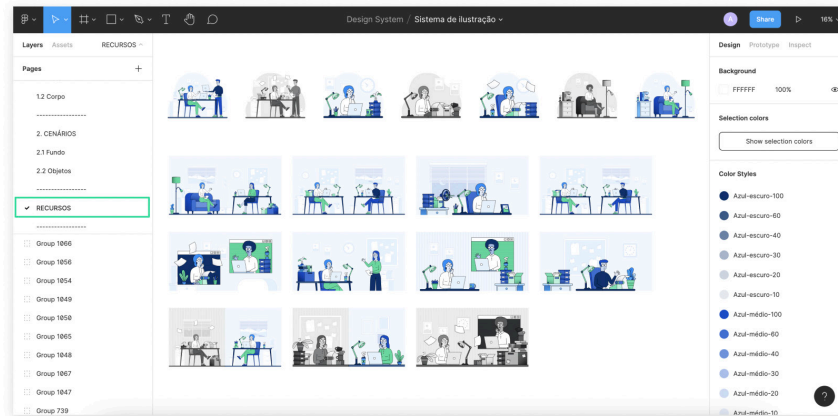


FIGURA 53
Secção 'componentes'

A última secção da biblioteca é a dos “Recursos” — o sistema disponibiliza um conjunto de ilustrações já prontas a serem utilizadas. É só escolher qual das ilustrações que foram criadas se pretende utilizar e, de seguida, exportá-la no formato mais adequado (Figura 54).

FIGURA 54
Secção 'Recursos'



4.1.6 SELEÇÃO DOS CANAIS DE COMUNICAÇÃO

Depois de definidos os elementos que compõem as ilustrações, foi importante pensar os suportes em que as ilustrações seriam aplicadas. Ficou definido que, para esta primeira iteração do sistema, as ilustrações seriam aplicadas apenas nos canais de comunicação digitais. As regras e boas práticas que foram criadas em relação à aplicação de ilustrações nos canais de comunicação estão presentes no manual do sistema, que se encontra localizado na plataforma Zeroheight e, que, será explicado mais adiante nesta dissertação.

Os canais de comunicação são um dos meios que a empresa utiliza para criar uma relação mais forte com os seus clientes e estabelecer novos contactos — estar disponível para o público em diversos canais é fundamental para a divulgação de informações, serviços e produtos e também para a estratégia de *marketing*. Com o desenvolvimento e evolução da tecnologia, muitos clientes começaram a privilegiar os canais digitais por serem meios práticos para contactar a empresa, por exemplo através do *e-mail*, *website*, *blog* e redes sociais (Lacerda, 2020).

A utilização de ilustração nestes canais é um fator de destaque uma vez que ajuda a chamar a atenção, mostrando um lado mais lúdico e humanizado, dando vivacidade e visualidade à personalidade da marca.

A maioria dos sistemas de ilustração que foram analisados não incluíam uma secção específica para os vários canais de comunicação onde a ilustração seria aplicada — o sistema de ilustração da Atlassian possui apenas uma secção separada dedicada às diretrizes de *marketing*. Nesse sentido, achamos importante dedicar uma secção às boas práticas da aplicação das ilustrações nos diferentes canais de comunicação de forma alcançar uma experiência positiva/agradável e, acima de tudo, coerente.

Redes sociais

As redes sociais permitem comercializar os produtos e serviços de uma empresa, oferecendo uma maneira de esta se envolver com aqueles que são já seus clientes e alcançar potenciais novos, ao mesmo tempo que promove a visão, missão, e outros valores importantes para a empresa. A ilustração desempenha um papel importante nas redes sociais da doDOC e ajuda a transmitir as mensagens de uma forma muito mais direta e fácil.

São utilizadas em quase todos os pontos de contacto de forma a apoiar uma narrativa coesa, clara e consistente do início ao fim — dá suporte ao texto e nunca deve perturbar a mensagem principal (Figura 55).

FIGURA 55
Aplicação de ilustração na rede social LinkedIn



Website

Utilizar ilustração no site ajuda a fornecer uma representação visual ou exemplo do que está a ser partilhado/escrito, tornando a mensagem muito mais clara. Esta aplicação no *website* oferece ainda um elemento visualmente forte — muitas empresas utilizam fotos e ilustrações de bancos de imagens para adicionar visualidade aos *websites*. No entanto, por não serem exclusivas e não terem sido criadas de acordo com a marca em questão, podem resultar, num site mais banal e com pouca personalidade da marca (Figura 56 e 57).

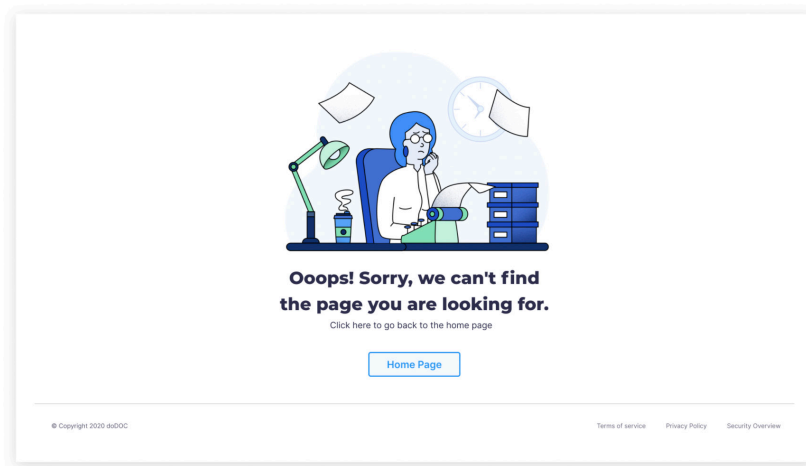


FIGURA 56

Aplicação de ilustrações no *website*

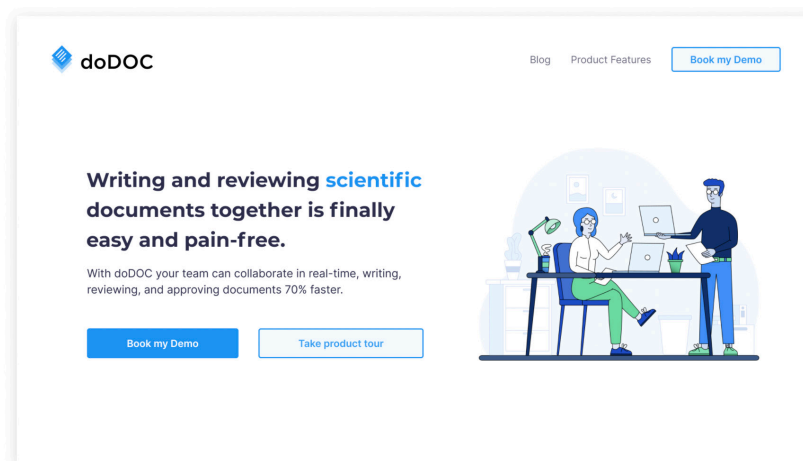


FIGURA 57

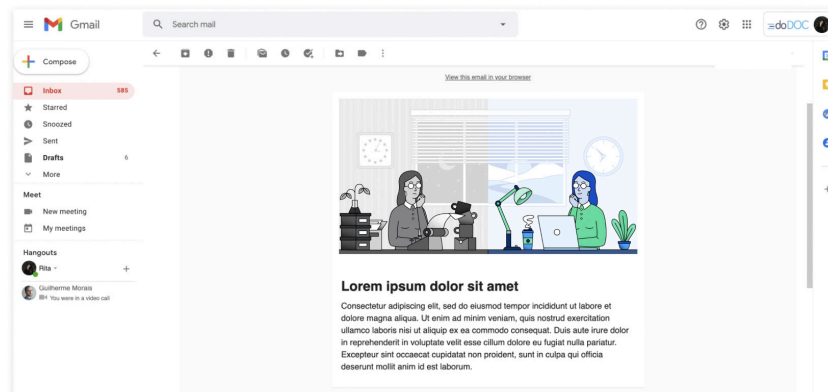
Aplicação de ilustrações no *website*

E-mail

O *e-mail* é um canal projetado para construir relacionamentos e conexões pessoais com o público, onde cada vez mais os profissionais de marketing utilizam o poder das ilustrações para aprimorar os *e-mails*. A doDOC não utiliza ilustrações nos *e-mails*, no entanto, a sua utilização seria uma ferramenta de narrativa que poderia ajudar a valorizar o contacto com o cliente transformando-os em mensagens mais personalizadas e humanizadas (Figura 58).

FIGURA 58

Aplicação de ilustração no *e-mail*



4.1.7 CONSTRUÇÃO DO MANUAL DO SISTEMA

Após estabelecer os fundamentos, criar os componentes e a respetiva biblioteca de componentes e definir quais seriam os canais de comunicação onde as ilustrações seriam aplicadas, foi importante documentar todas as diretrizes que orientassem as escolhas feitas para que o sistema fosse utilizado de uma forma consistente e eficiente.

Nesse sentido, foi desenvolvido o manual do sistema que funciona como um repositório digital responsável por alinhar todas as regras de criação e aplicação das ilustrações — não se limita a explicar o uso específico de cada elemento, mas também deixa claro o que não se deve fazer. É uma ferramenta de referência que explica como uma empresa se apresenta através das ilustrações. A criação deste guia visual tem duas vantagens principais: garante coerência e economiza tempo.

É importante realçar que as regras estipuladas no manual não são inquebráveis — estão em constante evolução e abertas a novas iterações para melhorar o sistema de ilustração. Quando nos referimos às “boas” e “más” práticas, estamos a referir-nos a noções de qualidade apreendidas com a experiência que foi sendo adquirida ao longo do meu percurso académico, e em grande parte dos casos, tendo como referência a experiência de profissionais da área. As regras existem — especialmente as que foram estabelecidas no sistema — como diretrizes que visam alcançar consistência visual nas ilustrações. Como tal, vêm com exceções e podem ser quebradas mas não sem uma consequência. Samara (2014:11) considera que “a consequência de quebrar uma regra pode significar reforçar outra, e pode significar inovar, no contexto certo”, um contexto em que ocorre uma revelação que irá estabelecer ainda outra regra.

Para Samara (2014:11) é assim que funciona a criatividade humana — por exemplo, no caso dos testes, que serão abordados mais à frente nesta dissertação, o facto dos utilizadores quebrarem algumas regras fez com que outras necessitassem de ser repensadas tendo, inclusivamente, sido criadas regras novas. É importante haver revisões periódicas às diretrizes para que o sistema se adapte à medida que a marca evolui.

Estruturação de entrevistas

Embora seja possível identificar um conjunto de projetos que fazem esta articulação entre ilustração e sistemas de design, a exploração deste tema é, ainda, pouco comum, tendo-se verificado uma grande escassez de documentação sobre o assunto. Posto isto, surgiu a necessidade de explorar diferentes opiniões e experiências de profissionais que trabalham na área de ilustração e que fazem uso destes sistemas. O objetivo era encontrar soluções para alguns dos problemas identificados durante a criação do manual do sistema.

Para além dos sistemas que foram explorados durante o estudo do estado da arte, foi identificado um conjunto de sistemas de ilustração, que consideramos pertinentes, e os seus respectivos criadores:

SISTEMA DE ILUSTRAÇÃO DO SLACK - ALICE LEE

Alice Lee é uma ilustradora freelancer que desenvolveu sistemas de ilustração para empresas como Automattic (WordPress), Wealthfront, Facebook, internamente para a Dropbox (Carousel, Mailbox e Dropbox), e Slack. Este último é um dos seus trabalhos mais conhecidos — a ilustradora publicou um artigo onde explica o seu processo de trabalho na criação do sistema de ilustração para a plataforma Slack (o Slack é uma plataforma de comunicação interna com funcionalidades que remetem para um *chat*, mas com mais capacidade de interação entre os participantes)

PLUGIN BLUSH — PABLO STANLEY

Pablo Stanley, designer na empresa inVision, foi o criador de uma biblioteca de ilustrações vetoriais gratuitas no final de 2018 chamada Humaaans. Criou também um *plugin* chamado Blush para a plataforma Figma, que permite utilizar ilustrações de diferentes artistas. É possível personalizar cada elemento de uma ilustração para criar as suas próprias composições.

”O objetivo é tornar a ilustração mais acessível a todos e, ao mesmo tempo, defender os ilustradores e a sua importância nas experiências digitais”

— PABLO STANLEY (2020)

BONNIE KATE WOLF

Bonnie Wolf é ilustradora e designer de ícones na empresa Design x Us e o seu trabalho está muito focado na criação de sistemas de ilustração. Em 2020 deu uma conferência sobre sistemas de ilustração e de como criar, de uma forma muito resumida, uma biblioteca de ilustrações: “*Creating illustration Systems that Work for Everyone - OpenTable*”.

Os criadores dos sistemas foram contactados através de um *e-mail* — as entrevistas seriam um passo muito importante para recolher informação e validar algumas ideias — no entanto, até à data, não obtivemos nenhuma resposta. As perguntas que foram estruturadas para as entrevistas podem ser consultadas no anexo B.

Materialização do Manual

No decorrer do processo de documentação dos vários elementos inerentes ao sistema, surgiram algumas dúvidas em relação à forma como a documentação seria disponibilizada.

Era importante pensar na forma, como posteriormente, as diferentes equipas da empresa iriam aceder aos materiais e recursos. Isto levou-nos a questionar qual seria a forma mais eficiente e prática de o fazer. A solução que melhor respondeu ao problema foi a de criar o manual na plataforma Zeroheight— foram testadas diferentes abordagens como, por exemplo, a plataforma Notion ou o Figma, no entanto não tinham todos os recursos para disponibilizar a documentação de uma forma fácil e eficiente.

O Zeroheight permite criar manuais para diversos tipos de sistemas de design e disponibilizá-los no formato de um *website* — esta abordagem não só permitiu otimizar imenso tempo, como também, manter sempre todos os conteúdos atualizados em tempo real. Um dos valiosos recursos que o Zeroheight disponibiliza é a possibilidade de conseguir sincronizar os ficheiros do Figma com o *website*, ou seja, sempre que um componente ou estilo é alterado na biblioteca de componentes, que está alocada na plataforma Figma, esse componente é automaticamente atualizado no *website*.

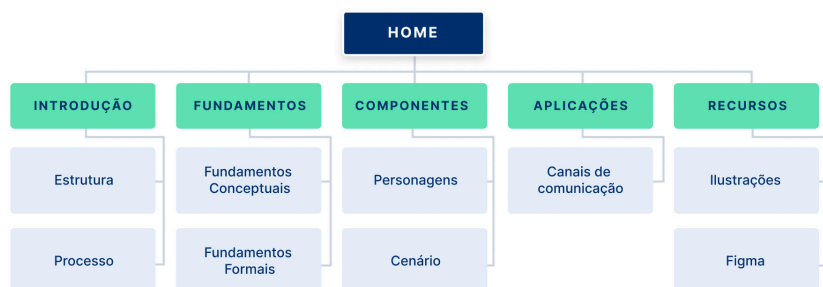
MANUAL DO SISTEMA

<https://zeroheight.com/380b71a8c>

A fim de iniciar processo de desenvolvimento do *website* na plataforma Zeroheight, um dos principais objetivos foi o de que a experiência do utilizador fosse tão simples e intuitiva quanto possível. Foi necessário criar uma estrutura de organização da informação do *website* para que, posteriormente, o utilizador conseguisse compreendê-lo com facilidade.

Quando se projeta um *website*, o processo de determinar o que são os diferentes elementos que o constituem e onde e como devem ser incluídos pode ser uma tarefa complexa. O seguinte diagrama representa a organização hierárquica do manual (Figura 59).

FIGURA 59
Diagrama de organização do manual do sistema



SECÇÃO INTRODUÇÃO

Na secção de Introdução (Figura 60) é apresentado ao utilizador a estrutura e organização do sistema. São ainda disponibilizados os diferentes processos de criação de composições ilustrativas e de componentes, e o processo de exportação das composições finais.

FIGURA 60
Secção Introdução



SECÇÃO FUNDAMENTOS

A presente secção está dividida em fundamentos conceptuais e fundamentos formais. Nos fundamentos conceptuais (Figura 61) é feita uma breve introdução à marca — sobre a visão e missão da doDOC, os valores que a regem e a sua voz e personalidade — são apresentados os princípios através dos quais a marca se quer fazer representar através das ilustrações e, por fim, é explicado de uma forma muito sucinta o estilo adotado para ilustrações.

Nos fundamentos formais (Figura 62) são apresentados os elementos visuais necessários para criar as ilustrações — foram explicados anteriormente neste relatório — e as respectivas regras e boas práticas.

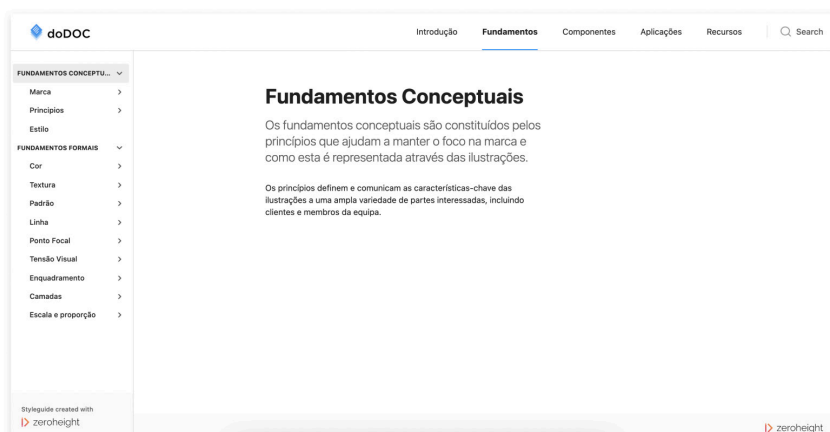


FIGURA 61
Secção Fundamentos conceptuais



FIGURA 62
Secção Fundamentos formais

Foi considerado como importante realçar a forma como cada elemento dos fundamentos formais foi organizado no *website*.

À exceção do elemento cor (Figura 63) que devido ao papel que tem nas ilustrações e à forma como é aplicado tem uma estrutura diferente, todos os restantes elementos têm sempre duas subsecções: Visão Geral e Boas Práticas (Figura 64).

Na Visão Geral é feita uma breve introdução do elemento em questão e é explicado como este deverá ser inserido nas ilustrações. Na secção Boas Práticas são apresentadas as práticas aconselhadas e desaconselhadas de aplicação desse mesmo elemento nas ilustrações — foram utilizados exemplos visuais como referência.

FIGURA 63
Organização do elemento cor

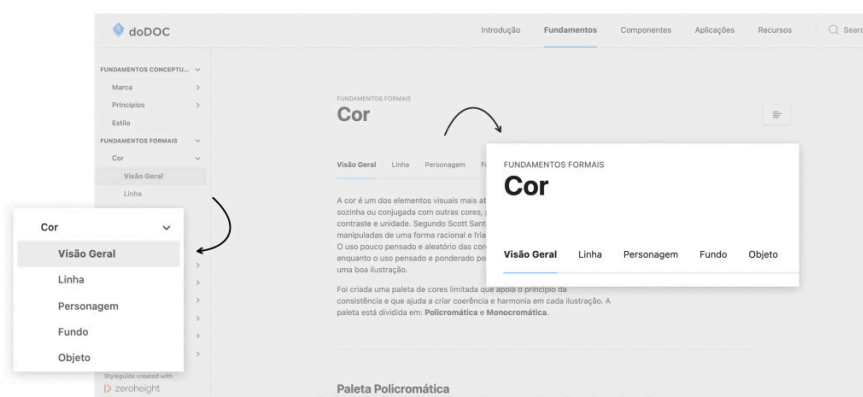
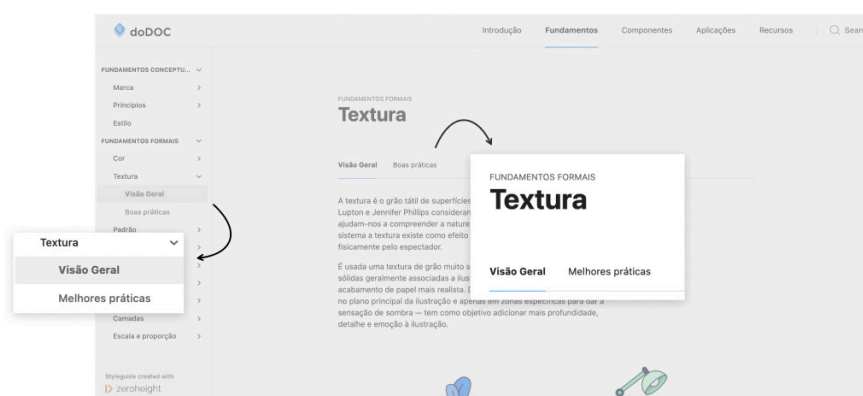


FIGURA 64
Exemplo de organização dos restantes elementos



SECÇÃO COMPONENTES

A secção dos componentes (Figura 65) está dividida em duas categorias distintas: Personagens e Cenários. Cada uma destas categorias está subdividida respectivamente em Avatar/Corpo e Objetos/Fundos. Estes componentes, tal como os fundamentos, já foram também documentados nesta dissertação, no entanto, as regras e as boas práticas encontram-se descritas de forma detalhada nesta secção do manual.



FIGURA 65
Secção Componentes

Cada categoria dos componentes tem sempre três subsecções: Visão Geral, Componentes e Boas Práticas. Na Visão Geral é feita uma breve introdução e são explicadas as propriedades comuns a todos os elementos dessa categoria — numa futura iteração está prevista a inclusão das especificidades individuais de cada componente.

Foi ainda definido um componente de cada categoria, como por exemplo: no caso das personagens foi utilizado como referência o componente Personagem-Ana (Figura 66).

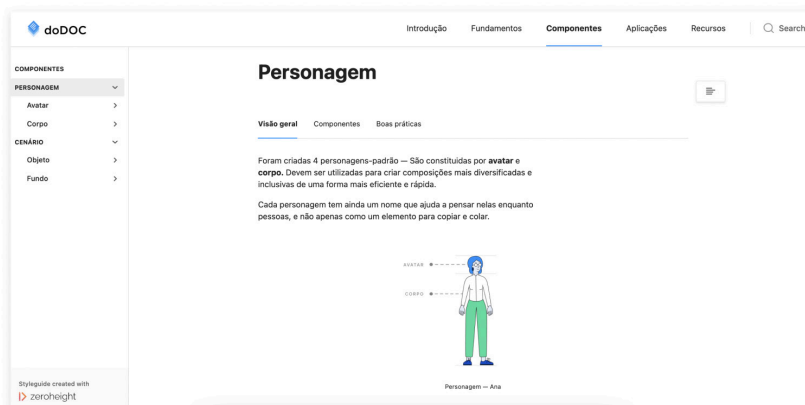
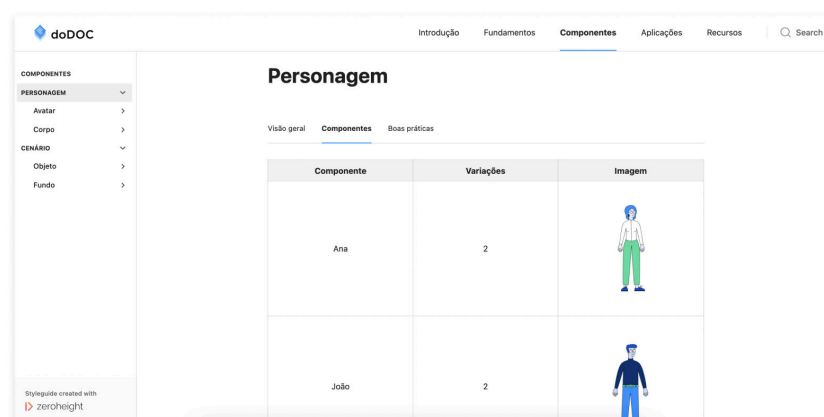


FIGURA 66
Exemplo de como estão organiza-
dos os componentes

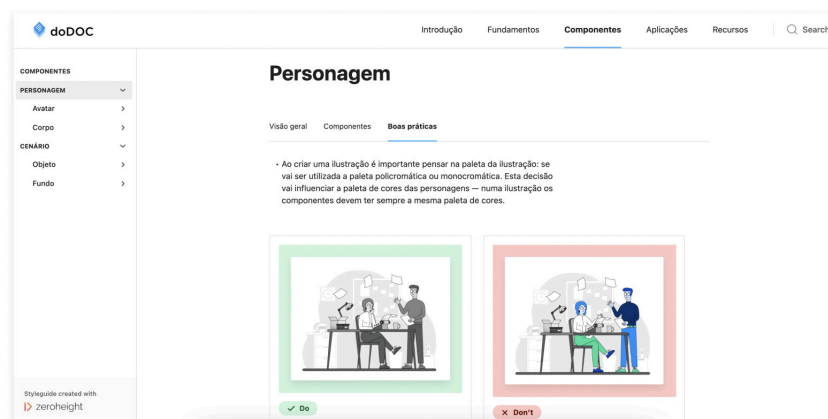
Inicialmente, estava prevista a inserção de todos os componentes e das suas respectivas regras, no entanto, após alguma reflexão, conclui-se que esta não era a melhor abordagem, uma vez que as regras das propriedades são comuns a todos os componentes tornando a sua apresentação repetida desnecessária. Nesse sentido, a solução encontrada para se inserirem os componentes no manual foi criar a subsecção Componentes — é exibida uma tabela com todos os componentes existentes nessa categoria e o respetivo número de variações que cada uma delas disponibiliza (Figura 67).

FIGURA 67
Subsecção Componentes



Na subsecção Boas Práticas são identificadas as boas e as más práticas de aplicação de cada tipo de componente — foram utilizados exemplos visuais como referência (Figura 68).

FIGURA 68
Subsecção componentes Boas práticas



SECÇÃO APLICAÇÕES

Na secção aplicações (Figura 69), são apresentados os canais de comunicação onde as ilustrações serão aplicadas — nesta primeira iteração do sistema, ficou definido que as ilustrações serão apenas aplicadas em canais digitais.

Assim como nos fundamentos, existem duas subsecções: Visão Geral e Boas Práticas (Figura 70).

Na visão geral, é feita a introdução do canal de comunicação em questão, onde é explicado como as ilustrações devem ser aplicadas.

Na subsecção Boas Práticas estão identificadas as boas e as más práticas ao criar as ilustrações para o canal de comunicação — foram utilizados nestes exemplos visuais como referência.



FIGURA 69
Secção Aplicações

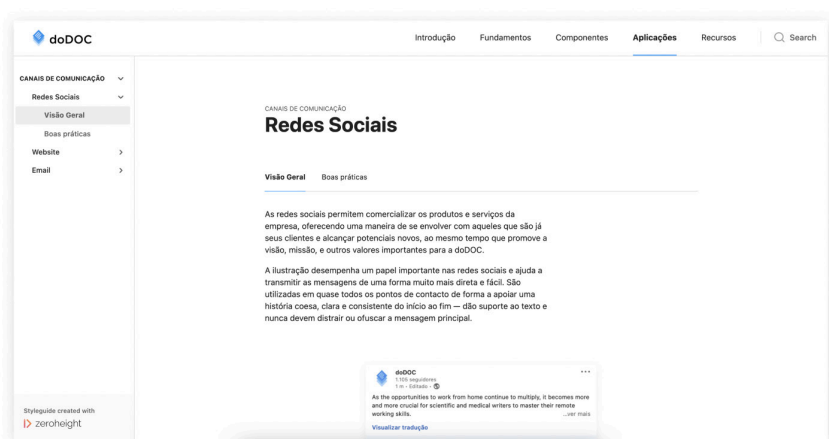


FIGURA 70
Exemplo de um canal de comunicação

SECÇÃO RECURSOS

Esta é a última secção do sistema onde são apresentados os recursos que o sistema disponibiliza: um conjunto amplo de ilustrações já finalizadas e exportadas no formato PNG para transferência (Figura 71).

É ainda disponibilizado um *link* de acesso à plataforma Figma onde se encontra a biblioteca de componentes e onde podem ser criadas as novas ilustrações e componentes — foi disponibilizado um vídeo explicativo onde é utilizada uma personagem-padrão e é criado um cenário de raiz (Figura 72).

FIGURA 71
Subsecção Ilustrações

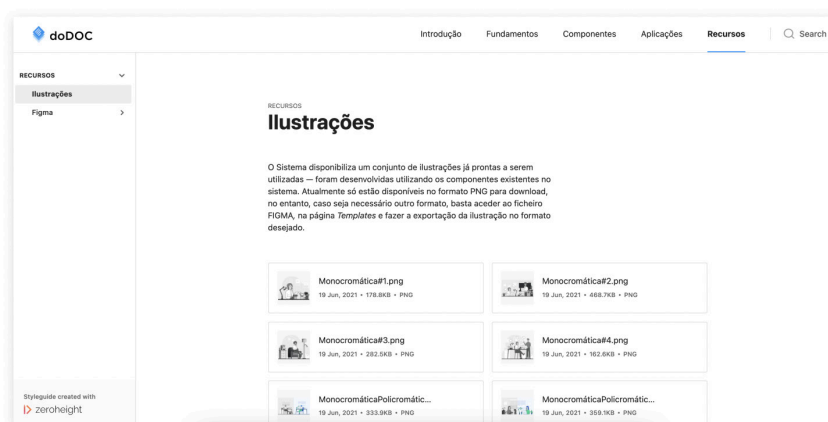
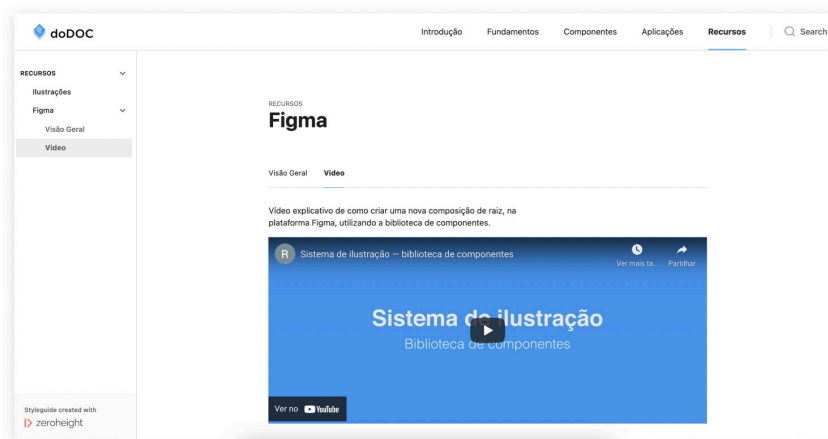


FIGURA 72
Subsecção Figma



4.1.7 METODOLOGIA

A definição da metodologia foi uma parte decisiva no processo e possibilitou a sistematização dos métodos e técnicas necessárias para a criação do sistema de ilustração que se pretendia que fosse coerente e robusto.

O sistema de ilustração utiliza os princípios do *Atomic Design* (Figura 73) para estruturar e organizar o conteúdo — esta metodologia foi criada por Brad Frost (2016) e procura fornecer orientações na construção de sistemas de design de uma forma mais clara e com uma ordem e hierarquia. Está fundamentada na Química e no estudo da composição da matéria. O universo é feito de um conjunto fixo de elementos — conhecido como a tabela periódica dos elementos — que têm propriedades fixas que os definem. Por exemplo, oxigénio e hidrogénio por si só são átomos com propriedades independentes. No entanto, quando esses elementos são combinados, criam moléculas, que assumem as suas próprias características. No caso do hidrogénio e do oxigénio, o emparelhamento dos dois átomos cria o que conhecemos como molécula de água (Rae, 2020).

Esta percepção da forma como diferentes elementos menores (átomos), podem ser conjugados, criando elementos maiores (moléculas) aproxima-se muito do mundo do design e dos diversos recursos que usamos para estruturar sistemas de design.



FIGURA 73
Metodologia *Atomic Design*

Embora o princípio original tenha uma hierarquia complexa, para esta primeira iteração do sistema, foi desenvolvida uma versão simplificada. No futuro, o objetivo é desenvolver uma versão mais completa à medida que o sistema vai evoluindo e nele vão sendo feitas novas iterações

PRIMEIRO NÍVEL — ÁTOMOS

Os fundamentos são os átomos do sistema. Assim, como os átomos na natureza, também os átomos do sistema podem ter propriedades diferentes muito diferentes que determinam a sua natureza única.

Exemplo: Aspectos gerais como cor, composição, forma, escala, traço, etc. são características das ilustrações utilizadas nos níveis seguintes.

SEGUNDO NÍVEL — MOLÉCULAS

As moléculas são grupos de átomos ligados entre si e são as menores unidades fundamentais de uma composição. Assumem as suas próprias propriedades e servem como espinha dorsal do sistema de ilustração.

Exemplos: componentes — avatar, corpo, objetos e fundos

TERCEIRO NÍVEL — ORGANISMOS

As moléculas fornecem blocos de construção que podem ser combinados para formar organismos. Os organismos são grupos de moléculas que formam um elemento distinto e relativamente complexo de uma ilustração — por exemplo: um conjunto de objetos (moléculas) formam um cenário (organismo).

Exemplos: componentes — personagens e cenários

QUARTO NÍVEL — ECOSISTEMAS

Um ou mais organismos agrupados formam a última camada: ecossistemas — são o local onde todos os organismos coabitam — consistem principalmente em grupos de organismos unidos para criar a composição final. É aqui que começam a ver-se os componentes encaixarem uns nos outros e a serem vistos como um todo.

Exemplos: composições ilustrativas finalizadas.

Seguir os princípios da metodologia *Atomic Design* (Figura 74 e 75) permitiu criar uma estrutura que guiasse a construção do manual do sistema e da biblioteca de componentes:

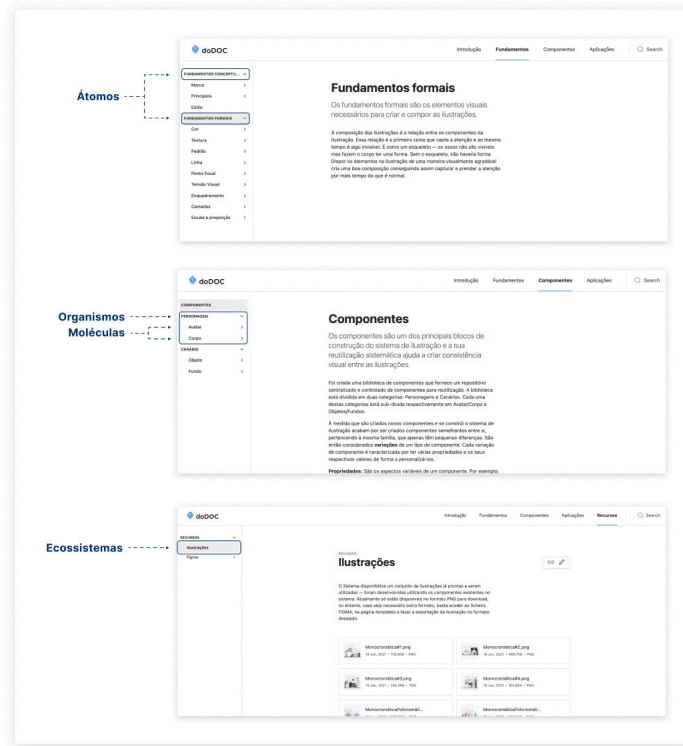


FIGURA 74
Metodologia *Atomic Design* aplicada ao manual

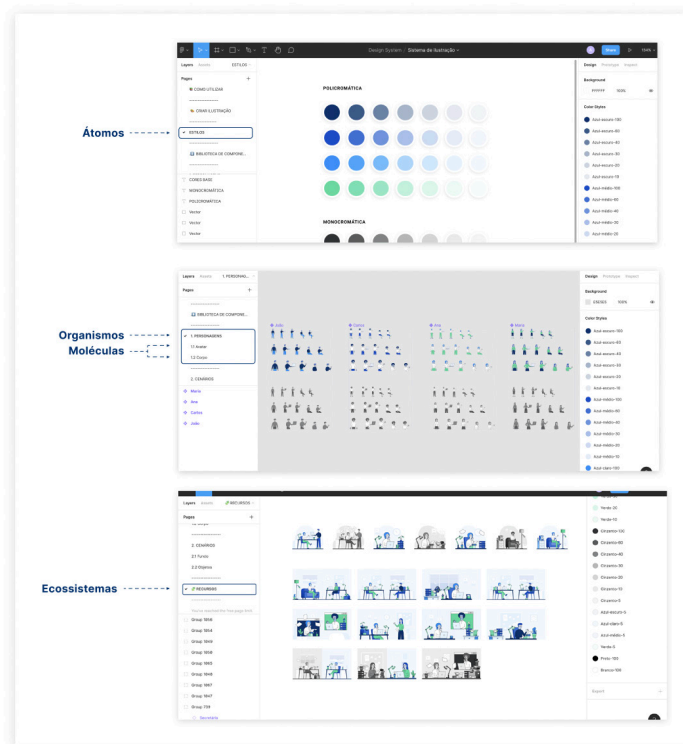


FIGURA 75
Metodologia *Atomic Design* aplicada à biblioteca de componentes

4.2 TESTES DE VALIDAÇÃO

Segundo Portugal (2013), as pessoas que fazem um sistema, pensam e falam sobre ele de uma forma diferente das pessoas que o irão utilizar. Embora ambos os grupos usem o mesmo sistema, o seu contexto, compreensão e respectivas expectativas são diferentes. Atualmente a doDOC não tem um ilustrador e, por isso, um dos objetivos definidos para o sistema é que ele permita que qualquer membro da equipa faça ilustrações com rapidez e eficácia. Por esse motivo foi considerada essencial a realização de testes envolvendo algumas das partes interessadas para observar utilizadores reais a interagir com o sistema de ilustração. Este envolvimento pretendia, não só, acelerar o desenvolvimento do sistema, mas também, detetar, numa fase ainda inicial, eventuais problemas, tanto a nível da estrutura como da aplicação, de forma a serem resolvidos o mais cedo possível.

Ainda que não haja um alinhamento claro sobre quanto tempo e esforço investir nos testes e qual a abordagem que deve ser aplicada, foram utilizados diversos recursos, entre eles algumas sessões de esclarecimento de dúvidas aos elementos da equipa encarregues de realizar testes de usabilidade do produto da doDOC, que ajudaram a guiar este processo, orientando o planeamento e execução dos testes e indicando algumas práticas. O processo para a realização dos testes desenvolveu-se em três fases distintas: preparação, concretização e análise dos resultados.

4.2.1 FASE DE PREPARAÇÃO

Nesta fase foi importante preparar os recursos necessários para a realização dos testes: guião, parâmetros de avaliação e seleção dos utilizadores.

GUIÃO

A realização das tarefas seguiu um guião (anexo D), que foi desenvolvido tendo em conta tarefas reais que são muitas

vezes necessárias na empresa. Foi pensado para testar a fundo possíveis falhas ou pontos mais frágeis que precisassem de ser revistos.

PARÂMETROS DE ANÁLISE

- Finalização da tarefa;
- Erros identificados no resultado final;
- Tempo de execução;
- Grau de dificuldade (numa escala de 0-5);

Tendo como base estes parâmetros é possível identificar os problemas que o utilizador enfrenta durante a realização das tarefas, possíveis falhas nos textos ou uso de termos que possam levantar dúvidas aos utilizadores finais.

UTILIZADORES

Para a seleção dos vários utilizadores foram definidos como critérios: formação e ocupação, área de especialização, grau de conhecimento da plataforma Figma e a familiarização com a área da ilustração.

Foram selecionadas cinco pessoas para fazer parte dos testes — segundo Jakob Nielsen (2000), cinco é o número ideal comprovado para fazer testes qualitativos com produção de resultados mais fiáveis. Segundo o mesmo autor, com este número de utilizadores é possível identificar cerca de 80% dos problemas. Acima desse número os problemas começam a repetir-se. A tabela seguinte representa a lista de utilizadores:

UTILIZADOR	IDADE	FORMAÇÃO/ OCUPAÇÃO	ÁREA	FIGMA	ILUSTRAÇÃO
Utilizador #1	23	doDOC	Design	✓	✗
Utilizador #2	24	doDOC	Marketing	✗	✗
Utilizador #3	22	doDOC	Design	✓	✓
Utilizador #4	22	MDM	Design	✓	✗
Utilizador #5	25	doDOC	Marketing	✗	✗

TABELA 2
Tabela de utilizadores

Os utilizadores seleccionados são estudantes de Mestrado em Design e Multimédia (MDM), e trabalhadores da empresa do-DOC, pertencentes à equipa de design ou de marketing — têm idades compreendidas entre os 22 anos e os 25 anos. Foi ainda indicado se estão ou não familiarizados com a plataforma Figma e se têm algumas noções básicas de ilustração.

4.1.1 FASE DE CONCRETIZAÇÃO

Conforme mencionado anteriormente, o processo adotado tenciona medir a capacidade de resposta do sistema com o objetivo de encontrar possíveis falhas através da experiência dos utilizadores que foram testados. Devido à situação epidémica que se faz sentir atualmente, foi implementado o trabalho remoto e, por isso, o contacto com os utilizadores foi realizado à distância através de uma videochamada, utilizando a plataforma Zoom.

Durante a realização das tarefas foi pedido aos participantes que, à medida que executavam o que lhes era pedido, fossem pensando em voz alta. Esta abordagem ajudou a identificar algumas dificuldades.

No total foram desenvolvidas e temporizadas quatro tarefas distintas. Após a finalização das tarefas, os utilizadores avaliaram as dificuldades sentidas na sua execução — numa escala de um a cinco — e, no final, foram deixadas algumas sugestões.

4.1.1 FASE DE ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após a realização dos testes de validação, seguiu-se o processo de consolidação dos resultados. Foi feita uma revisão das gravações e dos apontamentos com o objetivo de identificar falhas e padrões de erros — situações em que os participantes cometeram os mesmos erros, mostraram as mesmas dificuldades e expuseram as mesmas dúvidas ou sugestões.

Os dados do tempo e da dificuldade de cada tarefa foram analisados tendo como base o grau de conhecimentos da plataforma Figma e da área de ilustração (Figura 78).

Por exemplo, era expectável que um utilizador que trabalhe diariamente com o Figma mostrasse mais facilidade em interagir com os diferentes componentes e, conseqüentemente, acabasse por desenvolver as ilustrações de uma forma muito mais rápida do que um utilizador que nunca trabalhou com a plataforma.

	UTILIZADOR #1	UTILIZADOR #2	UTILIZADOR #3	UTILIZADOR #4	UTILIZADOR #5
TAREFA	#1 e #4	#1 e #4	#2 e #4	#3 e #4	#1 e #4
FINALIZAÇÃO DA TAREFA	Tarefa concluída ✓	Tarefa concluída ✓	Tarefa concluída ✓	Tarefa concluída ✓	Tarefa concluída ✓
ERROS IDENTIFICADOS	1 erro identificado ✗ É possível identificar algum desequilíbrio na composição.	2 erros identificados ✗ É possível identificar alguns pontos de tensão e desequilíbrio na composição.	0 erros identificados ✓	1 erro identificado ✗ Inicialmente não estavam a ser seguidas as regras corretas para a escolha cromática dos componentes que estavam no plano principal.	1 erro identificado ✗ É possível identificar algum desequilíbrio na composição.
TEMPO DE UTILIZAÇÃO	1 hora	1h30min	15 min	30 min	1 hora
SATISFAÇÃO NUMA ESCALA DE 9 (FÁCIL) A 5 (DIFÍCIL)	2	3	1	2	2
SUGESTÕES (OPCIONAL)	Sugestão de melhorias na organização dos componentes na biblioteca de componentes;	Alguma dificuldade a trabalhar com a plataforma Figma — sugestão de melhorias no guia de introdução à plataforma.	Nomear de uma forma mais direta alguns componentes; Ter um índice para ser mais fácil perceber o conteúdo de cada página.	Melhorar a organização dos componentes na biblioteca de componentes; Sentiu que algum do conteúdo escrito do sistema podia ser mais sintetizado.	-

TABELA 3
Tabela com os resultados dos testes de validação

Posteriormente, foi feita uma avaliação individual de cada tarefa. Nessa avaliação foram descritas as ocorrências durante o teste: nomeadamente os problemas identificados e as soluções implementadas. De seguida é apresentada a lista de tarefas com a respetiva informação.

PRIMEIRA TAREFA: CRIAR UMA ILUSTRAÇÃO PARA O BANNER DE UM NOVO ARTIGO DO BLOG DA DODOC

Nesta tarefa foi pedido a três utilizadores que criassem uma ilustração que mostrasse o contraste entre uma equipa que utiliza o produto da doDOC — e consegue otimizar o tempo gasto — e outra que não usa esse produto — e acumula muito trabalho. Foram deixadas algumas indicações: a ilustração deveria estar enquadrada num plano geral; pedia-se o uso de uma personagem-padrão; devia ser criado um cenário de raiz.

Problemas detetados:

1. Foram identificados alguns pontos de tensão e desequilíbrio nas três composições finais;
2. Um dos utilizadores mostrou algumas dificuldades durante os testes em perceber como os componentes funcionam devido ao pouco conhecimento da plataforma Figma.

Solução:

1. Foi criada uma secção chamada Tensão Visual com diretrizes que orientam a criação de ilustrações mais equilibradas e com boas práticas para evitar pontos de tensão não intencionais;
2. A página inicial do ficheiro Figma, na qual foi disponibilizado um breve guia para a utilização dos componentes e a criação de novas ilustrações, foi atualizada e as informações resultaram mais detalhadas e completas.

SEGUNDA TAREFA: CRIAR UMA ILUSTRAÇÃO GENÉRICA PARA SER UTILIZADA NO SISTEMA DE IDENTIDADE GRÁFICA DA DODOC

Foi pedido a um utilizador que criasse uma ilustração mais genérica para ser utilizada no sistema de identidade gráfica da doDOC². foram deixadas algumas indicações: a ilustração deve estar enquadrada num plano geral; deve ser criada uma personagem de raiz; deve ser criado um cenário de raiz.

²O sistema foi desenvolvido como projeto de investigação no âmbito do Mestrado em Design e Multimédia na Universidade de Coimbra pela aluna Beatriz Geirinhas

Problemas detetados:

Não foram encontrados erros na composição final, no entanto, surgiram algumas dificuldades:

1. Encontrar o conteúdo que precisava de consultar;
2. Perceber o nome de alguns componentes.

Solução:

1. Criação de um índice na página inicial — desta forma os utilizadores conseguem localizar de uma forma rápida e eficiente o conteúdo que pretendem consultar;
2. Foram alterados os nomes de alguns componentes de acordo com o seu sentido literal;

TERCEIRA TAREFA: CRIAR UMA ILUSTRAÇÃO PARA A PÁGINA DE ERRO DO WEBSITE DA DODOC

Nesta tarefa foi pedido a um utilizador que criasse uma ilustração para a página de erro 404. Atualmente a página não possui uma ilustração e pode ser um fator diferencial entre um visitante desistir e sair do *website* ou decidir ficar e continuar a explorar

o *website*. Foram deixadas algumas indicações: a ilustração devia ser enquadrada num plano geral; devia e ser usada uma personagem-padrão; devia ser criado um cenário de raiz.

Problemas detetados:

Não foram encontrados erros na composição final, no entanto, surgiram algumas dificuldades:

1. O utilizador tentou redimensionar os componentes, algo que não deve ser feito uma vez que os componentes têm tamanhos pré definidos que não podem ser alterados;
2. Dificuldade em encontrar as regras de aplicação da ilustração nos canais de comunicação, mais precisamente no *website*.

Solução:

1. As boas práticas em relação aos componentes foram revistas e foi adicionada uma diretriz que indica que o tamanho dos componentes não deve ser alterado;
2. Renomear a secção dedicada às Boas Práticas de aplicação nos canais de comunicação.

QUARTA TAREFA: EXPORTAR A ILUSTRAÇÃO NO FORMATO ADEQUADO

Nesta tarefa foi pedido a todos os utilizadores que exportassem a ilustração final tendo em conta as diretrizes de exportação.

Problemas detetados:

Esta tarefa, mostrou-se clara e simples para a maioria dos utilizadores, tendo apenas um utilizador hesitado e questionado sobre como fazer a exportação da ilustração no Figma — o utilizador em questão não tinha experiência com a plataforma.

Solução:

A página inicial do ficheiro Figma, na qual foi disponibilizado um breve guia de como utilizar os componentes e criar novas ilustrações, foi atualizada — as informações em relação à exportação estão mais detalhadas e completas.

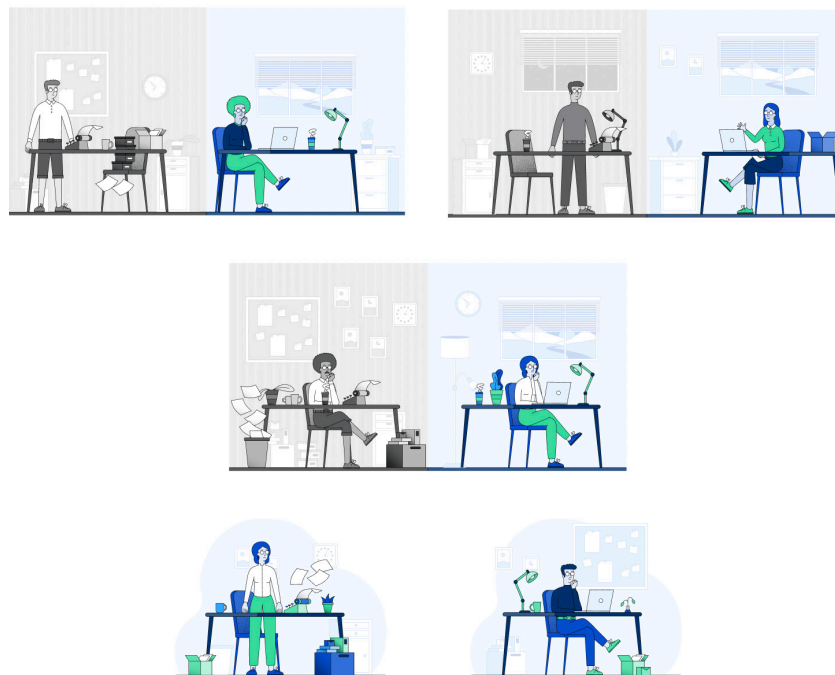
4.2.3 CONCLUSÕES DOS TESTES

Ao analisar as composições finais (Figura 76), que são o resultado visual de cada tarefa proposta aos utilizadores, é notória a coerência visual que liga cada uma das ilustrações

As ilustrações resultaram consistentes, como se tivessem a mesma origem — a mesma empresa, a mesma marca, a mesma pessoa. Apesar de subsistirem algumas falhas ou pontos a precisarem de ser melhorados em cada umas composições, é importante ter em consideração que o processo de criação de uma ilustração pode habitualmente demorar dias, ou até semanas, e que, neste caso, foi pedido que compusessem uma ilustração num período de tempo muito mais reduzido.

Verificou-se que os testes de validação mostraram-se úteis para identificar algumas falhas do sistema, e também para reforçar e validar algumas decisões tomadas. Podemos concluir que o sistema não apresentava problemas significativos — foi feita uma reflexão mais geral e, tendo em conta os resultados dos testes, pode afirmar-se que o sistema alcançou dois dos objetivos pretendidos: ser flexível, para se adaptar a qualquer membro da equipa, e permitir a criação de várias ilustrações com um estilo consistente sem ser necessário criar elementos de raiz.

FIGURA 76
Composições finais após a realização dos testes



05.

05. CONCLUSÕES

Finalizado o projeto prático, procedeu-se à reflexão sobre o trabalho realizado desde o início desta investigação. Neste último capítulo, será feita uma síntese do trabalho realizado e apresentados os resultados mais relevantes. Será ainda indicado o que poderá ser feito no futuro.

5.1 TRABALHO REALIZADO

No início desta investigação, foi introduzido o tema que se pretendia explorar, assim como o enquadramento, motivação e objetivo. A presente investigação une a ilustração aos sistemas de design e procura responder às necessidades de empresas que fazem uso da ilustração para representar a sua marca. O objetivo da investigação é a criação de um sistema de ilustração que funcione como base para a concepção e desenvolvimento de ilustrações consistentes para utilização nos produtos da empresa doDOC.

Depois de identificados os objetivos e estruturado o projeto de trabalho, era fundamental fazer-se uma pesquisa teórica relacionada com os temas abordados com o intuito de adquirir todos os conhecimentos necessários para o desenvolvimento do trabalho prático. Numa primeira fase, foram estudados os pontos principais deste projeto: a ilustração e os sistemas de design; Foi averiguado e explorado o surgimento e evolução de cada tema até à atualidade, passando pela coligação de ambos na criação de um sistema de ilustração. Posteriormente, e ainda no mesmo capítulo, foi feita uma pesquisa e análise de sistemas de ilustração que pudessem, de alguma forma, relacionar-se com o trabalho a desenvolver. O objetivo foi o de analisar a forma como diferentes marcas lidam com os seus sistemas de ilustração, conhecer que tipos de sistemas de ilustração semelhantes existem atualmente e identificar os pontos positivos que, posteriormente, pudessem servir de exemplo no desenvolvimento do projeto prático. Esta fase foi considerada de alta importância e, apesar de terem sido analisados os sistemas existentes como uma oportunidade de conhecimento e de inspiração que levaram ao conhecimento de um conjunto de designers/ilustradores, sistemas e conceitos que até então desconhecia, a escassez de documentação sobre o tema veio revelar o caráter inovador e ainda pouco explorado que esta investigação e o seu projeto prático oferecem.

Posteriormente, na fase de desenvolvimento, começou-se por definir o estilo das ilustrações do sistema. Como já referido anteriormente, um dos principais pontos na criação do sistema de ilustração passou pela escolha de um estilo capaz de refletir a voz e personalidade da marca — pensar no estilo é pensar em

possíveis associações entre a marca e a ilustração. Nesta fase surgiram algumas dificuldades uma vez que foi um exercício com alguma complexidade no qual foi preciso encontrar-se um equilíbrio entre um sistema que necessita de ser rígido mas, simultaneamente, flexível o suficiente para oferecer alguma liberdade expressiva e autoral. Depois de definido o estilo, foram estabelecidos os fundamentos que vieram a ser as fundações do sistema — estes dividem-se em fundamentos conceptuais, que são constituídos pelos princípios que ajudam a manter o foco na marca, e de como esta é representada através das ilustrações, e em fundamentos formais, que são os elementos visuais necessários para criar e compor as ilustrações.

Posteriormente foram desenhados todos os componentes do sistema e foi criada uma biblioteca na plataforma Figma — foram projetados/desenhados segundo os fundamentos estabelecidos anteriormente com o objetivo de funcionarem articuladamente, como partes de um todo maior. Nesta fase foi importante pensar nos futuros suportes nos quais as ilustrações seriam aplicadas. Ficou definido que, para esta primeira iteração do sistema, as ilustrações seriam aplicadas apenas nos canais digitais de comunicação e que, numa futura iteração, seriam também aplicadas em materiais de impressão. Após estabelecer os fundamentos, criar os vários componentes e definir os canais de comunicação, avançou-se para a fase seguinte: a criação do manual do sistema. Este manual funciona como um repositório digital de todas as regras definidas para a criação e a aplicação das ilustrações — é uma ferramenta de referência que explica como a doDOC se apresenta através das ilustrações. O manual foi criado na plataforma Zeroheight e foi disponibilizado no formato de um *website*. A escolha desta abordagem permitiu otimizar imenso tempo e manter sempre toda a informação atualizada em tempo real.

A última fase consistiu na realização de testes envolvendo as partes interessadas para observar utilizadores reais a interagir com o sistema de ilustração — o objetivo principal dos testes era detectar eventuais problemas no sistema, tanto ao nível da sua estrutura como da sua utilização.

Concluindo, podemos afirmar que os objetivos propostos na sua fase inicial foram cumpridos e que foi possível adquirir e aplicar novos conhecimentos.

5.2 PERSPECTIVAS FUTURAS

O sistema de ilustração que foi criado encontra-se em constante desenvolvimento e evolução e, até agora, o seu desenvolvimento acompanhou as necessidades da empresa.

É importante continuar a trabalhar e a explorar o sistema para se aproveitar em pleno o seu potencial. Nesse sentido, o sistema apresenta potencialidades que poderão, no futuro, ser ampliadas:

Animação e materiais gráficos

Relacionado com animação, pensou-se em criar uma secção no manual com diretrizes que orientassem a criação de animações utilizando as ilustrações — devido ao tempo reduzido, esta ideia não chegou a ser concretizada. Pretende-se ainda que no futuro, para além da introdução da animação, haja uma secção dedicada à aplicação correta das ilustrações em materiais gráficos — foram feitos alguns estudos e experiências iniciais nesse sentido, no entanto, necessitam de ser desenvolvidos (Figura 77 e 78).

FIGURA 77
Exemplo de aplicação de
ilustrações em cartazes





FIGURA 78

Exemplo de aplicação de uma ilustração numa caneca

Expansão do Manual

Um dos objetivos futuros é a expansão do manual de forma a prever ainda mais situações específicas relativas à criação e aplicação das ilustrações. Conforme referido anteriormente, as regras estipuladas no manual não são inquebráveis e, por isso, são necessárias revisões periódicas nas diretrizes para que o sistema se possa adaptar à medida que a marca da empresa evolui.

Aplicação de conceitos de inteligência artificial

Aplicar os mesmos conceitos de inteligência artificial, como outros projetos fizeram — por exemplo o programa Autodraw, que é uma ferramenta de desenho, que recorre à inteligência artificial para transformar rabiscos em ícones e ilustrações; ou o Emojinating, que é um sistema capaz de gerar representações visuais de conceitos introduzidos pelo utilizador — pode fazer sentido neste sistema para:

- Gerar novos elementos a partir de componentes já existentes;
- Aplicar as propriedades comuns a todos os elementos num elemento novo — por exemplo, a aplicação da cor segue a mesma lógica em todos os componentes da categoria objetos (Figura

AUTODRAW

<https://www.autodraw.com/>

EMOJINATING

<https://cdv.dei.uc.pt/emojinating/>

79) — seria interessante criar um programa que identificasse essas semelhanças e as aplicasse de uma forma mais rápida aos novos componentes sem ser necessário fazê-lo manualmente.

- Criar um avaliador que analise um novo componente para confirmar que está enquadrado com o resto dos elementos;

FIGURA 79
Propriedades comuns
entre os componentes
objeto



Por último, está prevista a articulação entre o sistema de ilustração desenvolvido nesta investigação para a doDOC e o sistema de identidade gráfica, desenvolvido pela aluna Beatriz Geirinhas no âmbito da tese de mestrado em Design e Multimédia, para a mesma empresa.

5.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegados ao fim do projeto, podemos afirmar que os objetivos apresentados no início desta dissertação foram alcançados e o sistema de ilustração criado corresponde às expectativas, sendo relevante destacar alguns aspectos:

O sistema de ilustração desenvolvido articula um conjunto de componentes e diretrizes que permitem a criação e aplicação correta das ilustrações — esta conclusão foi validada com a realização dos testes de validação. É uma solução clara, através da qual o processo de criação de ilustrações para a empresa doDOC pode processar-se mais rapidamente e o resultado final ser consistente, uma vez que não é necessário criar conteúdo de raiz mas, em vez disso, escolher as melhores soluções que o sistema oferece. É um sistema que expande os sistemas que foram explorados no capítulo dos trabalhos relacionados, uma vez que os manuais desses sistemas têm apenas uma pequena seção dedicada à ilustração e o sistema desenvolvido tem uma plataforma exclusivamente dedicada ao manual onde foram exploradas as suas potencialidades.

Encontrar um lugar para a ilustração nos sistemas de design é uma tarefa que pode continuar a ser explorada — esta é uma área em constante evolução e as mudanças em relação às ilustrações são promissoras. Estamos ainda na fase inicial da descoberta do potencial que estes sistemas podem oferecer às marcas.

GLOSSÁRIO

GLOSSÁRIO

CSS

Cascading Style Sheets. Mecanismo que permite estilizar um documento web.

Feedback

Reenvio à origem de informação em relação ao resultado de um trabalho efetuado.

HTML

Hypertext Markup Language. Linguagem de marcação utilizada na construção de páginas web.

IBM

International business machines.

Interface

Permite estabelecer uma interação entre o utilizador e o sistema.

Layout

Modo de distribuição dos elementos gráficos numa página ou espaço.

Online

Que está ligado a um computador ou a uma rede de computadores.

Plataforma

Produto de *software*.

PNG

Formato de dados usado para imagens.

W3C

World Wide Web Consortium.

Web

Sistema de ligação de recursos através da Internet.

Website

Página ou conjunto de páginas com diversas informações, acessível através da internet.

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE FIGURAS

Figura 1

Pinturas rupestres. Fonte: <http://tempodoshomens.blogspot.com/2011/04/arte-rupestre.html>

Figura 2

Johannes Gutenberg, criador da imprensa. Fonte: <https://www.historiadamundo.com.br/idade-moderna/invencao-imprensa.htm>

Figura 3

“Strawberry Thief” 1883 — William Morris. Fonte: <https://mymodernmet.com/arts-and-crafts-movement-william-morris/>

Figura 4

Escola alemã — Bauhaus. Fonte: <https://www.comunidadeculturaearte.com/as-origens-e-os-caminhos-da-escola-de-bauhaus/>

Figura 5

NASA — manual de identidade gráfica. Fonte: <https://www.odetothings.com/products/nasa-graphics-standards-manual>

Figura 6

Relação entre biblioteca de componentes, guias de estilo e sistemas de design

Figura 7

Ilustração Shopify. Fonte: <https://ux.shopify.com/redesigning-the-illustration-style-at-shopify-a94dc893cd77>

Figura 8

Ilustração Dropbox. Fonte: <https://dribbble.com/alexdee/collections/677551-Illustrations>

Figura 9

Jogos Olímpicos, México 1968. Fonte: <http://blogs.lance.com.br/laguna-olimpico/cidade-mexico-1968-fim-inocencia/>

Figura 10

Pictogramas desenhados para os Jogos Olímpicos do México — 1968. Fonte: <https://arenageral.com.br/todos-os-pictogramas-dos-jogos-olimpicos/>

Figura 11

Grelha base para a construção dos pictogramas

Figura 12

Manual de identidade gráfica desenvolvido por Paul Rand — IBM. Fonte: <https://www.kickstarter.com/projects/496596810/reissue-of-the-ibm-graphic-standards-manual-by-pau>

Figura 13

IBM Design Language website. Fonte: <https://www.ibm.com/design/language/>

Figura 14

Linear (à esquerda); Plano (ao centro); Isométrico (à direita).
Fonte: <https://www.ibm.com/design/language/>

Figura 15

Ilustração desenvolvida para a marca Uber. Fonte: <https://www.behance.net/gallery/40241303/Uber-Digital-rider>

Figura 16

Implementação de canais para a distribuição de ilustrações.
Fonte: <https://medium.com/uber-design/uber-design-platform-1ebff86c89e7>

Figura 17

Ilustração atlassian. Fonte: <https://tracebyrd.work/atlassian-illustration-system>

Figura 18

Ilustrações *hero* e *spot hero*. Fonte: <https://www.maryannemade.com/atlassian-illustration-guideline-and-library>

Figura 19

Ilustrações *spot*. Fonte: <https://atlassian.design/foundations/illustrations>

Figura 20

Ilustrações *meeples*. Fonte: <https://atlassian.design/foundations/illustrations>

Figura 21

Distribuição de tarefas — 1º semestre

Figura 22

Distribuição de tarefas — 2º semestre

Figura 23

Componentes da categoria botão do sistema de design da doDOC

Figura 24

Documentação do componente botão do sistema de design da doDOC

Figura 25

Exemplo de Ilustração com o estilo final que ficou definido para o sistema

Figura 26

Painel semântico

Figura 27

Esboços iniciais em papel

Figura 28

Paleta de cores principais

Figura 29

Paleta de cores policromática

Figura 30

Paleta de cores monocromática

Figura 31

Aplicação de textura

Figura 32

Aplicação de padrão

Figura 33

Variação da espessura da linha consoante o tamanho dos elementos

Figura 34

Identificação de dois pontos focais

Figura 35

Identificação de pontos de tensão não intencionais

Figura 36

Ilustração sem pontos de tensão

Figura 37

Enquadramento — Plano geral

Figura 38

Enquadramento — Plano americano

Figura 39

Enquadramento — Plano médio

Figura 40

Camadas presentes nas ilustrações do sistema

Figura 41

Relação entre diferentes elemento do sistema

Figura 42

Personagens-padrão do sistema de ilustração

Figura 43

Componentes que permitem criar novos avatares para as personagens

Figura 44

Tom de pele das personagens (versão inicial e versão final)

Figura 45

Exemplo de um cenário de escritório

Figura 46

Exemplos de objetos

Figura 47

Variações do componente planta

Figura 48

Exemplo de um componente mestre

Figura 49

Exemplo de uma instância de um componente mestre

Figura 50

Secção 'Como utilizar'

Figura 51

Secção 'Criar ilustração'

Figura 52

Página 'Assets'

Figura 53

Secção 'componentes'

Figura 54

Secção 'Recursos'

Figura 55

Aplicação de ilustração na rede social LinkedIn

Figura 56

Aplicação de ilustrações no website

Figura 57

Aplicação de ilustrações no website

Figura 58

Aplicação de ilustração no e-mail

Figura 59

Diagrama de organização do manual do sistema

Figura 60

Secção introdução

Figura 61

Secção fundamentos conceptuais

Figura 62

Secção fundamentos formais

Figura 63

Organização do elemento cor

Figura 64

Exemplo de organização dos restantes elementos

Figura 65

Secção componentes

Figura 66

Organização dos componentes

Figura 67

Subsecção Componentes

Figura 68

Subsecção componentes Boas práticas

Figura 69

Secção aplicações

Figura 70

Exemplo de um canal de comunicação

Figura 71

Subsecção Ilustrações

Figura 72

Subsecção Figma

Figura 73

Metodologia Atomic Design

Figura 74

Metodologia Atomic Design aplicada ao manual

Figura 75

Metodologia Atomic Design aplicada à biblioteca de componentes

Figura 76

Composições finais após a realização dos testes

Figura 77

Exemplo de aplicação de ilustrações em cartazes

Figura 78

Exemplo de aplicação de uma ilustração numa caneca

Figura 79

Propriedades comuns entre os componentes objeto

LISTA DE TABELAS

LISTA DE TABELAS

Tabela 1

Tabela de conteúdo dos sistemas de ilustração analisados

Tabela 2

Tabela de utilizadores

Tabela 3

Tabela com os resultados dos testes de validação

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Apatoff, D. (2013)

State of the Art: Illustration 100 Years After Howard Pyle.
Delaware Art Museum

Atlassian (n.d.)

Atlassian design system. Visitado a 13 de Janeiro, 2021, em:
<https://atlassian.design/foundations/illustrations>

Brunsdon, T. (2020, Janeiro 21)

Systematic Creativity: Designing the Nutanix Illustration System. Visitado a 23 de Dezembro, 2020, em <https://medium.com/nutanix-design/systematic-creativity-designing-the-nutanix-illustration-system-1537158d44a0>

Byrd, T. (2019)

Illustrating a More Inclusive Brand. Visitado 20 de Maio, de 2020, em: <https://medium.com/facebook-design-business-tools/illustrating-a-more-inclusive-brand-bbb4fa6c4bb3>

Byrd, T. (n.d.)

Atlassian illustration system. Visitado a 10 de Janeiro, 2020, em: <https://tracebyrd.work/atlassian-illustration-system>

Couldwell, A. (2019)

Laying the Foundations: A book about design systems.
Meagan Fisher Couldwell

Dolbeth, J. (2014)

Convergências entre ilustração contemporânea em Portugal e Património popular português. Tese de doutoramento em Arte e Design.

Fleck R.

Exploring Illustration Systems with Brand Designer Adam Ho. Visitado a 24 de Março, de 2020, em: <https://medium.com>

com/facebook-design-business-tools/illustrating-a-more-inclusive-brand-bbb4fa6c4bb3

Frost B. (2016)

Atomic Design. Brad Fost.

Gibson, A. (2020)

Using layers in composition. Visitado a 23 de Junho, de 2021, em: <https://www.creative-photographer.com/layers-composition/>

Gourhan, L. (1964)

O Gesto e a Palavra - Livro 2: Memória e Ritmos. Edições 70.

Hyland, A., & Bell, R. (2003)

Contemporary Illustration. Londres: Laurence King.

Holtzschue, L. (2011)

Understanding Color: An Introduction for Designers. John Wiley & Sons

IBM (n.d.)

IBM Design Language. Visitado a 5 de Janeiro, 2020, em: <https://www.ibm.com/design/language/>

Infopédia (2003-2021)

Iluminura. Visitado a 18 de Dezembro, 2020, em: [https://www.infopedia.pt/\\$iluminura-ou-miniatura](https://www.infopedia.pt/$iluminura-ou-miniatura)

Infopédia (2003-2021)

Plano (Cinema). Visitado a 20 de Junho, de 2021, em: [https://www.infopedia.pt/\\$plano-\(cinema\)](https://www.infopedia.pt/$plano-(cinema))

Lacerda, L. (2020)

20 canais de comunicação diferentes para estar em contato com os clientes. Visitado a 6 de Junho, de 2021, em: <https://rockcontent.com/br/blog/canais-de-comunicacao/>

Landa, R. (2011)

Graphic Design Solutions, Boston: Clark Baxter

Levin, R. (2017)

Illustration Teardowns: Focal Point. Visitado a 18 de Maio, de 2021, em: <https://roblevintennis.medium.com/illustration-teardowns-focal-point-82eaf1745a28>

Liu, Y. (2019)

Brand Illustration Systems: Drawing A Strong Visual Identity. Visitado a 23 de Dezembro, 2020, em: <https://www.smashingmagazine.com/2019/12/brand-illustration-systems-visual-identity/>

Lupton, E. & Phillips, C. (2008)

Graphic Design the New Basics. Princeton Architectural Press

Male, A. (2007)

Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (1o ed.). Suíça: AVA Publishing

Meadows. D. (2008)

Thinking in Systems: A Primer. Chelsea Green Publishing.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2012)

Meggs' History of Graphic Design (5o ed.). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Munari B. (2006)

Design e Comunicação visual. Edições 70.

Nielsen, J. (2000)

Why You Only Need to Test with 5 Users. Nielsen Norman Group

Noble, I. (2003)

Picture Perfect: Fusions of Illustration and Design. Rotovision

Paglia, M. (2019)

Uber Design Platform. Visitado a 7 de Janeiro, de 2020, em: <https://medium.com/uber-design/uber-design-platform-1ebff86c89e7>

Santos et al. (2019)

A criação do Isotype e a sua contribuição para o design contemporâneo. Visitado a 24 de Dezembro, de 2020, em: http://www.cinahpa.org/wp-content/uploads/2019/09/42_CINAHPA_2019_artigo.pdf

Portugal, S. (2013)

Interviewing users: How to uncover compelling insights. Rosenfeld Media.

Rae, M. (2020)

Atomic Design Principles & Methodology. Visitado a 29 de Maio, de 2021, em: <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/atomic-design-principles-methodology-101/>

RiseArt (2020)

What is Composition? Visitado a 21 de Maio, de 2020, em <https://www.riseart.com/guide/2412/what-is-composition-in-art>

Santoro, S. (2013)

Guide to Graphic Design. Pearson.

Samara T. (2014)

Design Elements: Understanding the rules and knowing when to break them. Rockport Publishers Inc.

Simpson, I. (1994)

La Nueva Guia de La Ilustracion (1o ed.). Barcelona: BLUME

Slattery, T. (2019)

Illustration Systems for Branding. Visitado a 28 de Dezembro, de 2020, em: <https://www.sessions.edu/notes-on-design/illustration-systems-for-branding/>

Smith, R. (2004)

Desenhar a figura humana. Presença

TCL (2018)

What is 'Visual Tension'? Visitado a 3 de Junho, de 2020, em: <https://www.towncitylane.com/what-is-visual-tension/>

Uber brand (n.d.)

Uber brand. Visitado a 7 de janeiro, de 2021, em: <https://brand.uber.com/pt/pt-pt/illustration/>

Vacco, L. (2020)

Ilustração de produto: uma forma de comunicação e empatia. Visitado a 29 de Dezembro, de 2020, em: <https://uxdesign.cc/respondendo-5-dúvidas-sobre-ilustrações-de-produto-5f78dcb05494>

VanSlyke, S. (n.d.)

Case study: Defining & scaling Atlassian's illustration system. Visitado a 9 de Janeiro, de 2021, em <http://saravanslyke.com/atlassian-illustration-system>

Vesselov, S., & Davis, T. (2019)

Building Design Systems. Apress

Vineyard, J. (2008)

Setting Up Your Shots. Michael Wiese Productions

Uber (n.d.)

Uber Illustration. Visitado a 7 de Janeiro, de 2021, em: <https://brand.uber.com/pt/pt-pt/illustration/>

Wigan, M. (2009)

Basics Illustration 04: Global Contexts. AVA Publishing

Zagobelna, M. (2016)

How to create an interesting composition. Visitado a 20 de Maio, de 2020, em <https://design.tutsplus.com/pt/articles/how-to-create-interesting-composition-in-drawing--cms-27402>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo A — Esboços

Anexo B — Estrutura das entrevistas

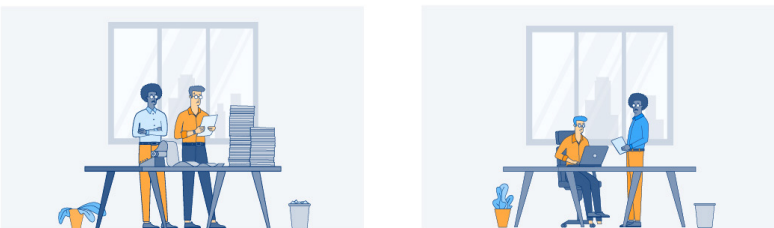
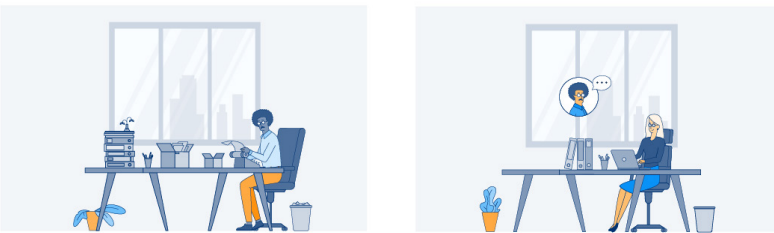
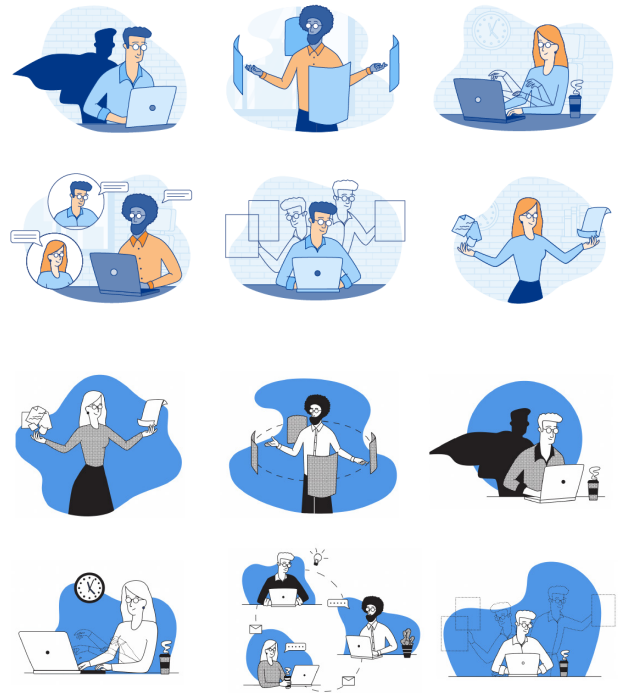
Anexo C — Componentes

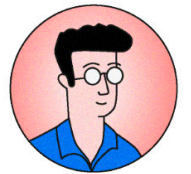
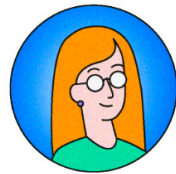
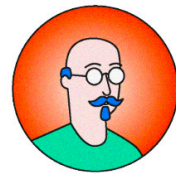
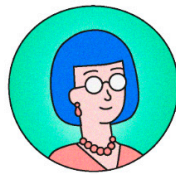
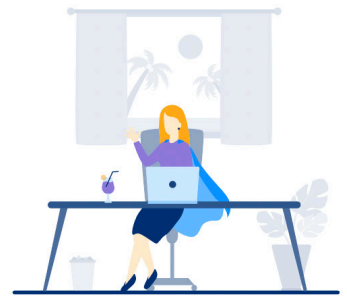
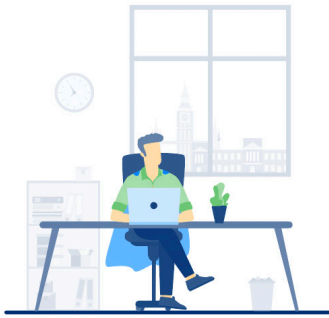
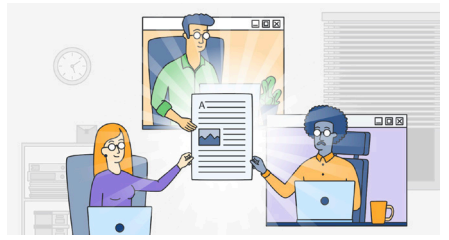
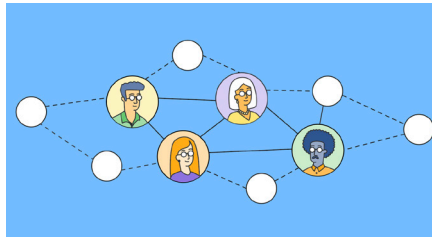
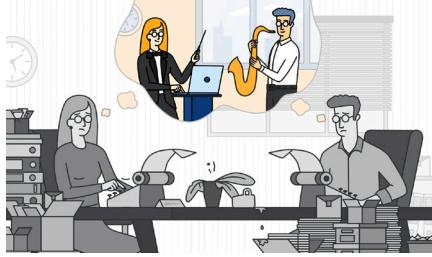
Anexo D — Guião para os testes

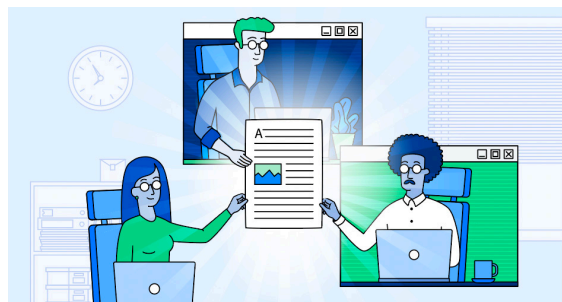
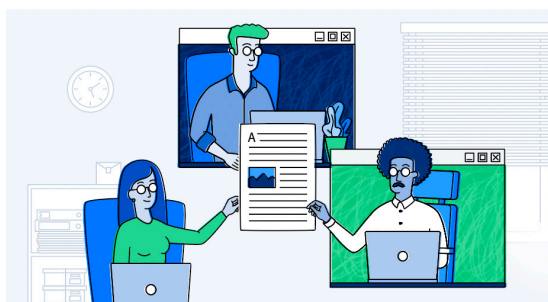
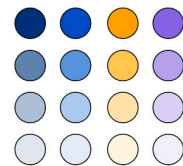
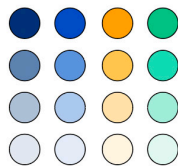
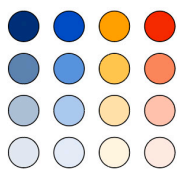
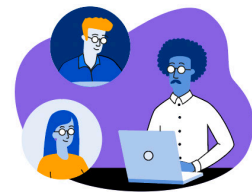
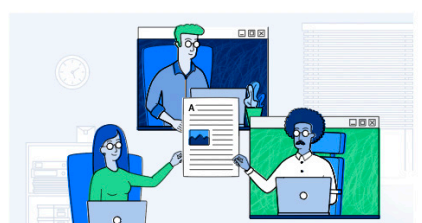
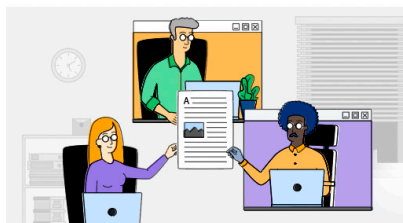
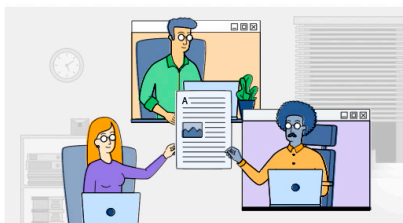
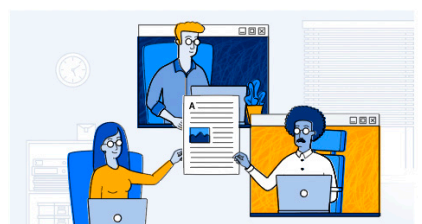
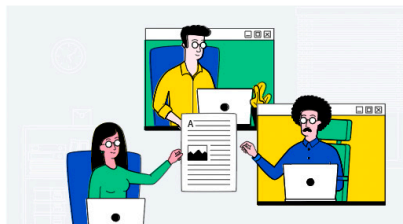
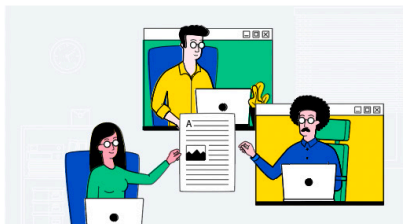
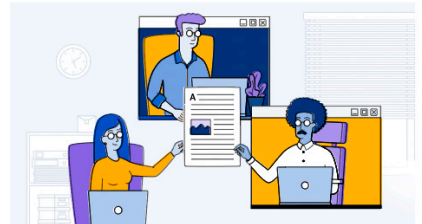
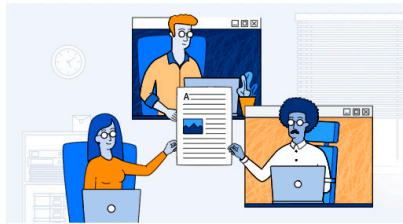
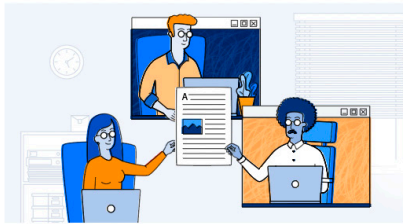
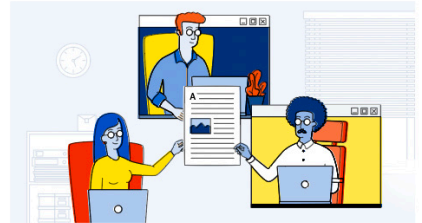
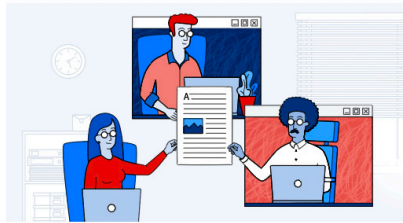
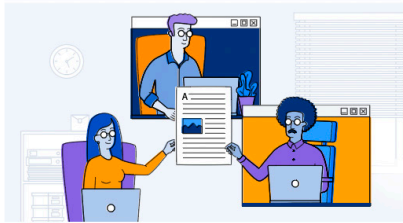
ANEXO A

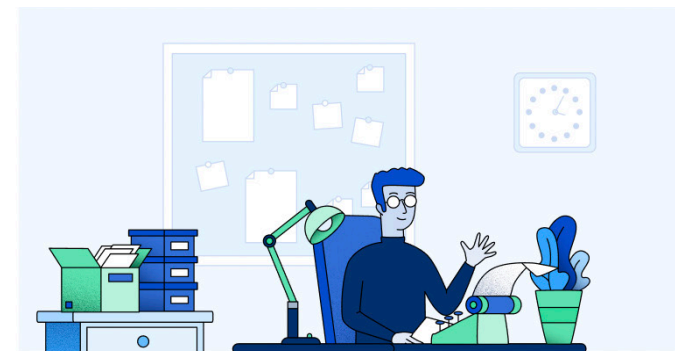
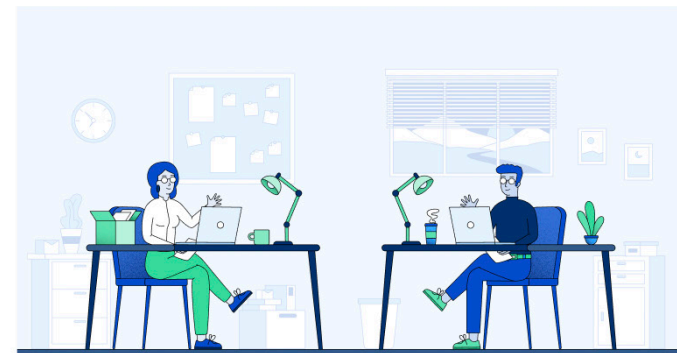
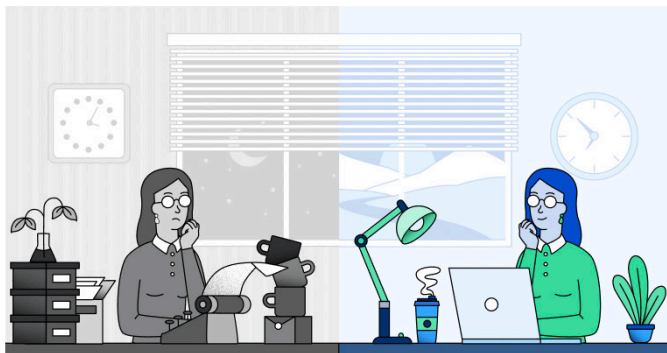
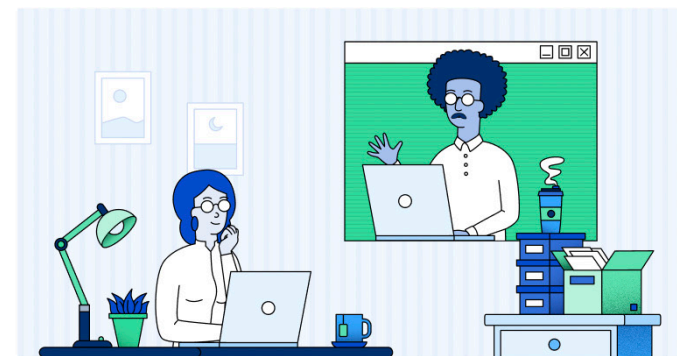
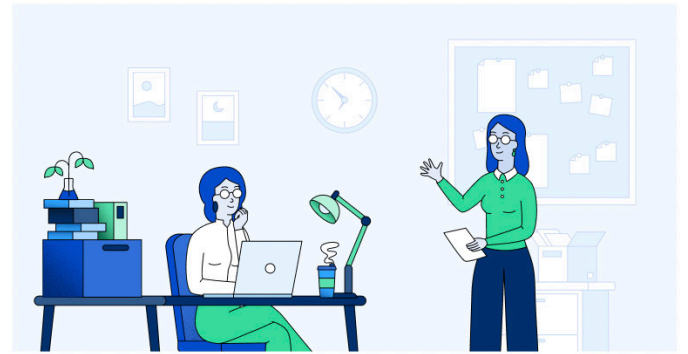
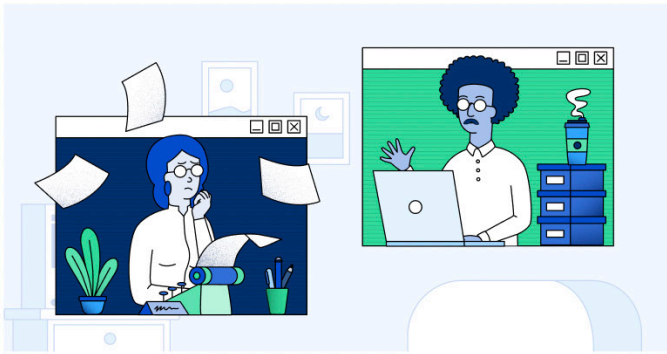
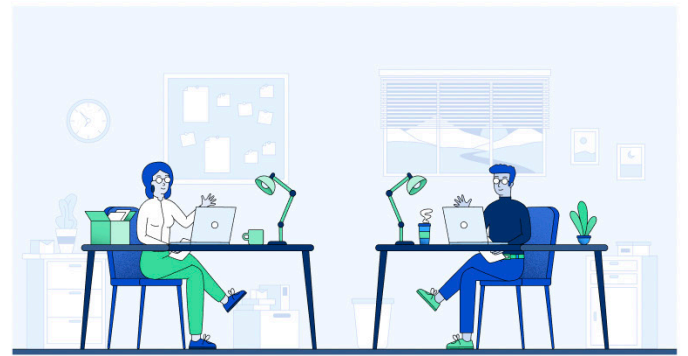
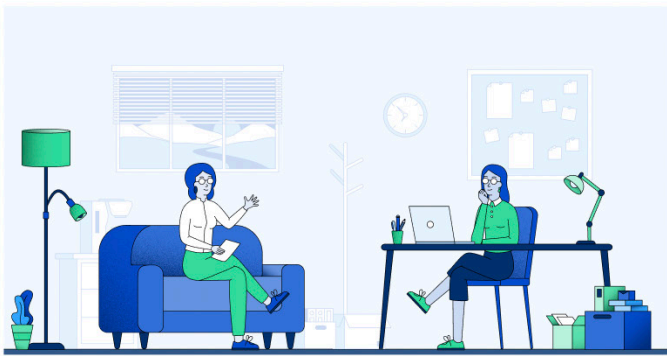
Esboços

Este anexo contém algumas experiências desenvolvidas para o estilo das ilustrações do sistema — desde os primeiros esboços até ao resultado final.









ANEXO B

Estrutura das entrevistas

Contém as perguntas que foram estruturadas para a realização de entrevistas a profissionais que fazem uso de sistemas de ilustração.

Hi _____!

My name is Rita, I'm a student pursuing my master's degree, and in the last months, I've been working on my thesis about Illustrations systems. During my research, I came across your work _____. It would be extremely helpful for me to speak with you because I've reached a point in my thesis where I need to explore other people's views and experiences on this subject. I would very much appreciate it if you could spare ten minutes of your time to answer a five-question survey. All the answers are confidential and will be only used for academic purposes.

1. While researching illustration systems, I found it particularly hard to find illustration systems with good, detailed documentation. Can you name one or two systems that you think have good documentation?

2. Still related to documentation, I've been working on a proof of concept illustration system, and one of the frustrations that I felt was trying to find the best way to make it available to every stakeholder. Other UI Design systems use custom-built sites or platforms like Storybook. Do you think this could be a good approach? Have you ever felt this pain?

3. I know that building a perfect system is impossible and there will be some use cases that will prove that. From your experience, what are the most common pitfalls when building an illustration system?

4. One of my main frustrations right now is how to inject personality into my illustrations and still make them consistent and easy to recreate. I feel that if I create too many rules, I will gain consistency but will lose creativity, but on the other hand, if I make it flexible I will lose consistency. Do you have any advice on this problem?

5. In the whole process of creating an illustration system what are in your opinion: the hardest challenges and the most important milestones.

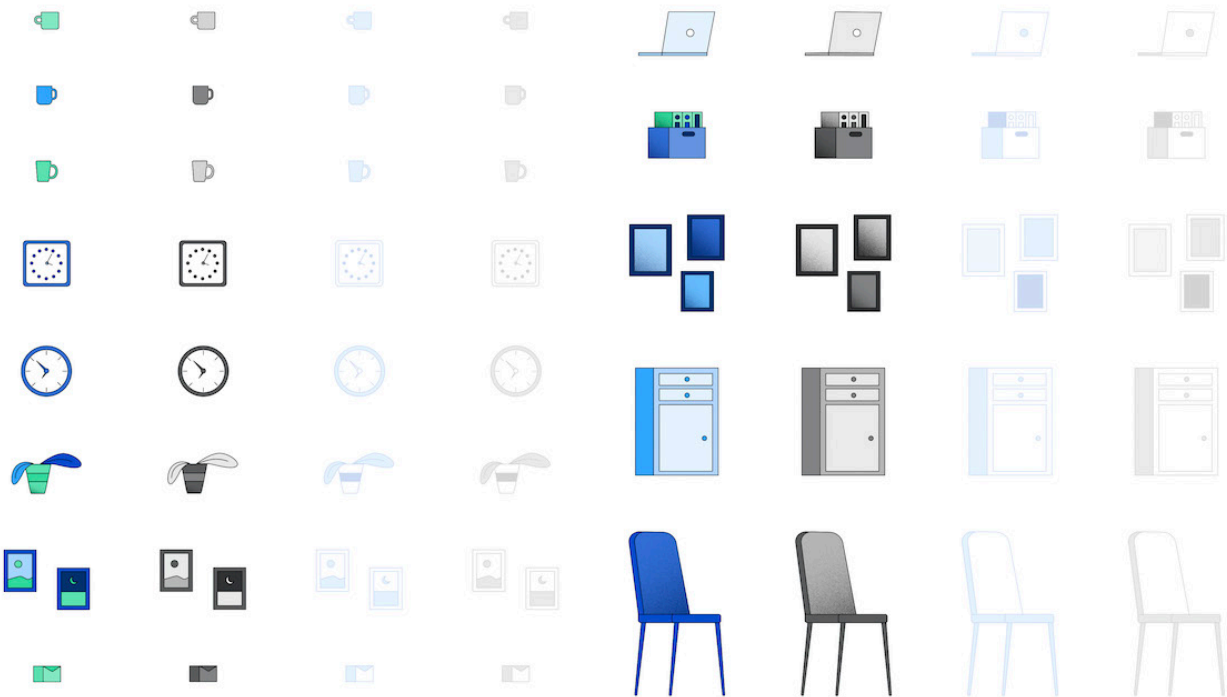
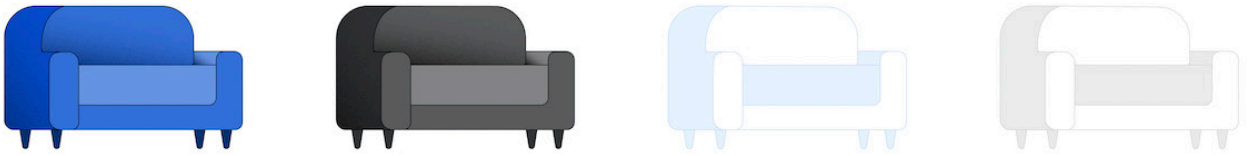
ANEXO C

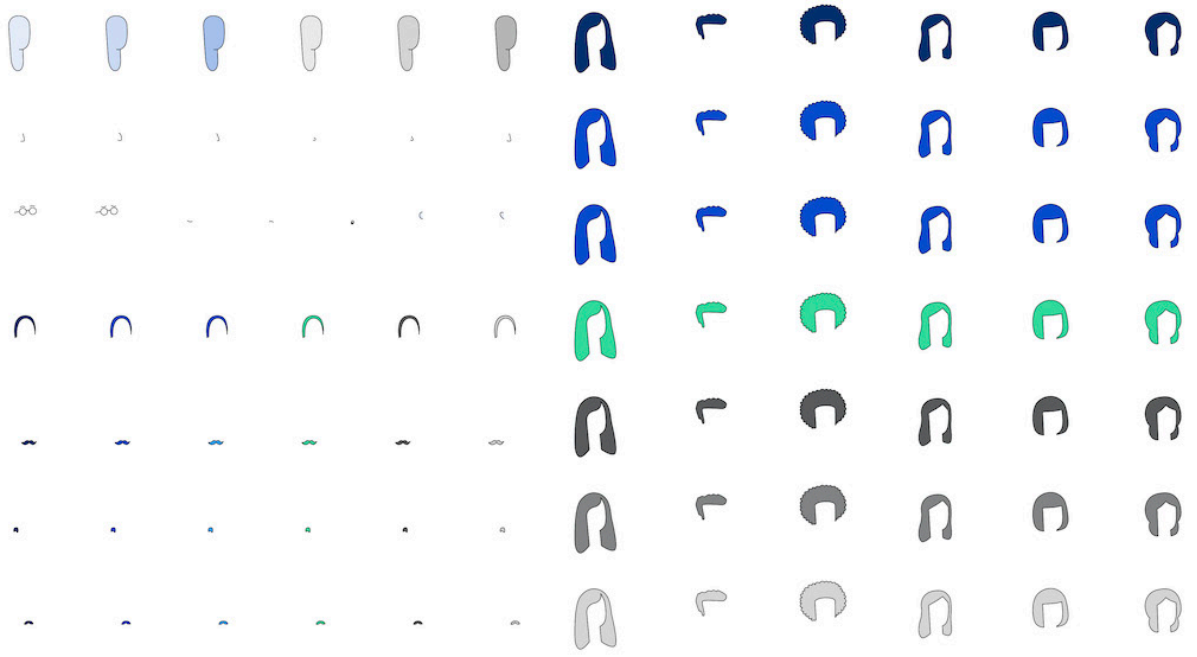
Componentes

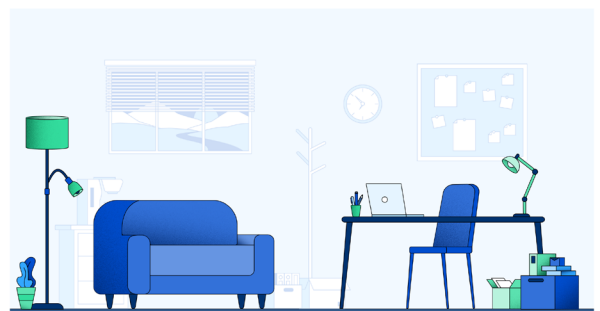
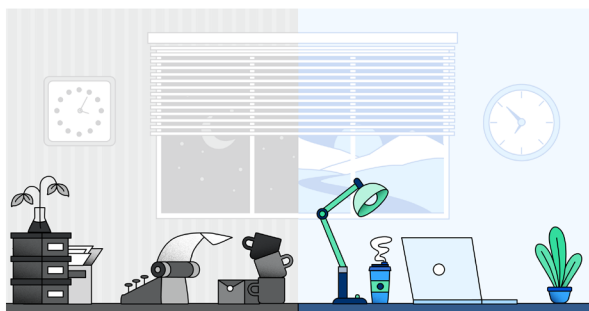
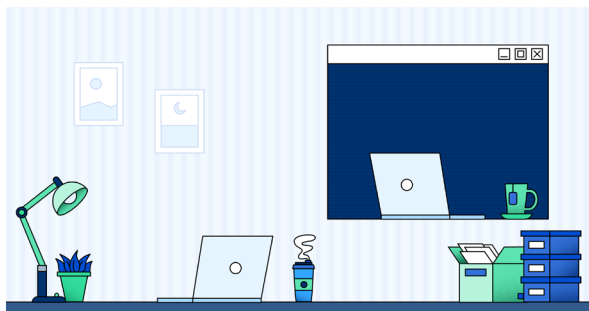
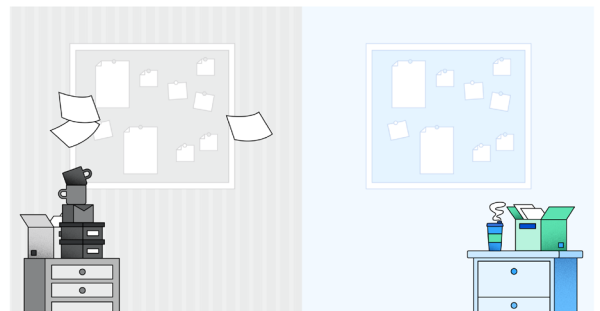
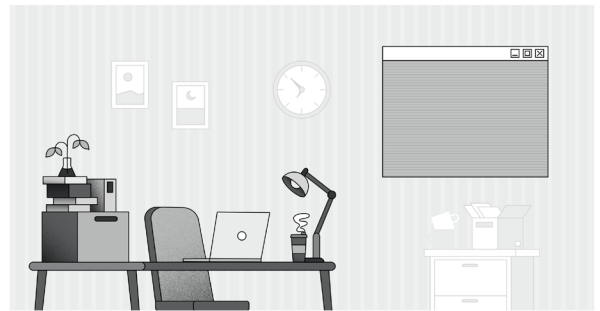
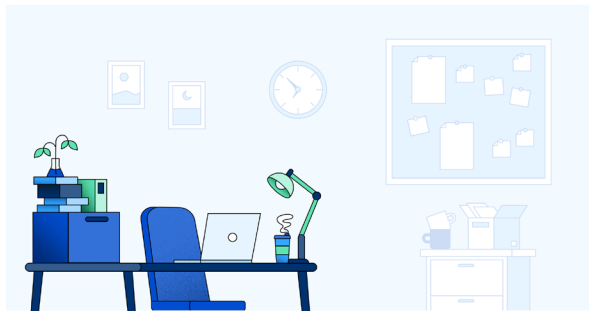
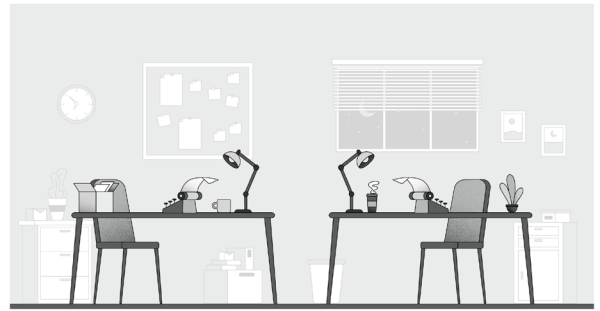
Este anexo contém alguns dos componentes que foram criados para o sistema.

É possível aceder à biblioteca completa através do link:
<https://www.figma.com/file/Lyp1EShkdZ3og2oFbRRmwT/Sistema-de-ilustra%C3%A7%C3%A3o?node-id=0%3A1>

Manual: <https://zeroheight.com/380b71a8c>







ANEXO D

Testes de validação

Este anexo contém o guião que foi realizado para os testes de validação.

Olá _____.

Antes de começarmos gostaria de saber se me dás autorização para gravar esta chamada para depois conseguir rever os testes com mais calma e atenção.

Para dar alguma contextualização, a minha tese está focada para a criação de um sistema de ilustração que permita criar ilustrações de uma forma muito mais rápida, eficiente e acima de tudo coerente. Durante este processo houve a necessidade de realizar alguns testes de validação/qualidade para identificar possíveis falhas e validar algumas decisões que foram tomadas. Foram selecionados como *testers* pessoas que podem ser possíveis utilizadores reais do sistema.

Peço que durante os testes partilhes aquilo em que estiveres a pensar e que relatasses o porquê das decisões que estás a tomar.

Para podermos iniciar o teste, peço então que abras os dois *links* que te enviei e que os analises. O primeiro *link* é um manual digital que contém regras de criação e aplicação das ilustrações. O segundo é a plataforma que aloca a biblioteca de componentes e é onde vão ser realizadas as tarefas que te vou pedir.

Uma vez que é necessário analisar os passos que estás a realizar e como exploras o sistema, pedia-te que fizesses partilha do teu ecrã.

Vamos então começar:

Utilizador #1 — Tarefa 1 e 4

Utilizador #2 — Tarefa 1 e 4

Utilizador #3 — Tarefa 2 e 4

Utilizador #4 — Tarefa 3 e 4

Utilizador #5 — Tarefa 1 e 4

Tarefas

Tarefa 1: Criar uma ilustração para o banner de um novo artigo do blog

A primeira tarefa que te vou pedir que realizes é a criação de uma ilustração para o banner de um novo artigo do blog. A ilustração deve mostrar o contraste entre uma equipa que utiliza o produto da doDOC e consegue otimizar imenso tempo e outra que não usa e acaba por acumular imenso trabalho. Foram deixadas algumas indicações: a ilustração deve estar enquadrada num plano geral; Deve ser utilizada uma personagem-padrão; Deve ser criado um cenário de raiz;

Tarefa 2: Criar uma ilustração genérica para ser utilizada no sistema de identidade gráfica da doDOC

A tarefa que te vou pedir é que crie uma ilustração mais genérica para ser utilizada no sistema de identidade gráfica da doDOC. Foram deixadas algumas indicações: a ilustração deve estar enquadrada num plano geral; Deve ser criada uma personagem de raiz; Deve ser criado um cenário de raiz;

Tarefa 3: Criar uma ilustração para a página de erro 404 do website da doDOC

A primeira tarefa que te vou pedir que realizes é a criação de uma ilustração para a página de erro 404. Atualmente a página não possui uma ilustração e pode ser um fator diferencial entre um visitante desistir e sair do website ou decidir ficar e continuar a explorar o website. Foram deixadas algumas indicações: a ilustração deve estar enquadrada num plano geral; Deve ser utilizada uma personagem-padrão; Deve ser criado um cenário de raiz;

Tarefa 4: Exportar a ilustração no formato mais adequado

A segunda tarefa que te vou pedir que realizes é a exportação da ilustração que fizeste tendo em conta as diretrizes de exportação.

